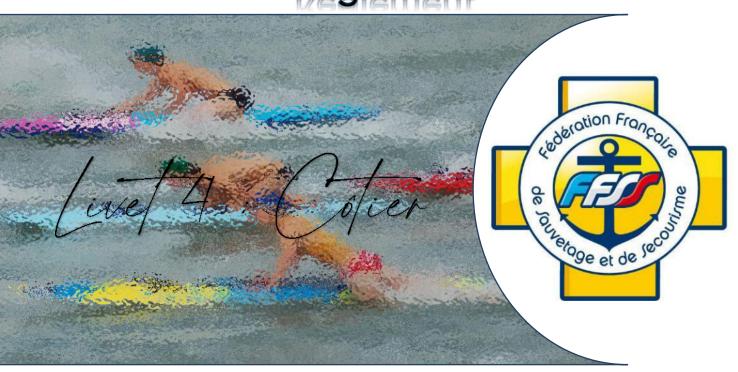
Fédération Française Sauvetage Secourisme Sauvetage sportif

Règlement



EDITION 2023 juin 2023



SOMMAIRE

1.	conditions générales pour les compétitions de côtier	2
2.	départ	4
3.	l'arrivée	7
4.	répartitions	9
5.	nage	12
6.	nage par équipes (surf team race)	15
7.	sauvetage bouée tube (rscue tube rescue)	18
8.	bouée tube individuel (rescue tube race)	22
9.	course – nage – course (run – swim – run)	25
10.	beach flags	
11.	sprint (beach sprint)	32
12.	relais sprint (beach relay)	35
13.	course (beach run)	38
14.	relais 3x1km course (beach run relay)	41
15.	surf ski (surf ski race)	44
16.	relais surf ski (surf ski relay)	48
17.	planche (board race)	53
18.	relais planche (board relay)	56
19.	sauvetage planche (board rescue)	60
20.	oceanman/océanwoman	63
21.	océan M	68
22.	océanman/océanwoman courses éliminatoires	73
23.	relais océanman/océanwoman	75
24.	relais océan M (relais mixte)	80
25.	codes de disqualification des épreuves de côtier	83



Les épreuves de côtier suivantes sont décrites dans cette section :

- Nage (Surf Race)
- Nage en équipes (Surf Teams Race)
- Bouée Tube individuel (Rescue Tube Rescue)
- Sauvetage Bouée tube (Rescue Tube Race)
- Course Nage Course (Run-Swim-Run)
- Beach Flags
- Sprint (Beach Sprint)
- Relais Sprint (Beach Relay)
- Course 2km et 1km (Beach Run 2km and 1km)
- Relais Course de 3 x1km (3 x1km Beach Run Relay)
- Surf ski (Surf Ski Race)
- Relais Surf Ski (Surf Ski Relay)
- Planche (Board Race)
- Relais Planche (Board Relay)
- Sauvetage Planche (Board Rescue)
- Relais Sprint (Beach Relay)
- Oceanman/Oceanwoman (et variation du format olympique "M")
- Relais Oceanman/Oceanwoman
- Relais Océan mixte (variante du relais Oceanman/Oceanwoman) (Océan Lifesaver Relay Mixed (Oceanman/Oceanwoman Relay variation))

CONDITIONS GENERALES POUR LES COMPETITIONS DE COTIER

Les responsables 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.

- A. Les compétiteurs peuvent ne pas être autorisés à prendre le départ d'une épreuve s'ils se présentent en retard dans la zone d'appel. Afin d'aider les organisateurs à déterminer le nombre de séries nécessaires, le marshaling peut être organisé la veille ou au début de la journée prévue pour l'épreuve.
- B. Un compétiteur, ou une équipe, absent(e) au départ d'une épreuve sera disqualifié(e).
- C. Sauf disposition particulière, aucune aide artificielle à la propulsion ne peut être utilisée en compétition (par exemple, bandes pour les mains, bouées).
- D. L'utilisation de cire ou de substances similaires pour aider le compétiteur à maintenir l'adhérence ou le contact avec la planche, le surf ski ou les pagaies est autorisée dans les épreuves de côtier.
- E. Le port de bandes adhésives à des fins préventives, médicales, thérapeutiques, ou de kinésiologie est permis, à la discrétion de l'arbitre principal, tant que cela ne procure pas un avantage dans la compétition.



- F. Des caméras vidéo peuvent être montées sur les planches et les surf skis dans la mesure où ces équipements sont conformes aux spécifications du livret 9, Installations et équipements standards procédures de vérification. Les caméras vidéo ne peuvent pas être portées par un compétiteur ou attachées à celui-ci d'une manière ou d'une autre du début à la fin d'une course.
- G. Les compétiteurs doivent porter le lycras et bonnet de leur club ou d'équipe dans toutes les épreuves. Les bonnets de côtier, attachés sous le menton, doivent être portés sur la tête par les compétiteurs au départ de chaque course.
- H. Un compétiteur ne sera pas disqualifié s'il perd son bonnet après le départ d'une épreuve, à la condition que les officiels puissent déterminer qu'il a accompli le parcours de l'épreuve correctement.
- I. Parcours de la course : les réclamations sur les parcours ne pourront être acceptées qu'avant le départ de chaque épreuve ou course.
 - Tous les parcours doivent être mesurés, placés et alignés à la discrétion de l'arbitre principal, en veillant dans la mesure du possible à ce que tous les couloirs bénéficient de conditions équitables et égales.
 - Le comité de course et l'arbitre principal peuvent autoriser des ajustements du parcours pour assurer la sécurité, un jugement équitable et un déroulement optimal de la compétition (par exemple, les distances, le nombre de couloirs ou de bouées, le nombre de compétiteurs par course). Tout changement de parcours doit être communiqué aux compétiteurs avant le départ de la course (par exemple, lors du briefing des responsables d'équipe, dans la zone de marshalling ou au départ).
 - L'utilisation du code couleur pour les bouées et les drapeaux est recommandée pour guider les compétiteurs avec précision dans les parcours prévus.
 - Les distances des bouées se mesurent avec l'eau à la hauteur des genoux à marée basse. Toutefois, les distances peuvent varier en fonction de l'état de la plage et des facteurs de sécurité. Le réajustement des bouées pourra être nécessaire pendant la compétition si elles ne sont plus alignées.
 - Dans les épreuves avec embarcations, les compétiteurs peuvent passer à travers les bouées de nage (ribambelle) étant entendue qu'ils sont les seuls responsables si les bouées constituent un obstacle à leur progression.
- J. Les compétiteurs et les officiels doivent quitter l'aire de compétition quand ils ne concourent pas ou n'officient pas. L'aire de compétition peut être définie comme la partie de la plage délimitée par une ligne ou une barrière, ou une ligne droite partant des extrémités d'une ligne ou d'une barrière jusqu'à l'eau, ou toute autre aire désignée selon les spécifications de l'arbitre principal.
- K. Les décisions des juges d'arrivée concernant l'ordres d'arrivée ne peuvent faire l'objet d'une réclamation ou d'un appel.
- L. Les décisions de départ prises par le starter, l'arbitre principal (ou son assistant) ne peuvent pas faire l'objet d'une réclamation ou à appel.



M. Hasard des conditions dominantes : aucune réclamation ni appel ne seront acceptés si un incident est causé par les conditions dominantes. (Voir livret 1 règle générales point 15)

DEPART

2.1 AVANT LE DEPART

A. Le Marshall doit:

- Placer les compétiteurs dans l'ordre du tirage au sort pour toutes les séries et/ou les finales.
- Accompagner les compétiteurs et leur matériel jusqu'à la zone de départ et s'assurer que les compétiteurs soient placés dans l'ordre prévu.

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

- Vérifier que tous les officiels sont en place.
- Vérifier que les compétiteurs ont la tenue et le bonnet appropriés pour un départ réglementaire.
- Vérifier que le matériel et les drapeaux de parcours sont en place.
- C. L'officiel désigné, par exemple le directeur d'épreuve, signalera au starter que les compétiteurs sont sous son contrôle.

2.2 LE STARTER

Le starter doit :

- A. Avoir seule autorité sur les compétiteurs à partir du moment où le signal lui a été donné jusqu'à ce que le départ de la course soit donné.
- B. Se positionner de manière à avoir un contrôle visuel complet sur tous les compétiteurs au moment du départ.
- C. S'assurer que le départ de toutes les courses est juste et équitable.
- D. Disqualifier les compétiteurs en cas de faux départ (ou aux Beach Flags, élimine les compétiteurs).

2.3 LES PROCEDURES DE DEPART

Le départ des épreuves est un processus en trois étapes commençant par un signal ou un commandement indiquant " À vos marques ", suivi d'un signal ou d'un commandement indiquant " Prêt ", puis d'un signal de départ ou d'un commandement indiquant " Partez ".

Pour le Beach Sprint, les commandements seront simplement le commandement verbal " À vos marques ", suivi du commandement verbal " Prêt ", puis du signal de départ (" Partez ") qui est généralement un pistolet de départ, une corne de brume, un signal sonore électronique ou un sifflet.

Pour une course de nage ou toute autre épreuve similaire qui commence sur une ligne ou une corde sur la plage, un commandement verbal tel que "Les compétiteurs placez vos pieds sur ou



derrière la ligne" équivaut à " À vos marques ". Le commandement verbal suivant est " Prêt ", ou " Vous êtes sous le contrôle du starter ". Le signal de départ (" Partez ") est alors donné par des moyens tels qu'un pistolet de départ, une corne de brume, un sifflet ou tout autre moyen approprié.

De même, pour une épreuve qui commence dans l'eau, telle qu'une course de surf ski, le commandement verbal pour que les compétiteurs entrent dans l'eau équivaut à " À vos marques ". Le commandement de " prêt " peut être soit un " prêt " verbal, soit " vous êtes sous le contrôle des starters ", soit un officiel tenant un drapeau de signalisation en hauteur pour indiquer l'imminence d'un départ. Le signal de départ (" Partez ") est alors donné par des moyens tels qu'un pistolet de départ, une corne de brume, un sifflet ou tout autre moyen approprié.

La procédure de départ peut être clarifiée lors du briefing des responsables d'équipe et/ou des compétiteurs. Si, pour une raison quelconque, le starter doit parler à un compétiteur après l'un ou l'autre ordre, le processus de départ doit être recommencé.

- A. Si, pour quelque raison que ce soit, le starter n'est pas convaincu que tout est prêt pour que le départ soit donné alors que les compétiteurs sont à leur marque, le starter ordonnera à tous les compétiteurs de se retirer de leur position et toute la procédure de départ devra être recommencée.
- B. Bien que le starter mette tout en œuvre pour assurer un départ équitable, la décision de "partir" au signal de départ revient au compétiteur ou à l'équipe. S'il n'y a pas de rappel par le starter, l'assistant starter ou l'arbitre principal, aucune réclamation ou appel ne sera autorisé sur le départ.
- C. Après le départ, les compétiteurs des épreuves de nage, de planche, de surf ski (en cas de départ sur le sable) et des épreuves multidisciplinaires peuvent entrer dans l'eau à l'endroit de leur choix, à condition de ne pas gêner les autres compétiteurs.
- D. Dans les épreuves de relais ou multidisciplinaires, après la fin de la première partie de parcours, le compétiteur entrant dans l'eau dans la deuxième partie de parcours ou les parties de parcours suivantes sera considéré comme étant fautif s'il gène la progression d'un compétiteur sortant de l'eau.

2.4 LES LIGNES DE DEPART

- A. La ligne de départ peut être matérialisée par :
 - Une corde de couleur vive entre deux poteaux.
 - Une ligne tracée sur le sable entre deux poteaux.
 - Une ligne virtuelle entre deux poteaux ou tout autre moyen déterminé par le starter.
- B. Au départ, les orteils des compétiteurs peuvent être sur ou derrière la ligne (que ce soit une corde, une ligne tracée sur le sable ou une ligne virtuelle), mais d'autres parties du corps peuvent surplomber la ligne.
- C. Dans les épreuves où une ligne est tracée sur le sable, les orteils et les doigts doivent être placés sur ou derrière la ligne sauf si un départ debout est adopté. Dans ce cas, les orteils



- des compétiteurs doivent être sur ou derrière la ligne, mais certaines parties du corps peuvent surplomber la ligne.
- D. Dans les épreuves telles que la planche où la ligne est tracée dans le sable ou une corde matérialise la ligne de départ, une partie de la planche tenue par les compétiteurs peut être au-dessus de la ligne, mais elle doit être à perpendiculaire à cette ligne ou avec un angle adapté aux conditions du moment. Lorsque la planche est posée sur le sable, elle doit être placée à 90° de la ligne de départ ou de transition, et du côté du rivage de cette ligne.
- E. Dans les épreuves en surf boat et/ou de surf ski où une ligne virtuelle est utilisée avec les embarcations dans l'eau, la proue de l'embarcation doit être sur ou derrière la ligne et perpendiculaire à la ligne ou avec un angle adapté aux conditions du moment.

2.5 DISQUALIFICATIONS

- A. La règle du départ unique est appliquée dans toutes les épreuves.
- B. Le premier compétiteur ou la première équipe qui commence un mouvement de départ vers l'avant après avoir pris la position fixe de départ et avant le signal de départ du starter, sera disqualifié, sauf pour les Beach Flags où le compétiteur sera éliminé (DQ7).
- C. Si le signal de départ est donné avant que la disqualification ne soit déclarée, les compétiteurs seront rappelés pour un nouveau départ.
- D. Le signal de rappel des compétiteurs sera le même que le signal de départ, mais répété.
- E. Tout compétiteur disqualifié pour faux départ n'est pas autorisé à continuer la course doit se retirer de la ligne de départ.
- F. Tous les compétiteurs qui n'obéissent pas aux ordres du starter dans un délai raisonnable seront disqualifiés (DQ8).
- G. Tout compétiteur qui, après le premier commandement du starter, dérange les autres compétiteurs, par des sons ou autres, peut être disqualifié ou éliminé (dans le cas des Beach Flags) (DQ9).

2.6 REMARQUES :

- A. Le devoir du starter et du juge de départ est d'assurer un départ équitable. Si le starter ou le juge de départ décide qu'un départ n'est pas équitable, pour quelle que raison que ce soit, y compris un défaut technique ou d'équipement, les conditions de mer ou d'autres problèmes non causés par les compétiteurs, les compétiteurs doivent être rappelés et la procédure de départ doit être recommencé.
- B. Les compétiteurs seront disqualifiés s'ils "commencent un mouvement de départ vers l'avant" avant le signal du départ. Un mouvement involontaire en lui-même par exemple une contraction musculaire ou un mouvement provoqué par les vagues lors des départs dans l'eau n'entraîne pas de disqualification. Anticiper le signal du départ et commencer un mouvement de départ entraîne une disqualification.



- C. Le starter et le juge de départ détermineront à leur discrétion si un compétiteur ou plus d'un compétiteur a commencé un mouvement de départ. Généralement, le mouvement de départ anticipé d'un compétiteur provoque des mouvements d'autres compétiteurs. De tels mouvements des autres compétiteurs n'entraînent pas de disqualification.
- D. Les décisions du starter ou du juge de départ ne sont pas sujettes à réclamation ou à appel.
- E. Bien que le starter doive faire tout son possible pour que le départ soit juste et équitable, la décision de partir au signal de départ appartient au compétiteur ou à l'équipe. S'il n'y a pas de rappel par le starter ou le juge de départ ou l'arbitre principal, aucune réclamation ne sera admise concernant le départ.

2.7 PASSAGE DE RELAIS ET TOUCHE DANS LES RELAIS

- A. Les passages de relais Dans les épreuves en relais, doivent être effectués par un compétiteur qui "touche" le compétiteur suivant, à moins qu'il n'en soit décidé autrement (voir Beach Relay).
 - Lors du contact, un compétiteur utilise l'une de ses mains pour toucher visiblement l'autre compétiteur sur la main ou sur toute autre partie du corps. Tous les contacts doivent être effectués au-dessus de la surface de l'eau de manière à être visibles.
- B. Le compétiteur partant doit se positionner avec les pieds sur la ligne de transition ou côté rivage de cette ligne.
- C. Les compétiteurs des épreuves de relais doivent prendre le départ de leur partie de course à partir de la position ou du couloir attribué par le Marshall. Si les compétiteurs ne partent pas du couloir ou de la position qui leur a été attribué, l'équipe est susceptible d'être disqualifiée.

3. L'ARRIVEE

- A. Dans les épreuves où les compétiteurs franchissent la ligne d'arrivée en courant, ils doivent la franchir debout sur leurs pieds (c'est-à-dire ne pas tomber en passant la ligne). L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée.
- B. Dans les épreuves avec une arrivée dans l'eau telles que le surf ski et le surf boat, les compétiteurs, les équipes ou les équipages sont considérés comme ayant terminé lorsqu'une partie quelconque de l'embarcation franchit la ligne d'arrivée.
- C. Dans les épreuves où les compétiteurs doivent franchir une ligne d'arrivée et qu'ils ne le font pas correctement, les compétiteurs peuvent revenir en arrière et franchir à nouveau la ligne d'arrivée correctement pour valider leur place.
- D. Une fois qu'un compétiteur est jugé avoir franchi correctement la ligne d'arrivée, il est considéré comme ayant terminé la course. Le compétiteur ne peut plus revenir en arrière pour corriger des erreurs commises lors de la course en question.
- E. Enregistrement de la place à l'arrivée : à l'issue des séries/finals, le compétiteur doit rester au niveau de la zone d'arrivée tant qu'il n'a pas était enregistrer sa position à l'arrivée par le



secrétariat. Cet enregistrement est effectué immédiatement après validation de l'arrivée par l'arbitre de site ou l'arbitre principal. À défaut, la position du compétiteur ne sera pas enregistrée et il sera considéré qu'il n'a pas pris part à l'épreuve.

3.1 JUGEMENTS

- A. Toutes les épreuves seront jugées visuellement ou par un des moyens électroniques. Les places seront déterminées par les juges d'arrivée. Les égalités (ex aequo) seront déclarées comme telles.
- B. Quand ils sont disponibles, les équipements électroniques (y compris la vidéo ou toute technologie d'aide au jugement) doivent être utilisé dans le procès de jugement.
- C. Si des moyens électroniques sont utilisés pour aider au jugement et/ou l'enregistrement des courses, les compétiteurs doivent placer les capteurs comme demandé (portés dans un gilet jugement et/ou l'enregistrement des courses, etc.) S'il est utilisé pour juger, le résultat de ces courses sera alors déterminé par l'ordre d'arrivée des capteurs au passage de la ligne d'arrivée. Dans le cas d'une panne des capteurs électroniques, tous les classements des courses seront jugés visuellement et/ou enregistrés selon les méthodes normales.
- D. Les juges doivent être positionnés de manière à avoir une vue claire de la ligne d'arrivée. Le cas échéant, les juges seront positionnés en hauteur.
- E. Le juge 1 détermine le 1^{er} et 2^{ème} ; le juge 2, le 2^{ème} et le 3^{ème}, et ainsi de suite (c'est-à-dire que le juge 1 est principalement responsable du 1^{er}, mais repère également le 2^{ème})
- F. Si la vidéo ou d'autres aides électroniques au jugement sont utilisées pour déterminer correctement le résultat d'une course, le résultat du jugement initial ne sera pas déclaré comme définitif et l'arbitre principal / arbitre de site et l'arbitre principal détermineront le résultat final de l'épreuve.
- G. Les résultats du juge d'arrivée, une fois finalisés, seront considérés comme définitifs, et aucune réclamation ou appel ne sera accepté.
- H. Au signal de l'arbitre principal, les plaquettes de classement devront être remises et/ou les noms enregistrés.
- I. L'arbitre principal peut autoriser les compétiteurs ou les capitaines d'équipes à visionner la vidéo, ou les autres moyens de jugement électroniques dans des conditions contrôlées.

3.2 LIMITE DE TEMPS

- A. Une limite de temps peut être imposée pour la durée d'une épreuve sur décision de l'arbitre principal. Les compétiteurs seront informés de toute limite de temps avant le début de l'épreuve.
- B. L'arbitre principal peut demander aux compétiteurs de se retirer de l'épreuve avant l'arrivée lorsque le temps limite a été atteint ou lorsque le nombre de compétiteurs requis pour des séries ultérieures s'est qualifié en terminant l'épreuve sans disqualification.



C. L'épreuve de l'Océanman/Océanwoman se déroule en 4 parcours successifs (parcours nage, parcours planche, parcours surf ski, parcours sprint) dont l'ordre est tiré au sort (pour les parcours nage, parcours planche, parcours surf ski) le parcours de sprint étant toujours en dernier. L'arbitre de site ou l'arbitre principal peut ordonner l'arrêt de tout compétiteur ayant été rattrapé par un compétiteur plus rapide effectuant le parcours suivant. Le compétiteur ainsi arrêté n'est pas disqualifié, mais est classé au-delà du dernier arrivé dans l'épreuve.

4. REPARTITIONS

Le placement des compétiteurs est obligatoire.

4.1 REPARTITION DANS LES SERIES

Pour la première série d'une épreuve, les compétiteurs d'un même club ou d'une même nation seront classés dans des séries différentes, si possible.

4.2 REPARTITION DANS LES DEMI-FINALES ET LES FINALES

- A. Des classements sont nécessaires pour toutes les séries. Le classement pour les tours suivantes, les quarts de finale, les demi-finales et les finales seront basées sur le résultat des séries.
- B. En fonction des résultats des éliminatoires, et/ou des séries suivantes, ou des demi-finales, les 16 meilleurs compétiteurs ou équipes se verront attribuer une place en finale pour les épreuves suivantes : nage, nage en équipe, course nage course, course sur sable, surf ski, relais surf ski, planche, relais planche, Océanman/Océanwoman, relais Océanman/Océanwoman.
- C. Quand cela est nécessaire (pour le calcul des points, etc.) des finales A et B seront organisées dans les épreuves suivantes : Beach Flags, Bouée Tube, Sauvetage Bouée Tube, Sprint, Relais Sprint et Sauvetage Planche. Sur la base des résultats des séries ou des demifinales, les huit premiers compétiteurs ou équipes se verront attribuer une place en finale A. Du neuvième au seizième meilleurs compétiteurs ou équipes se verront attribuer une place en finale B.
- D. Quand un ou plusieurs compétiteurs ou équipes déclarent forfait pour une finale à 16 ou plus, un maximum de 4 compétiteurs ou équipes seront appelés à partir de la liste complémentaire. Les remplaçants proviennent de la même course de qualification que le compétiteur ou l'équipe qui a déclaré forfait. Il ne sera pas procédé à un nouveau tirage au sort pour la finale.
- E. Lorsqu'un ou plusieurs compétiteurs ou équipes sont appelés à participer à une finale A de 8 compétiteurs ou se retirent d'une finale B, des compétiteurs remplaçants, jusqu'à un maximum de quatre compétiteurs, sont appelés à partir des séries de qualification. Il n'y aura pas de nouveau tirage au sort pour la finale B. Si le nombre de remplaçants est insuffisant, la finale B se déroulera avec ceux qui ont participé aux épreuves. Les



- remplaçants proviendront de la même course de qualification que le compétiteur ou l'équipe qui s'est retiré. Il n'y a pas de nouveau tirage au sort pour la finale B.
- F. Les égalités : en cas d'égalité pour une finale, si cela est possible (compte tenu du nombre de compétiteurs), les compétiteurs ou les équipes à égalité passeront dans la finale correspondante. S'il n'y a pas suffisamment de places disponibles dans la finale, un tour de repêchage sera réalisé entre les compétiteurs ou les équipes à égalité pour déterminer les finalistes.

4.3 TIRAGE AU SORT POUR LE POSITIONNEMENT

Le tirage au sort initial des séries et des places de départ peut être réalisé par les responsable de la compétition et fourni aux équipes. Les tirages au sort pour les positions dans les séries suivantes (par exemple, les quarts de finale, les demi-finales et les finales) doivent être effectués par les officiels de la compétition.

La méthode utilisée pour les tirages au sort, y compris les tirages au sort pour les séries initiales et le placement des compétiteurs, doit être approuvée par l'arbitre principal.

4.4 POSITION SUR LA PLAGE

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

4.5 LIMITE DU NOMBRE DE COMPETITEURS AUX EPREUVES

L'arbitre principal décidera si les épreuves se dérouleront en séries, quarts de finales, demi-finales ou finales. Le nombre maximum recommandé de compétiteurs dans une série ou une finale ne doit pas dépasser les nombres indiqués dans le tableau suivant. Seuls le comité de course et l'arbitre principal peuvent autoriser la modification de ce nombre maximum, en tenant compte de la possibilité de juger efficacement, des conditions météorologiques, des considérations de sécurité et de l'équité pour tous les compétiteurs.



Épreuves	Nombre maximum de compétiteurs par course
Nage	32 compétiteurs
Bouée Tube (individuel)	9 compétiteurs
Course-Nage-Course	32 compétiteurs
Beach Flags	16 compétiteurs (8 en finale ou jusqu'à 16 dans les compétitions à points par équipe)
Sprint	10 compétiteurs (8 par finales)
Course de plage 2km et 1km	40 compétiteurs
Relais Course 3 x 1km	40 équipes de 3 compétiteurs
Surf Ski	16 compétiteurs
Course de Planche	16 compétiteurs
Océanman/Océanwoman	16 compétiteurs (20 pour les séries)
Océan M	24 compétiteurs
Nage par équipes	10 équipes de 3 compétiteurs
Sauvetage Bouée Tube	9 équipes de 4 compétiteurs
Relais Sprint	10 équipes de 4 compétiteurs (8 par finales)
Relais de Surf Ski	16 équipes de 3 compétiteurs
Relais Planche	16 équipes de 3 compétiteurs
Relais Océanman/Océanwoman	16 équipes de 4 compétiteurs
Relais Océan M	24 équipes de 4 compétiteurs
Sauvetage en Planche	9 équipes de 2 compétiteurs



5. NAGE

5.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE DE NAGE

Après un départ en courant depuis la ligne de départ sur la plage, les compétiteurs nagent autour d'un parcours de 400 m (280 m pour les masters) délimité par des bouées, puis reviennent sur la plage pour terminer entre les drapeaux d'arrivée sur la plage.

Pour faciliter l'enregistrement des résultats après l'arrivée, les compétiteurs peuvent être placés soit :

- Sur une ligne droite tracée à un angle d'environ 30° partant de la ligne d'arrivée et remontant sur la plage.
- Sur une série de lignes situées à 10 mètres derrière la ligne d'arrivée, à angle droit avec celle-ci et à 5 mètres de distance les unes des autres.

5.2 PARCOURS

Comme le montre le schéma ci-dessous, le parcours en forme de U sera d'environ 400 m du départ à l'arrivée. Pour garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction des conditions de mer.

La ligne de départ sera matérialisée par une ligne tracée dans le sable entre deux poteaux ou par une corde de couleur vive tendue entre deux poteaux distants d'environ 40 m. La ligne de départ sera située à environ 5 m du bord de l'eau et centrée sur la bouée numéro 1.

La ligne d'arrivée - située entre deux drapeaux verts (ou de la couleur de la zone) placés à 5 mètres l'un de l'autre - sera située à environ 15 mètres du bord de l'eau, centrée sur la bouée numéro 9.

Le parcours de nage est matérialisé par des bouées (comme indiqué sur le schéma), la plus éloignée étant située à environ 170 m mesuré eau aux genoux. La distance par rapport au plan d'eau peut varier en fonction des conditions.

5.3 JUGEMENT

Au signal de départ, les compétiteurs doivent partir de la ligne de départ, entrer dans l'eau sans gêner les autres compétiteurs de l'épreuve, nager jusqu'aux bouées et les contourner, revenir sur la plage et terminer entre les deux drapeaux d'arrivée verts.

Remarque : les compétiteurs peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tirer tout sur le parcours.

Les compétiteurs doivent terminer sur leurs pieds en position verticale. L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur qui franchit la ligne d'arrivée.

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

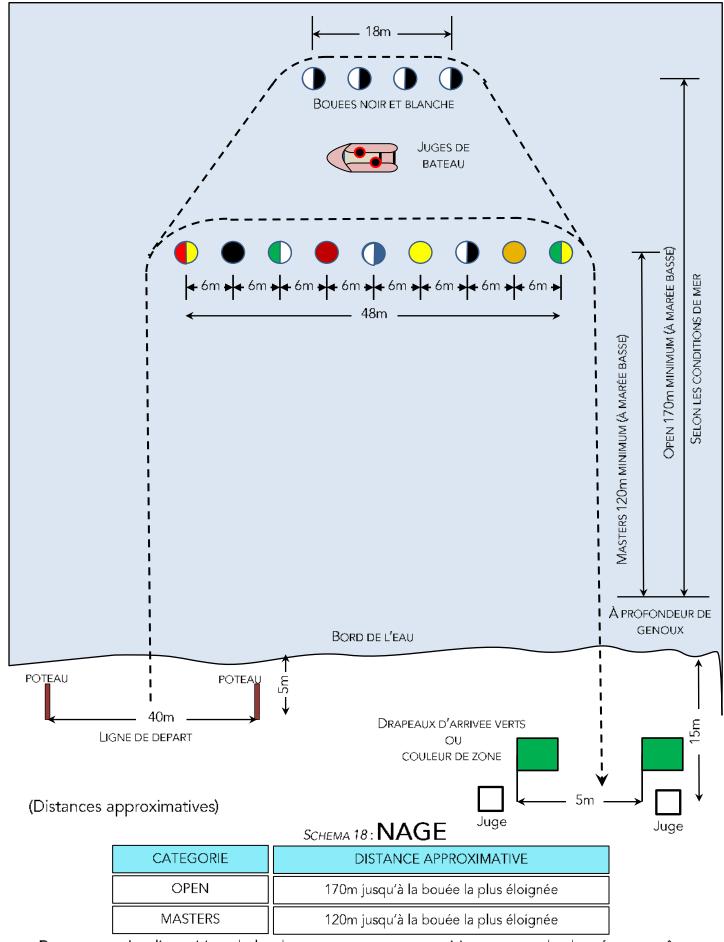


5.4 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).





Remarque : La disposition de la plage par rapport au positionnement des bouées peut être modifiée en fonction des conditions de mer.



6. NAGE PAR EQUIPES (SURF TEAM RACE)

6.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Après un départ en courant depuis la ligne de départ sur la plage, les trois membres de chaque équipe nagent autour d'un parcours de 400 m (280 m pour les masters) matérialisé par des bouées, puis reviennent sur la plage pour terminer entre les drapeaux d'arrivée sur la plage.

Marshaling : Les trois membres de chaque équipe sont alignés l'un derrière l'autre, face à l'eau, dans l'ordre qu'ils ont choisi. L'équipe suivante est alignée à côté de la première et ainsi de suite.

Lorsque toutes les équipes sont en place, l'ordre est donné de faire face à la ligne de départ. Sur instruction d'un officiel, la ligne de compétiteurs la plus proche du bord de l'eau doit se mettre en place sur la ligne de départ, le numéro 1 se trouvant à gauche, face à l'eau. La première ligne de compétiteurs est ensuite suivie par la deuxième et la troisième ligne. (Cette procédure répartit les compétiteurs de chaque équipe sur la ligne de départ).

Points : Les points sont attribués comme suit : un pour le premier, deux pour le deuxième, trois pour le troisième, quatre pour le quatrième, etc. L'équipe qui obtient le moins de points est déclarée vainqueur. En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, l'équipe dont l'effectif complet termine le parcours en premier se verra attribuer le meilleur classement.

Tous les compétiteurs qui terminent sont enregistrés à leur place et les points sont calculés. Si une équipe est disqualifiée, les places seront réattribuées et les points recalculés.

Si les courses de nage et nage en équipe sont regroupées, les nageurs qui ne font pas partie des équipes devront être retirés du calcul des points afin de déterminer le résultat de la course en équipe.

6.2 PARCOURS

L'épreuve de Nage par équipe se déroule sur le même parcours que la nage, comme indiqué dans le schéma suivant. Pour assurer des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction des conditions de mer.

6.3 JUGEMENT

Au signal de départ, les compétiteurs doivent partir de la ligne de départ, entrer dans l'eau sans gêner les autres compétiteurs de l'épreuve, nager jusqu'aux bouées et les contourner, revenir sur la plage et terminer entre les deux drapeaux d'arrivée verts.

Remarque : les compétiteurs peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tirer tout sur le parcours.

Les compétiteurs doivent terminer sur leurs pieds en position verticale. L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur qui franchit la ligne d'arrivée.

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

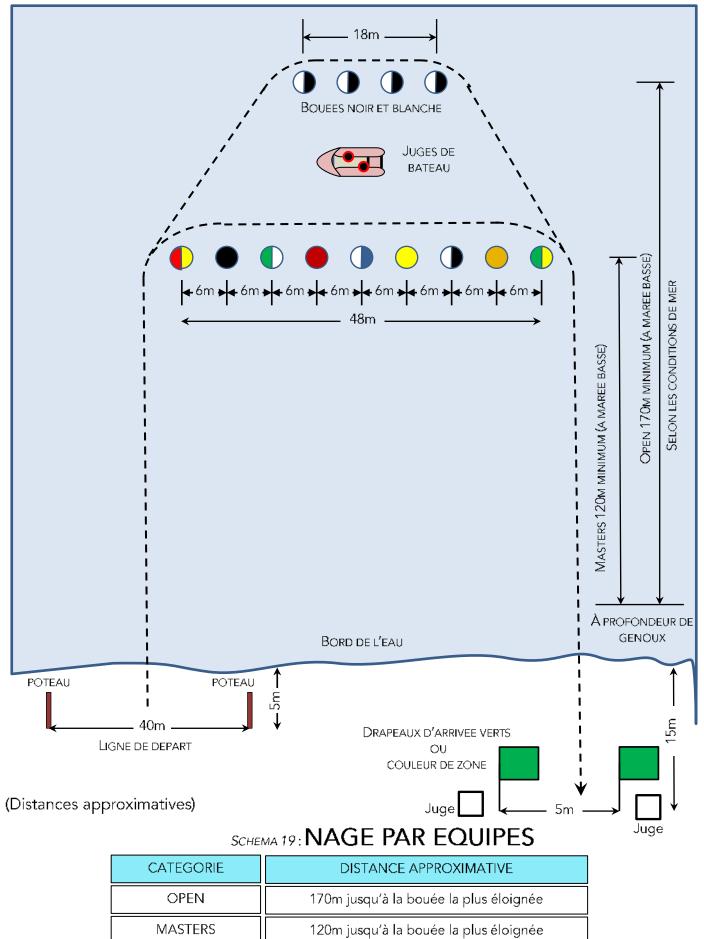


6.4 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).





Remarque : la configuration de la plage et le positionnement des bouées peuvent être modifiés en fonction des conditions de mer.



7. SAUVETAGE BOUEE TUBE (RSCUE TUBE RESCUE)

7.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Quatre compétiteurs par équipe participent à cette épreuve : une "victime", un nageur équipé d'une bouée tube et deux sauveteurs. La victime nage environ 120 mètres jusqu'à une bouée désignée, fait un signal et attend d'être secourue par le nageur équipé d'une bouée tube. Lorsqu'ils reviennent vers le rivage, les deux sauveteurs restants entrent dans l'eau afin d'aider. L'épreuve se termine lorsque le premier compétiteur d'une équipe franchit la ligne d'arrivée en étant en contact avec la victime.

- A. Le départ : Les quatre compétiteurs se regroupent à la place qui leur est attribuée sur la ligne de départ. Avant le signal de départ, le nageur avec la bouée tube et son équipement doit se trouver côté terre de la ligne de départ/arrivée. Le nageur avec la bouée tube peut tenir ou enfiler la bouée tube et peut tenir ses palmes dans les mains. La bouée tubes de sauvetage peut être mis soit avec la sangle sur une ou deux épaules, soit sur l'épaule et en travers de la poitrine. Les palmes ne doivent pas être mises avant de franchir la ligne de départ.
 - Au signal de départ, la victime entre dans l'eau, nage jusqu'à toucher la bouée qui lui a été attribuée et signale son arrivée en levant l'autre bras à la verticale tout en étant en contact avec la bouée. La victime attend ensuite dans l'eau du côté du large par rapport à la bouée.
 - Remarque 1 : La bouée est définie comme étant uniquement la bouée et n'inclut pas les cordes et/ou les sangles d'attache. Les compétiteurs doivent toucher visiblement la bouée au-dessus de l'eau avant de signaler leur arrivée à la bouée.
 - Remarque 2 : les compétiteurs peuvent toucher les bouées ou les cordes, mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tracter sur le parcours afin de regagner la bouée qui leur a été attribuée.
 - L'arbitre principal peut décider d'une autre méthode pour que la victime signale clairement qu'elle a touché la bouée.
 - Les compétiteurs doivent partir de la position qui leur est attribuée. Les compétiteurs qui nagent vers la mauvaise bouée et qui se signalent à partir de celle-ci seront disqualifiés.
- B. Le nageur sauveteur : Lorsque la victime signale son arrivée, le nageur sauveteur franchit la ligne de départ à partir de la position qui lui a été attribuée, enfile son équipement quand cela lui convient et nage en passant à gauche de la bouée désignée (vu de la plage) jusqu'à la victime qui attend du côté mer de la bouée. Le nageur fixe correctement la bouée tube autour du corps de la victime et sous les deux bras, et l'attache à un anneau en O. La victime peut aider à fixer la bouée tube autour de son corps et sous les deux bras. Une fois la victime attachée avec la bouée tube, les compétiteurs continuent (dans le sens des aiguilles d'une montre) à faire le tour de la bouée en remorquant la victime jusqu'à la plage.



- Remarque : les compétiteurs peuvent toucher les bouées ou les cordes, mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tracter sur le parcours afin de regagner la bouée qui leur a été attribuée
- C. Les sauveteurs : après que le nageur-sauveteur a commencé à remorquer la victime vers la plage, les deux sauveteurs, à leur discrétion, peuvent franchir la ligne de départ pour entrer dans l'eau et aider le nageur-sauveteur à ramener la victime sur la plage.
- D. La victime doit être trainée ou portée jusqu'à la ligne d'arrivée.
- E. L'arrivée : l'arrivée est jugée sur la poitrine du premier membre de l'équipe qui franchit la ligne d'arrivée sur ses pieds, en position verticale tout en étant en contact avec la victime (il n'est pas obligatoire que la bouée tube soit restée fixée).
 - Remarque 1 : Le nageur n'est pas tenu d'aider les sauveteurs à traîner ou à porter la victime jusqu'à la ligne d'arrivée, ni de franchir la ligne d'arrivée.
 - Remarque 2 : Bien qu'il ne soit pas nécessaire de traîner l'ensemble de la victime au-delà de la ligne d'arrivée il est demandé aux équipes de se déplacer immédiatement du côté de la plage par rapport à la ligne d'arrivée pour faciliter le jugement de l'épreuve et pour permettre aux équipes suivantes d'arriver.

7.2 REMARQUES

- A. Tous les membres d'une équipe doivent partir depuis la position qui leur a été attribuée sur la ligne de départ.
- B. Le nageur sauveteur et les 2 sauveteurs qui ont anticipé le franchissement de la ligne de départ (pour quelque raison que ce soit) ne seront pas disqualifiés à la condition qu'ils reviennent derrière la ligne de départ côté plage avant de commencer leur partie de l'épreuve.
- C. Au départ, les nageurs sauveteurs peuvent placer les bouées tubes et les palmes sur la plage derrière la ligne de départ/arrivée ou les tenir à la main. Le harnais de la bouée tube peut-être enfilé.
- D. La bouée tube doit être enfilé correctement, soit avec la sangle sur une épaule, soit sur une épaule et en travers de la poitrine au choix du compétiteur.
- E. La victime peut aider le nageur sauveteur à fixer la bouée tube. L'un ou l'autre peut clipser la bouée tube, mais la victime doit être attachée dans la bouée tube derrière la ligne de bouée.
- F. Le nageur sauveteur doit remorquer la victime avec la bouée fixée autour du corps sous les deux bras et clipsée dans un anneau en O.
- G. La victime doit être remorquée sur le dos et ne peut être remorquée autrement qu'en étant attachée dans la bouée tube.
- H. La victime est autorisée à aider en godillant sous la surface de l'eau et en faisant des battements, ne doit pas nager sur le dos ou tout autre style de nage avec un retour de bras hors de l'eau.



Remarque : Le fait pour la victime de repositionner ses bras au-dessus de sa tête pour se recentrer ou pour se protéger ne constitue pas une disqualification.

- I. À aucun moment, la victime ne peut aider en marchant ou en courant, mais la victime peut aider en soulevant les jambes pendant le porté.
- J. Seul le nageur sauveteur peut utiliser des palmes. Les sauveteurs ne doivent utiliser aucun équipement ni aucune palme.

7.3 PARCOURS

Comme le montre le schéma ci-dessous, le parcours sera d'environ 240 mètres. Pour garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement des bouées et de la ligne de départ et la ligne d'arrivée peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction des conditions de mer.

- A. La ligne de départ/arrivée : sera matérialisée par une ligne tracée dans le sable entre deux poteaux portant des drapeaux verts (ou de la couleur de la zone) ou une corde de couleur vive tendue entre les deux poteaux, distants d'environ 54 m et située au bord de l'eau. L'alignement de la ligne de départ par rapport aux bouées peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction de l'état de la mer. Toute corde placée sur la ligne de départ peut être enlevée une fois que les compétiteurs sont alignés et avant le départ si l'on craint que la bouée tube ne s'y accroche.
- B. Les bouées de nage sont placées comme pour la course de nage, de manière que tous les compétiteurs aient les mêmes chances en ce qui concerne les bancs de sable, les vagues, etc.

7.4 ÉQUIPEMENT

Bouée tube, palmes : voir Livret 9.

Sauf avis contraire, les compétiteurs doivent utiliser les bouée tubes fournis par les organisateurs.

7.5 JUGEMENT

Les juges d'arrivée seront positionnés à chaque extrémité de la ligne d'arrivée à au moins 5 mètres des drapeaux et dans l'axe de chaque poteau. Un juge de parcours dans le bateau sera positionné dans l'alignement des bouées comme indiqué dans le schéma.

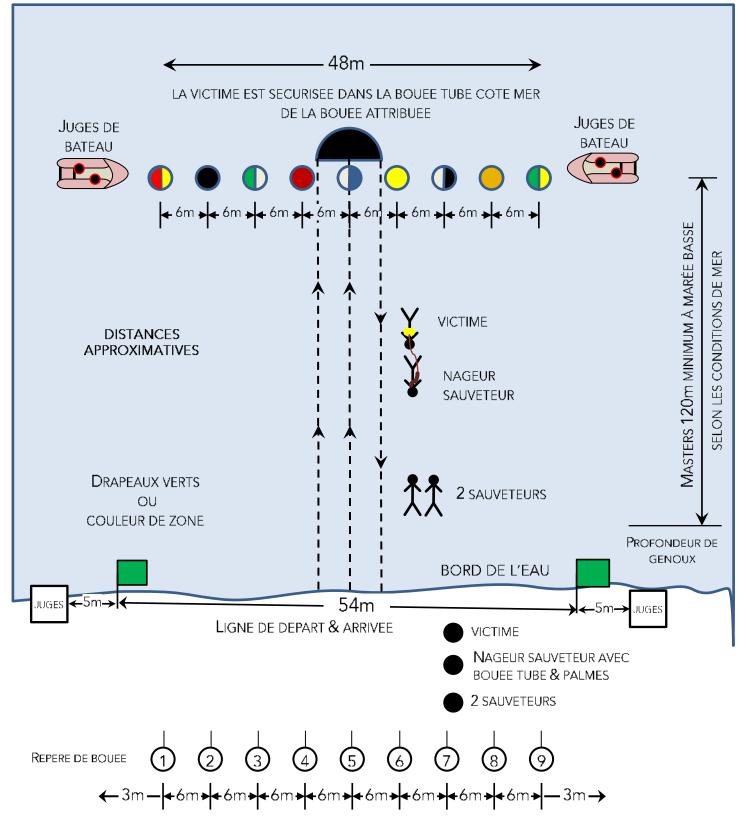
Les fautes constatées pendant l'épreuve par l'un des juges seront signalées à l'arbitre principal qui statuera sur la faute avec les juges concernés. Le juge du bateau qui observe une faute doit la signaler à l'arbitre principal dès que possible et avant que le résultat de la course ne soit proclamé.

7.6 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).





LES REPERES SONT ALIGNES AVEC LES BOUEES

Schéma 20: SAUVETAGE BOUEE TUBE

Remarque : la configuration de la plage et le positionnement des bouées peuvent être modifiés en fonction des conditions de mer.



8. BOUEE TUBE INDIVIDUEL (RESCUE TUBE RACE)

8.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

La bouée tube et les palmes sont placés sur la plage, à environ 15 m du bord de l'eau, alignés sur le piquet de bouée désigné pour le compétiteur.

Les compétiteurs se placent sur la ligne de départ à environ 5 mètres du bord de l'eau.

Au signal de départ, les compétiteurs courent vers le haut de la plage pour récupérer leurs bouée tubes et leurs palmes, et, enfilant l'équipement à leur convenance, entrent dans l'eau et nagent vers et en contournant (par le côté gauche, vu de la plage) la bouée qui leur a été désignée pour revenir sur la plage et franchir la ligne d'arrivée.

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

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

Remarque : au moment du départ, la bouée tube et les palmes doivent être positionnées à la convenance du compétiteur du côté mer du plot de bouée qui lui a été attribué.

Remarque : la bouée tube peuvent être portés soit avec la sangle sur une ou deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine.

8.2 LE PARCOURS

La course de bouée tube individuelle se déroule selon les règles générales du sauvetage bouée tube.

Le parcours sera le même que celui du sauvetage bouée tube comme indiqué sur le schéma. Pour assurer un départ et une arrivée équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction des conditions de mer.

8.3 JUGEMENT

Un juge en bateau sera positionné dans l'alignement des bouées comme indiqué sur le schéma. Les juges d'arrivée seront positionnés à chaque extrémité de la ligne d'arrivée à au moins 5 mètres du poteau de drapeau et en ligne avec chaque poteau de drapeau.

8.4 ÉQUIPEMENT

Bouée tube : voir Livret 9.

Sauf avis contraire, les compétiteurs doivent utiliser les bouée tubes fournis par les organisateurs.



8.5 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



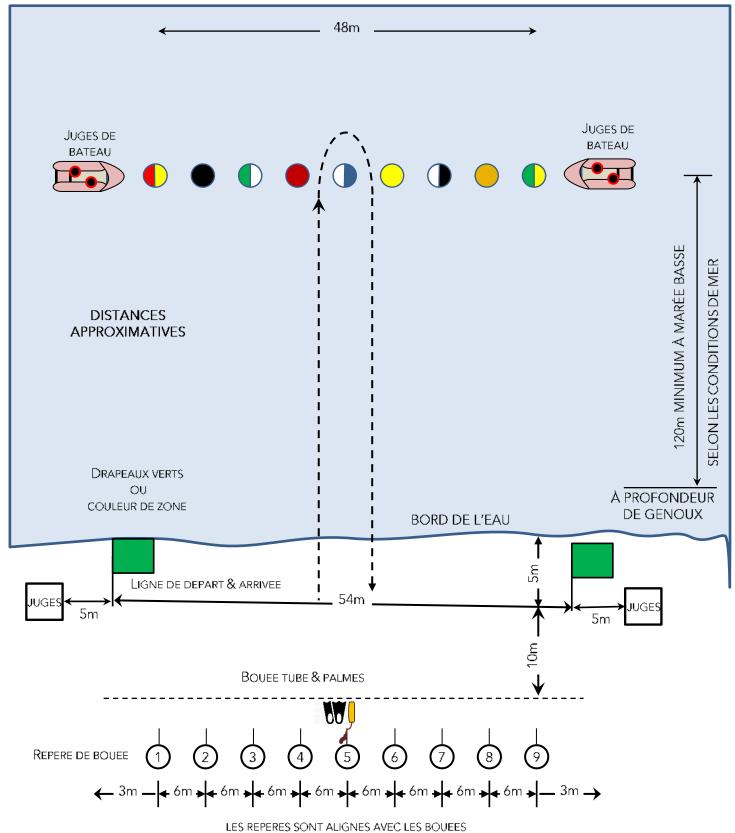


Schéma 21 : BOUEE TUBE INDIVIDUELLE

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



9. COURSE – NAGE – COURSE (RUN – SWIM – RUN)

9.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

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

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

Remarque : les compétiteurs peuvent toucher les bouées et leurs cordes, mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tracter le long du parcours.

9.2 PARCOURS

Comme le montre le schéma ci-dessous, le parcours est organisé de telle sorte que les compétiteurs courent environ 200 m, nagent environ 300 m et courent environ 200 m pour terminer entre deux drapeaux verts (ou de la couleur de la zone).

9.3 JUGEMENT

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

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

9.4 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



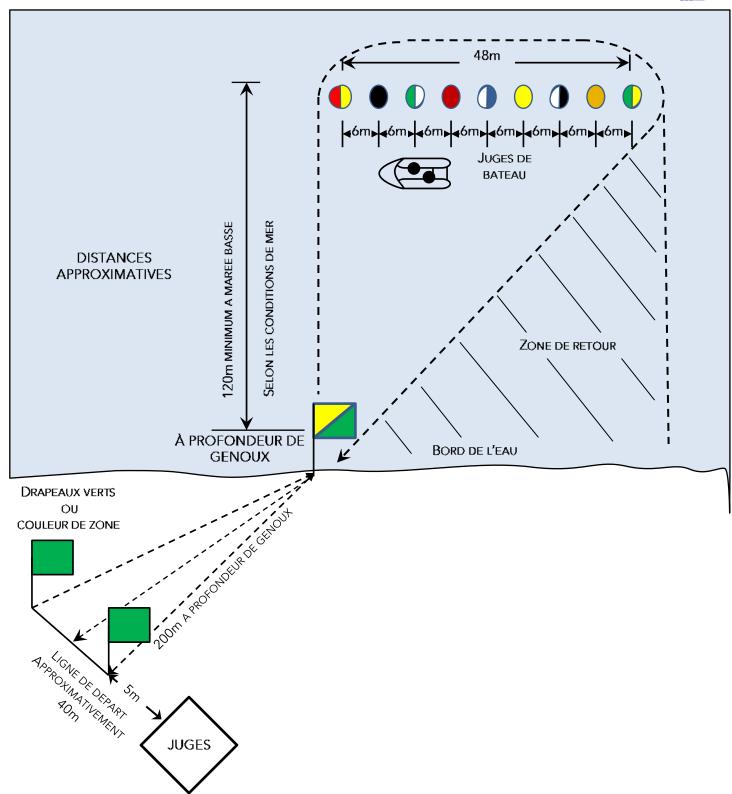


Schéma 22 : COURSE - NAGE - COURSE

Remarque : la configuration de la plage et le positionnement des bouées peuvent être modifiés en fonction des conditions de mer.



10. BEACH FLAGS

10.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

À partir d'une position de départ couchée sur la plage à l'endroit qui leur a été désigné, les compétiteurs se lèvent, tournent et courent sur environ 20 mètres pour attraper un bâton ("beach flag") planté à la verticale dans le sable et visible à environ deux tiers de sa longueur. Comme il y a toujours moins de bâtons que de compétiteurs, ceux qui ne parviennent pas à attraper un bâton sont éliminés.

Les compétiteurs sont allongés face au sol, les orteils sur la ligne de départ, les talons ou toute autre partie des pieds se touchant, les mains l'une sur l'autre, le bout des doigts au niveau des poignets, et la tête relevée. Les coudes doivent être tendus à 90 degrés par rapport à la ligne médiane du corps et les hanches et le ventre doivent être en contact avec le sable. La ligne médiane du corps doit être à 90 degrés par rapport à la ligne de départ.

Remarque 1 : Les compétiteurs peuvent niveler, aplanir et comprimer leur zone de départ. Les compétiteurs ne sont pas autorisés à créer des monticules ou à modifier déraisonnablement l'inclinaison du sable pour faciliter le départ.

Remarque 2 : les compétiteurs peuvent enfoncer leurs orteils dans le sable sur la ligne de départ, en creusant avec leurs mains ou leurs pieds avant de s'allonger sur le sable, ou avec leurs pieds après s'être allongés sur le sable.

Remarque 3 : Les compétiteurs doivent se conformer aux ordres des officiels. Un compétiteur qui retarde de manière déraisonnable le début de l'épreuve peut être disqualifier (DQ8).

10.2 PROCEDURE DE DEPART

La procédure de départ des Beach Flags est différente de celle décrite au L4 point 2 « Le Départ ». Pour les Beach Flags, le départ se déroule comme suit :

Avant le départ, le Marshall doit :

- A. Placer les compétiteurs dans l'ordre du tirage au sort de la manche.
- B. Accompagner les compétiteurs jusqu'à l'aire de départ pour s'assurer qu'ils se placent dans l'ordre prévu.
- C. L'arbitre principal ou le directeur d'épreuve doit :
- D. Vérifier que tous les officiels, les équipements sont en place.
- E. Signaler le début de chaque course par un long coup de sifflet indiquant que les compétiteurs doivent prendre leur position sur la ligne de départ.
- F. Signaler au starter que les compétiteurs sont sous ses ordres.
- G. Le starter doit être placé hors de vue des compétiteurs.



10.3 LE DEPART

Au commandement « Compétiteurs Prêts / Competitors ready » du starter, les compétiteurs prendront la position de départ décrite. Au commandement « Têtes basses / Head down », du starter, les compétiteurs immédiatement et sans délai, placeront leur menton sur leurs mains.

- A. Après une pause délibérée et quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donne le signal de départ par un coup de sifflet.
- B. Au signal de départ, les compétiteurs se lèvent et courent pour attraper un bâton.

10.4 FAUTES DE DEPART

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

- A. Non-respect des ordres du starter dans un délai raisonnable.
- B. Lever toute partie du corps du sable, ou commencer tout mouvement de départ après le commandement « Têtes basses » par le starter et avant le signal de départ.

Si un compétiteur est disqualifié ou éliminé, les compétiteurs et les bâtons restants seront réalignés sans qu'il y ait un nouveau tirage au sort des positions. La manche se poursuivra et le nouveau départ sera jugé avec la règle des faux départs en vigueur à chaque fois que cela se produit jusqu'à ce qu'un départ équitable soit réalisé.

10.5 TIRAGE AU SORT POUR LES POSITIONS

Il y aura un tirage préliminaire pour déterminer les positions et un autre tirage au sort après chaque tour. Lors des demi-finales et des finales, lorsque le nombre de participants est réduit à huit, il est procédé à un tirage au sort après chaque tour.

10.6 NOMBRE DE COMPETITEURS ELIMINES

Dans les séries, l'arbitre principal déterminera si un ou deux compétiteurs seront éliminés à chaque tour. Dans les demi-finales et les finales, pas plus d'un compétiteur ne peut être éliminé à chaque tour.

10.7 ENTRE-DEUX COMPETITEURS

Un entre-deux entre les compétiteurs concernés sera annoncé si deux compétiteurs ou plus tiennent le même bâton et que les juges ne peuvent pas déterminer lequel des compétiteurs a saisi le bâton en premier, quelle que soit la position de la main sur le bâton.

De la même manière, un entre deux entre les compétiteurs concernés sera annoncée si un bâton est "perdu" dans le sable. S'il est évident qu'un bâton a été "perdu" par des compétiteurs dans le sable, le juge à l'arrivée doit signaler (par un coup de sifflet ou verbalement) que le bâton est "perdu" et que l'épreuve est terminée.



10.8 LE PARCOURS

Comme le montre le schéma ci-dessous, le parcours doit être d'environ 20 m de la ligne de départ aux bâtons, et suffisamment large pour permettre un espacement minimum de 1,5 m entre chacun des 16 compétiteurs.

Les bâtons doivent être positionnés en ligne parallèle à la ligne de départ, et de façon qu'une "ligne perpendiculaire" entre deux compétiteurs qui se trouvent côte à côte passe approximativement par la base du bâton. En d'autres termes, les bâtons sont alignés sur la ligne de bâton à égale distance des compétiteurs adjacents.

Le terrain de Beach Flags doit être exempt de débris, et si la surface de sable est dure, elle doit être ratissée pour la rendre plus sûre avant et pendant la compétition.

10.9 ÉQUIPEMENTS :

Beach Flags (Bâtons): voir livret 9.

Le port de shorts et de maillots conformes aux règles de la tenue des équipes est laissé à l'appréciation des compétiteurs.

10.10 JUGEMENTS

L'arbitre principal/l'arbitre de site ou l'officiel désigné sera placé de façon à avoir une vue complète de l'épreuve.

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

Les juges de parcours seront placés de chaque côté du parcours pour observer la course et les fautes commises.

Les juges d'arrivée seront positionnés à quelques mètres derrière la ligne des bâtons pour récupérer le bâton des compétiteurs ayant réussi et pour mettre en place les bâtons pour la course suivante.

10.11 ÉLIMINATION ET DISQUALIFICATION

Chaque course ou entre-deux sera considéré(e) comme un élément distinct de l'épreuve. Une faute dans une course ne sera pas retenue et prise en compte contre un compétiteur dans la course suivante.

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

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

Dans les épreuves de Beach Flags, une réclamation contre une élimination doit être déposée dans les 5 minutes ou avant le départ du tour suivant de l'épreuve (selon ce qui se produit en premier). En cas de réclamation concernant une élimination de Beach Flag, l'arbitre principal examinera immédiatement la réclamation avant de poursuivre l'épreuve. Il n'y aura pas d'appel



possible sur la décision prise par l'arbitre concernant la réclamation pour élimination aux Beach Flags.

Remarque 1 : l'arbitre principal est autorisé à renvoyer une réclamation d'élimination de Beach Flag directement à un représentant de la commission d'appel sur la pour qu'il prenne une décision sur la base de la procédure et des délais détaillés ci-dessus. Aucun document n'est nécessaire et aucun droit n'est dû dans ce cas.

Remarque 2 : un compétiteur est autorisé à faire une réclamation et/ou faire appel d'une décision de disqualification dans les épreuves de Beach Flags à condition que les procédures soient respectées comme décrites dans le point 25.3 du livret 1 : règles générales.

Obstructions : une obstruction est définie comme "l'utilisation des mains, des bras, des pieds ou des jambes pour gêner la progression d'un autre compétiteur".

Un compétiteur peut utiliser son corps pour améliorer sa position pour attraper un bâton. Un compétiteur peut utiliser ses épaules ou son corps pour passer devant un adversaire, mais il ne peut pas utiliser ses mains, ses bras, ses pieds ou ses jambes pour obtenir cette position ou y rester.

Si un compétiteur obtient légitimement sa position de devant et maintient une course normale, le compétiteur de derrière est obligé de contourner le compétiteur de devant.

Un compétiteur peut passer devant un compétiteur plus lent.

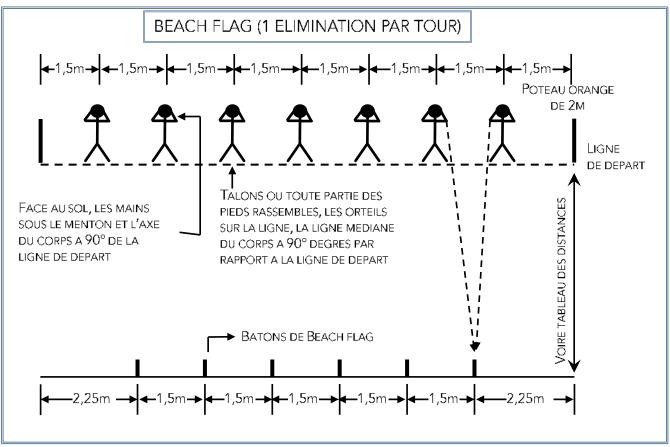
Si deux ou plusieurs compétiteurs sont coupables d'obstructions, le compétiteur qui, le premier, a utilisé les mains, les bras, les pieds ou les jambes peut être éliminé.

Indépendamment des règles d'obstruction, s'il est estimé qu'un compétiteur a enfreint le code de conduite du règlement et/ou concoure de façon déloyale (voir point 22 du livret 1 règles générales, mauvaise conduite), les compétiteurs concernés peuvent être disqualifiés.

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

- A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).
- B. Attraper ou bloquer plus d'un bâton, par exemple se coucher sur un bâton ou soustraire un bâton à la vue des autres (DQ11).





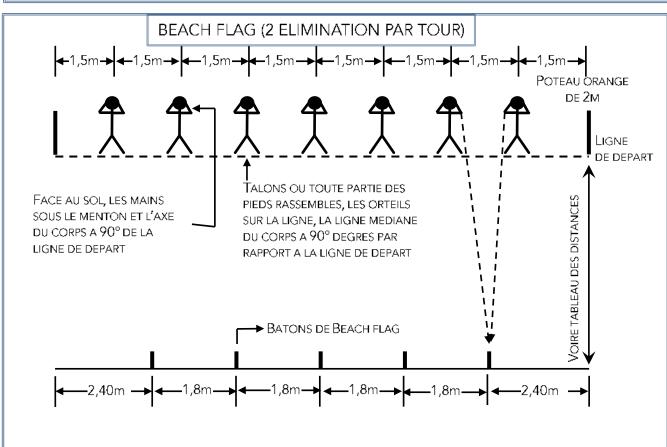


Schéma 23: BEACH FLAGS

CATEGORIE	DISTANCE APPROXIMATIVE
OPEN	20m
MASTERS	15m



11. SPRINT (BEACH SPRINT)

11.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Les compétiteurs prennent position dans le couloir qui leur est attribué. Au signal de départ, les compétiteurs courent sur un parcours de 90m (70m pour les Masters) jusqu'à la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur (uniquement) qui franchit la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent finir l'épreuve sur leurs pieds, en position verticale.

11.2 LE DEPART

Aucun « starting blocks » artificiel n'est autorisé, mais les compétiteurs peuvent faire des trous et/ou des monticules de sable pour faciliter leur départ. Les concurrents ne sont pas autorisés à utiliser d'autres matériaux que le sable pour faciliter le départ. Les compétiteurs sont autorisés à aplanir ou à niveler le sable dans leurs couloirs.

11.3 PARCOURS

Comme le montre le schéma ci-dessous, le parcours du sprint sur plage sera de 90 m (70 m pour les masters) de la ligne de départ à la ligne d'arrivée. Une zone d'environ 20 m doit être prévue à l'extrémité du départ pour le Marshalling et à l'extrémité de l'arrivée pour le dégagement des compétiteurs.

Le parcours doit être rectangulaire et "à angle droit" pour que tous les compétiteurs parcourent la même distance, et il doit être délimité par quatre poteaux de couleur distincte, d'une hauteur de 2 mètres.

Des couloirs de course séparés par des cordes de couleur seront tracés sur la plage pour aider les coureurs à garder une trajectoire rectiligne. Les couloirs doivent être d'une largeur de 1,8 m dans la mesure du possible, avec une largeur minimale de 1,5 m.

Les compétiteurs doivent rester dans leur couloir tout au long du parcours.

Des piquets numérotés identifiant les couloirs de course seront placés avant la ligne de départ et après la ligne d'arrivée.

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

11.4 ÉQUIPEMENT

Voir livret 9.

Le port de shorts et t-shirts conformes aux exigences de la tenue d'équipe est laissé à l'appréciation des compétiteurs.

Il peut être demandé aux compétiteurs de porter des chasubles (ou bonnet numéroté, etc...) pour faciliter le jugement.

11.5 JUGEMENT

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



Deux juges de course seront désignés pour s'assurer que les compétiteurs effectuent le parcours tel qu'il est décrit.

Les juges d'arrivée détermineront l'ordre d'arrivée. Les compétiteurs seront classés dans l'ordre dans lequel n'importe quelle partie de leur poitrine a franchi la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent franchir la ligne sur leurs pieds, en position vertical.

11.6 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



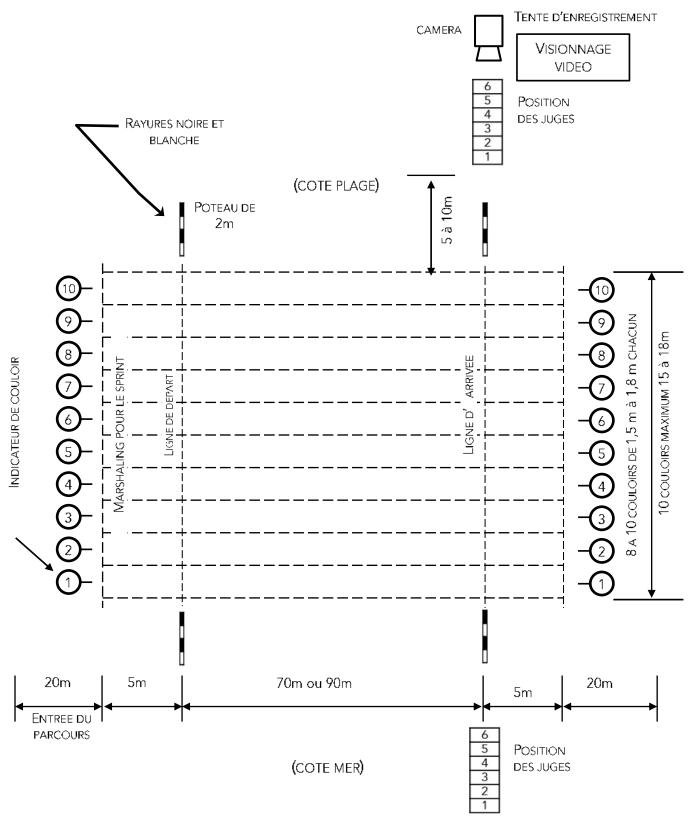


Schéma 24: SPRINT

CATEGORIES	DISTANCE APPROXIMATIVE
OPEN	90m
MASTERS	70m



12. RELAIS SPRINT (BEACH RELAY)

12.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Des équipes de quatre compétiteurs (trois en Masters) se relaient sur un parcours de 90 m (70m pour les Masters). Au départ, deux (un et deux membres pour les masters) compétiteurs prennent position dans le couloir qui leur est attribué à chaque extrémité du parcours.

Après le départ, chaque compétiteur effectue sa partie de parcours avec un bâton tenu dans l'une ou l'autre main et passe le bâton au coureur suivant à la fin de la première, de la deuxième et de la troisième partie de l'épreuve. Tous les compétiteurs doivent terminer leur parcours sur leurs pieds et en position verticale.

Les compétiteurs ne doivent pas gêner la progression des autres compétiteurs.

12.2 LE DEPART

Le départ est donné comme pour le sprint, le premier compétiteur se positionnant sur la ligne de départ.

12.3 L'ECHANGE DU BATON

L'échange du bâton se fait de la manière suivante :

- A. Le compétiteur qui arrive pour échanger le bâton doit tenir le bâton jusqu'à la ligne de transition (Le bâton ne peut pas être lancé au compétiteur suivant).
- B. Les compétiteurs qui récupèrent le bâton lors du premier, deuxième et troisième échange peut se déplacer tout en prenant le bâton mais seront disqualifiés si une partie du corps ou les mains franchissent la ligne de transition avant de récupérer le bâton.
- C. Si un bâton tombe pendant l'échange, celui qui reçoit le bâton peut le récupérer (en veillant à ne pas gêner les autres compétiteurs) et poursuivre sa course dans le couloir qui lui a été attribué.
- D. Si un bâton est lâché à un autre moment, le compétiteur peut le récupérer (à condition de ne pas gêner les autres compétiteurs) et continuer sa course dans le couloir qui lui a été attribué.

12.4 PARCOURS

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

12.5 ÉQUIPEMENT ET TENUES

Bâton: voir Livret 9.

Le port de shorts et t-shirts conformes aux exigences de la tenue d'équipe est laissé à l'appréciation des compétiteurs.



Il peut être demandé aux compétiteurs de porter des chasubles (ou bonnet numéroté, etc...) pour faciliter le jugement.

12.6 JUGEMENT ET TRANSMISSIONS

En général, le jugement sera le même que pour le sprint, l'arbitre principal, le juge de parcours et les juges d'arrivée ayant des fonctions similaires en ce qui concerne le départ et l'arrivée.

Des juges de parcours seront désignés pour vérifier au niveau des lignes de transition pour les fautes commises à chaque extrémité pendant les échanges.

Toute faute constatée par les juges de parcours doit être signalée à l'arbitre principal ou à l'arbitre de zone dans le cas de ces échanges.

12.7 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :



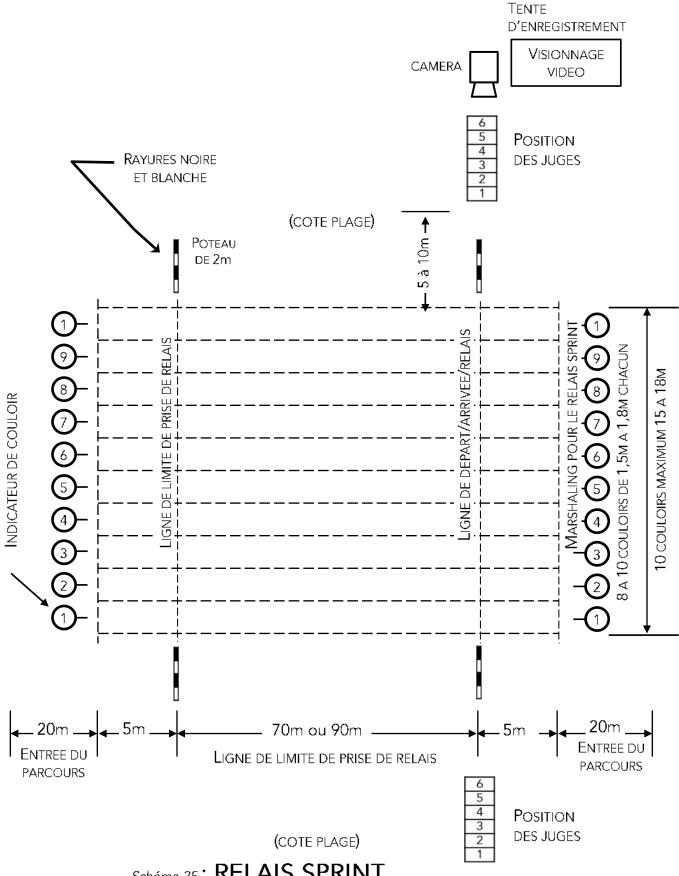


Schéma 25: RELAIS SPRINT

CATEGORIES	DISTANCE APPROXIMATIVE
OPEN	90m
MASTERS	70m



13. COURSE (BEACH RUN)

13.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE 2KM

Les compétiteurs courent 2 km sur la plage. Le tracé du parcours doit respecter la distance totale et être établi en fonction des caractéristiques du site. La distance par défaut est de 500 mètres. L'arbitre principal peut fixer une distance de 1 km sur les plages où il y a plus d'espace.

Au signal de départ, les compétiteurs courent le long du côté gauche du parcours pour contourner (dans le sens des aiguilles d'une montre ou à main droite ou selon l'avis de l'arbitre) les poteaux de virage distant de 250m et reviennent sur 250m vers les drapeaux de départ/tour.

Les compétiteurs contournent tous les drapeaux de virage (dans le sens des aiguilles d'une montre ou à main droite ou selon l'avis de l'arbitre) à la ligne de départ/de virage, reviennent sur la plage pour contourner les drapeaux de virage comme précédemment et répètent l'opération quatre fois. Lors du dernier tour, les compétiteurs franchissent la ligne d'arrivée pour terminer la course.

Il est interdit de bousculer ou ou de gêner délibérément un autre compétiteur de manière à gêner sa progression.

Des juges seront placés pour observer le déroulement de la course et déterminer la place des compétiteurs sur la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur qui franchit la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent terminer sur leurs pieds en position verticale.

13.2 DESCRIPTION DE L'EPREUVE 1KM

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

13.3 PARCOURS

Le parcours (comme indiqué dans le schéma suivant) sera tracé sur la plage (sur du sable mou si possible) parallèlement au bord de l'eau.

La ligne de départ sera matérialisée par une ligne dans le sable ou une corde synthétique de couleur vive tendue entre deux poteaux auxquels sont fixés des drapeaux vert et jaune. La ligne d'arrivée sera matérialisée par deux drapeaux verts espacés de 5m et du côté plage par rapport à la ligne de départ/virage. L'arbitre principal déterminera la longueur de la ligne de départ/virage.

Parcours de course : le parcours sera divisé en deux couloirs parallèles au bord de l'eau. Le couloir le plus proche de l'eau servira pour les portions de course partant de la ligne de départ/arrivée. Les couloirs seront séparés par des rubans de couleur, des banderoles ou tout autre matériel approprié.

Remarque : si le parcours est effectué en sens inverse, les parcours aller se feront du côté plage et les retours du côté de l'eau.

Deux poteaux munis de drapeaux verts et jaunes, distants d'environ 5 mètres et situés à environ 250 mètres du départ, à la finde la ligne de séparation du couloir, indiquent le point de virage.



13.4 ÉQUIPEMENT ET TENUE

Des shorts et des chemises, conformes aux exigences de la tenue d'équipe, peuvent être portés à la discrétion des compétiteurs. Les chaussures sont facultatives.

13.5 JUGEMENT

L'arbitre principal/l'arbitre de zone sera positionné sur un côté du parcours afin d'assurer la supervision générale.

Des juges de parcours peuvent être désignés pour s'assurer que les compétiteurs la course sans gêner les autres compétiteurs.

Un juge sera positionné aux poteaux de virage pour veiller à ce qu'il n'y ait pas de bousculade ou de gênes inutiles.

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

13.6 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :



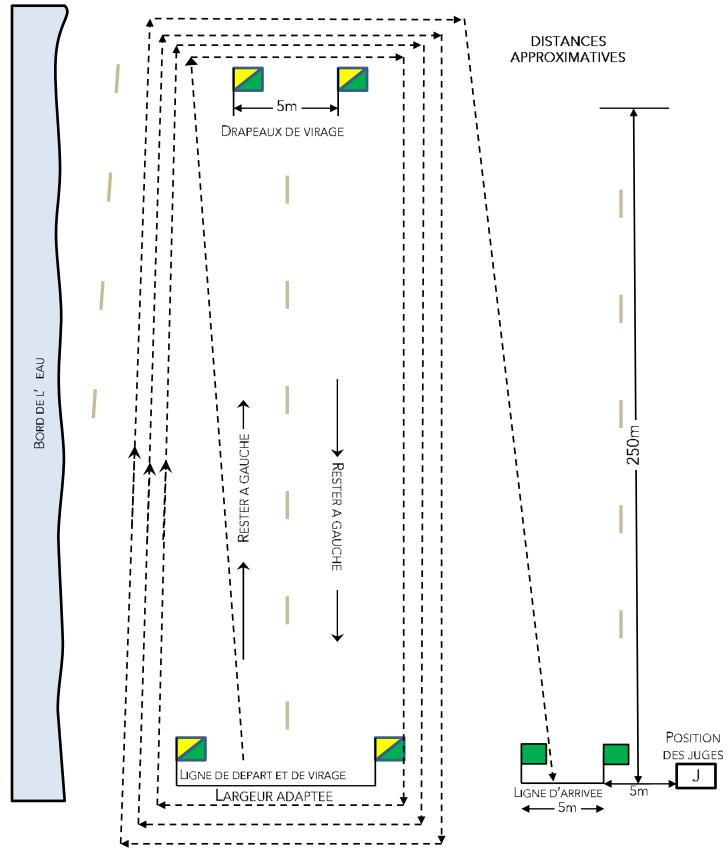


Schéma 26: COURSE

DISTANCE	PARCOURS
2KM	4 x 500m
1KM	2 x 500m



14. RELAIS 3X1KM COURSE (BEACH RUN RELAY)

14.1 DESCRIPTION

Trois compétiteurs courent chacun 1 km sur la plage. Le parcours doit respecter la distance totale et être établi en fonction des caractéristiques du site. La distance par défaut est de 500 mètres. Pour les plages disposant de plus d'espace, l'arbitre principal peut également fixer une distance de 1 km par tour.

Au signal de départ, les compétiteurs courent le long du côté gauche du parcours pour contourner les poteaux de virage (dans le sens des aiguilles d'une montre ou à main droite) et reviennent aux drapeaux de virage et répètent le parcours. Le compétiteur qui arrive contourne le premier drapeau de virage (dans le sens des aiguilles d'une montre ou à main droite) et rejoint le compétiteur partant qui attend sur une ligne située approximativement au centre de la zone de transition, selon les instructions de l'officiel responsable, dans la zone de transition entre le premier et le deuxième drapeau de virage. La touche doit avoir lieu après le premier drapeau de virage et avant que le compétiteur partant ne contourne le deuxième drapeau de virage.

Le deuxième compétiteur effectue le même parcours, comme indiqué ci-dessus.

Le troisième compétiteur effectue le même parcours que celui décrit ci-dessus avant de franchir la ligne d'arrivée.

Il est interdit de bousculer ou de gêner délibérément un autre compétiteur ou une autre équipe de manière à empêcher sa progression.

Des juges seront placés pour observer le déroulement de la course et déterminer la place des compétiteurs lors du passage de la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur qui franchit la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent terminer sur leurs pieds en position verticale

14.2 LE PARCOURS

Le parcours (comme indiqué dans le schéma suivant) sera tracé sur la plage (sur du sable mou si possible) parallèlement au bord de l'eau.

La ligne de départ sera matérialisée par une ligne dans le sable ou une corde synthétique de couleur vive tendue entre deux poteaux auxquels sont fixés des drapeaux vert et jaune. La ligne d'arrivée sera matérialisée par deux drapeaux verts espacés de 5m et du côté plage par rapport à la ligne de départ/virage. L'arbitre principal déterminera la longueur de la ligne de départ/virage.

Parcours de course : le parcours sera divisé en deux couloirs parallèles au bord de l'eau. Le couloir le plus proche de l'eau servira pour les portions de course partant de la ligne de départ/arrivée (première partie pour chaque membre de l'équipe). Les couloirs seront séparés par des rubans de couleur, des banderoles ou tout autre matériel approprié.

Remarque : si le parcours est effectué en sens inverse, les parcours aller se feront du côté plage et les retours du côté de l'eau.



Deux poteaux munis de drapeaux verts et jaunes, distants d'environ 5 mètres et situés à environ 250 mètres du départ, à la fin de la ligne de séparation du couloir, indiquent le point de virage.

14.3 ÉQUIPEMENT ET TENUE

Bâton: voir Livret 9.

Des shorts et des chemises, conformes aux exigences de la tenue d'équipe, peuvent être portés à la discrétion des compétiteurs. Les chaussures sont facultatives.

14.4 JUGEMENT

L'arbitre principal/l'arbitre de zone sera positionné sur un côté du parcours afin d'assurer la supervision générale.

Des juges de parcours peuvent être désignés pour s'assurer que les compétiteurs la course sans gêner les autres compétiteurs.

Un juge sera positionné aux poteaux de virage pour veiller à ce qu'il n'y ait pas de bousculade ou de gênes inutiles.

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

14.5 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :



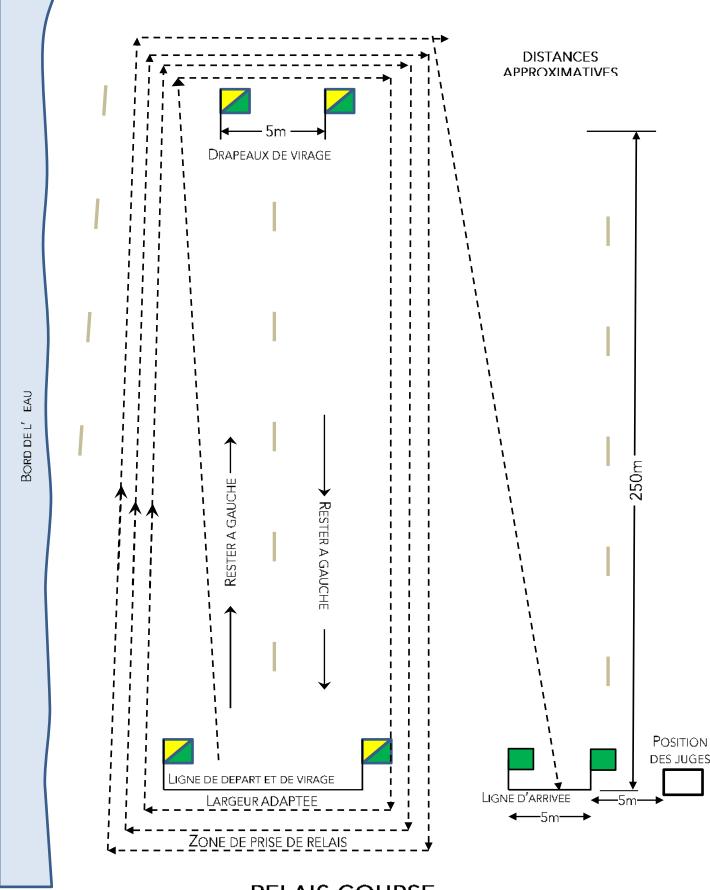


Schéma 27 : RELAIS COURSE

DISTANCE	PARCOURS
3X1km	3x1km (2x500m pour chaque compétiteur)



15. SURF SKI (SURF SKI RACE)

15.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Le Surf Ski est une embarcation essentiellement propulsée par un compétiteur à l'aide d'une pagaie. Se référer à la section Installations et équipements standards pour plus de détails.

Les compétiteurs alignent leurs surf skis avec de l'eau au niveau des genoux avec un espacement d'environ 1,5 mètre. Les compétiteurs se conformer aux instructions du starter, ou du juge de départ, en ce qui concerne l'alignement des surf-skis au moment du départ.

Au signal de départ, les compétiteurs pagaient avec leurs Surf Ski autour du parcours délimité par des bouées et reviennent pour terminer lorsqu'une partie du surf ski franchit la ligne d'arrivée dans l'eau que ce soit en étant dedans, agrippé ou porté par le compétiteur.

Les compétiteurs peuvent perdre le contact ou le contrôle de leur surf ski sans nécessairement être disqualifiés. Pour terminer la course, les compétiteurs doivent avoir (ou avoir retrouvé) leur surf ski et leur pagaie et franchir la ligne d'arrivée dans l'eau en venant du côté mer tout en gardant le contact avec le surf ski et la pagaie.

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à tenir ou à gêner de quelque manière que ce soit avec les Surf Skis des autres compétiteurs ou à gêner délibérément leur progression.

Départ et arrivée sur la plage : si les conditions sont telles que le starter ne peut pas garantir un départ équitable, un départ et/ou une arrivée hors de l'eau seront utilisés (voir ci-dessous).

15.2 LE PARCOURS

Le parcours est décrit dans le schéma suivant.

Pour garantir des départs et d'arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction de l'état de la mer.

Bouées: Trois bouées orange (ou de la couleur de la zone) d'une taille égale à celle d'un bidon de 50 litres doit être utilisées: deux "bouées de virage" doivent être placées à environ 75m l'une de l'autre et à une distance minimale de 300m (250m pour les Masters) mesurée à partir d'une profondeur d'eau aux genoux à marée basse. La troisième bouée "de sommet" sera placée à égale distance des bouées de virages et à approximativement 15m plus au large formant ainsi un arc de cercle.

La ligne de départ ne doit pas nécessairement être matérialisée, mais si nécessaire, elle doit être matérialisée par deux piquets et positionnée de telle sorte que le centre de la ligne de départ soit aligné avec la première bouée de virage.

La ligne d'arrivée : est située entre deux drapeaux orange (ou de la couleur de la zone) montés sur des supports ou des poteaux ou d'autres repères appropriés, positionnés de façon que l'arrivée des embarcations soit jugée dans l'eau. Le centre de la ligne d'arrivée est aligné sur la troisième bouée de virage (en tenant compte des conditions de mer).



15.3 DEPART ET ARRIVEE SUR LE SABLE :

Pour un départ sur la plage, les compétiteurs avec leur Surf Ski et leur pagaie seront alignés, s'alignent à leur position prévue, entre deux poteaux de départ de 2 m situés à environ 5 m du bord de l'eau et espacés d'environ 35m.

Au signal du starter, les compétiteurs, quand ils le souhaitent, portent leur embarcation jusque dans l'eau et effectuent le parcours comme indiqué sur le schéma.

La ligne d'arrivée sèche sera située sur la plage à environ 15 m du bord de l'eau. Elle aura une longueur de 20 mètres et sera matérialisée à chaque extrémité par un drapeau sur un mât de 4 mètres. Les drapeaux d'arrivée seront de la même couleur que les bouées du parcours.

- A. Les compétiteurs doivent pagayer avec leurs surf skis jusqu'à la dernière bouée du parcours et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact ou le contrôle de leur embarcation ou pagaie, après la dernière bouée du parcours lors du retour.
- B. Les compétiteurs ne sont pas obligés de terminer avec leur embarcation et leur pagaie.
- C. L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur qui franchit la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent terminer sur leurs pieds en position verticale.
- D. Un membre de l'équipe du compétiteur aide à retirer l'embarcation et la pagaie du compétiteur du parcours. Avec l'approbation de l'arbitre principal, une personne qui n'est pas membre de l'équipe peut agir en tant que handler, à condition qu'elle soit inscrite à la compétition à un titre ou à un autre.

E. Le handler devra :

- Porter un bonnet identique à celui du compétiteur.
- Porter un gilet distinctif clairement visible comme exigé par les organisateurs s'il entre dans l'eau à une profondeur supérieure aux genoux.
- Faire tout son possible pour s'assurer que lui et le matériel qu'il transporte ne gênent pas les autres compétiteurs (à défaut, une disqualification peut être prononcée).
- Se conformer à toutes instructions des officiels.

15.4 ÉQUIPEMENT

Surf Skis, pagaies: Voir Livret 9.

Le remplacement du surf skis ou de la pagaie d'un compétiteur est autorisé et peut être apporté au bord de l'eau par d'autres membres de l'équipe, à condition que ce remplacement ne gêne pas les autres compétiteurs de la course et que le compétiteur reprenne la course à partir de la zone de départ initiale.

15.5 JUGEMENT

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



15.6 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :



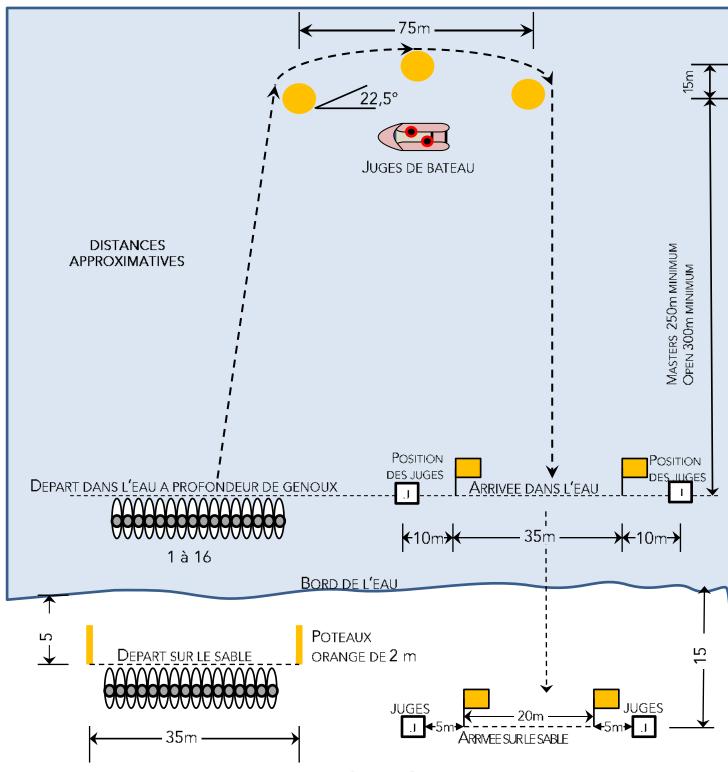


Schéma 28: SURFSKI

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

catégorie	Distance
Cadet à sénior	300 m jusqu'à la bouée de virage
Masters	250 m jusqu'à la bouée de virage



16. RELAIS SURF SKI (SURF SKI RELAY)

16.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

La course de relais Surf Ski se déroulera suivant les règles générales du Surf Ski individuel. Les équipes sont composées de trois compétiteurs qui peuvent utiliser le même Surf ski.

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

Premier compétiteur : les compétiteurs de la première partie du relais prendront le départ comme pour la course de surf ski individuel et pagayeront en contournent les bouées. Après avoir terminé son parcours, le premier compétiteur peut laisser son embarcation (et sa pagaie), contourner les deux drapeaux de virage vert et jaune et toucher le deuxième compétiteur sur la ligne de passage de relais.

Deuxième compétiteur : le deuxième compétiteur effectue le même parcours, contourne les deux drapeaux de virage pour toucher le troisième compétiteur sur la ligne de passage de relais.

Troisième compétiteur : le troisième compétiteur effectue le même parcours, contourne le premier drapeau de transition, dépasse l'autre drapeau de transition du côté plage et termine entre les deux drapeaux d'arrivée.

Les compétiteurs du Relais Surf Ski doivent commencer leur partie de l'épreuve à partir de la position qui leur est attribuée.

Le premier et le troisième compétiteur de chaque équipe partent de la position de départ tirée au sort pour l'équipe. Cependant, la position de départ est inversée pour le deuxième compétiteur de chaque équipe. Par exemple, dans une course à 16 compétiteurs dans laquelle une équipe a tiré la position 1 : le premier compétiteur part de la position 1 ; le deuxième compétiteur part de la position 1.

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

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à tenir ou à gêner de quelque manière que ce soit les surfskis des autres compétiteurs ou à gêner délibérément leur progression.

16.2 LE PARCOURS

Le parcours est décrit dans le schéma ci-dessous. L'arrivée se fait entre deux drapeaux verts (ou de la couleur de la zone).

Dans le relais de surf ski, la ligne de départ/pris de relais est située dans l'eau. Pour garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction des conditions de mer.



16.3 ÉQUIPEMENT ET VETEMENTS

Surf Skis, pagaies: voir Livret 9.

- A. Les membres de l'équipe ou les autres membres autorisés par l'arbitre principal doivent s'assurer que toute embarcation utilisée par l'un des autres membres de l'équipe ne cause aucune gêne à une autre équipe ou à un compétiteur de la course. Les embarcations doivent être retirée dès que possible du bord de l'eau afin d'éviter tout encombrement et tout dommage éventuel.
- B. Si un club engage plus d'une équipe sur une épreuve, chaque équipe devra porter un numéro ou une lettre distinctive sur leurs bras, jambes ou bonnets.

16.4 JUGEMENT

Les juges sont placés de manière à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des compétiteurs à l'arrivée.

Les compétiteurs doivent franchir la ligne d'arrivée sur leurs pieds et en position debout. L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur qui franchit la ligne d'arrivée.

16.5 MAITRISE DE L'EMBARCATION.

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

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

16.6 PARCOURS ET ADAPTATION DU RELAIS SURF SKI MASTERS

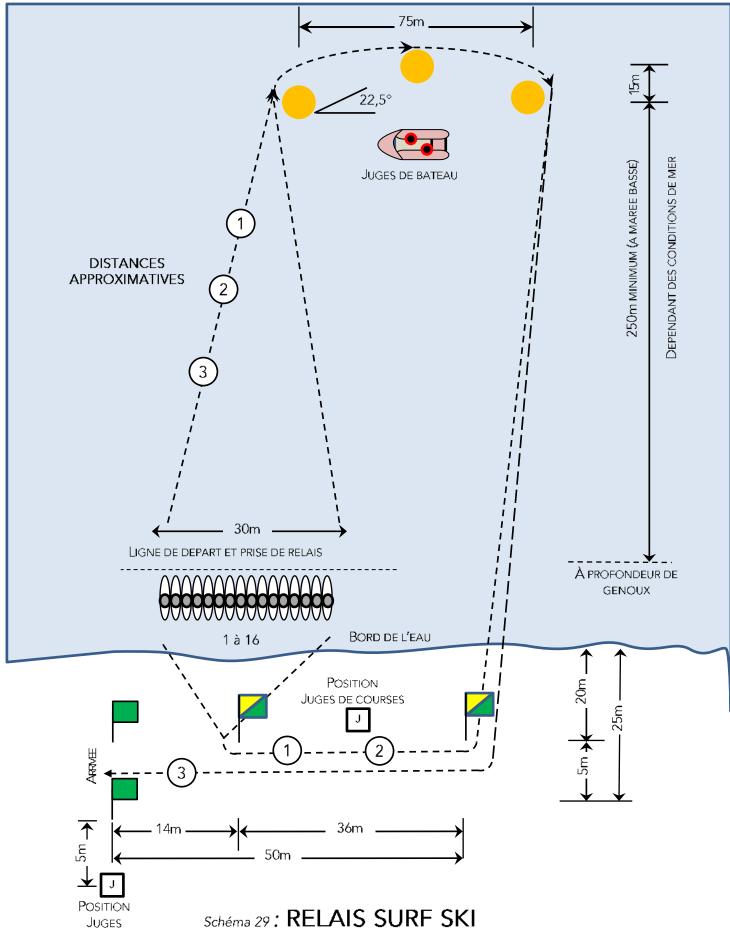
- A. Les bouées du parcours de Surf Ski pour le relais des Masters seront les mêmes que pour l'épreuve de Surf Ski du relais Océanman/Océanwoman. Les compétiteurs doivent contourner toutes les bouées situées dans l'eau, y compris les bouées de nage, les bouées noires et blanches et les trois bouées orange du parcours de surf ski, sauf indication contraire.
- B. Les deux drapeaux de virage vert/jaune sont placés à environ 15 mètres l'un de l'autre, soit sur le bord de l'eau, soit à la profondeur des genoux (selon le cas et en tenant compte des conditions de mer afin de minimiser la distance de course).
- C. Les deux drapeaux d'arrivée verts (ou de la couleur de la zone) sont placés au bord de l'eau à environ 5 mètres l'un de l'autre et à environ 5 mètres du deuxième drapeau de virage.
 Remarque : toutes les autres conditions doivent rester inchangées par rapport au parcours standard.



16.7 DISQUALIFICATION

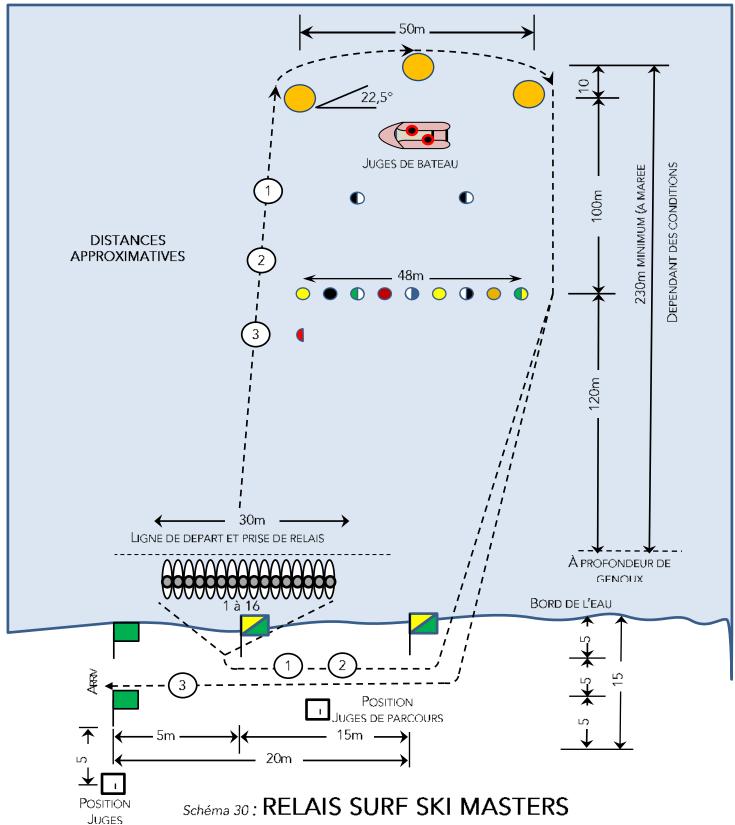
En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :





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





Remarque 1 : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées sera ajusté en fonction des conditions de mer

Remarque 2 : Les drapeaux de virage doivent être placés par l'arbitre ou son adjoint en fonction des conditions de l'eau au moment de la course. Par exemple, les drapeaux de virage doivent être placés à environ 5 m du bord de l'eau en cas de chute abrupte dans l'eau et/ou de forte vague de rive, pour des raisons de sécurité, d'équité et de praticité. Cependant, sur une plage plate et/ou avec peu de vagues, les drapeaux de virage peuvent être placés au bord de l'eau ou dans l'eau pour minimiser la distance de course. La ligne de transition peut être placée sur la plage ou dans l'eau en fonction des conditions et de l'emplacement des drapeaux de virage.



17. PLANCHE (BOARD RACE)

17.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Une planche est une embarcation propulsée principalement par les mains et les bras du compétiteur.

Les compétiteurs se placent sur ou derrière la ligne de départ sur la plage, avec leurs planches espacées de 1,5m.

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

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à tenir ou à gêner de quelque manière que ce soit les planches des autres compétiteurs ou à empêcher délibérément leur progression.

17.2 LE PARCOURS

Le tracé de la course est décrit dans le schéma ci-dessous.

Pour garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction des conditions de mer.

- Bouées: trois bouées noires et blanches (ou de la même couleur que la zone) et d'une taille égale à celle d'un bidon de 50 litres doivent être utilisées: deux "bouées de virage" doivent être placées à environ 75 m l'une de l'autre et à une distance minimale de 250 m (même distance pour les masters) distance mesuré à la profondeur de genou à marée basse. La troisième bouée " de pointe " est placée à mi-distance et à environ 15 m au large des bouées de virage, formant ainsi un arc de cercle avec elles.
- La ligne de départ, est matérialisée par une ligne tracée dans le sable entre deux poteaux ou par une corde de couleur vive entre les deux poteaux, située sur la plage à environ 5 mètres du bord de l'eau. La ligne de départ a une longueur de 30 mètres. Le milieu de la ligne de départ doit être aligné avec la première bouée de virage, mais peut être modifié à la demande de l'arbitre principal en fonction des conditions existantes afin de permettre à tous les compétiteurs de contourner la première bouée dans des conditions équitables.
- La ligne d'arrivée sera située entre deux drapeaux noir et blanc (ou de la couleur de la zone) situés sur la plage à environ 15 m du bord de l'eau. Elle aura une longueur de 20 mètres et sera matérialisée à chaque extrémité par un drapeau sur une perche de 4 mètres. Le milieu de la ligne d'arrivée doit être aligné sur la troisième bouée de virage, mais l'arbitre principal peut modifier cette position en fonction des conditions de mer..

17.3 MATERIEL

Planches: voir Livret 9.



Il est permis d'utiliser une planche de remplacement à condition que le compétiteur reprenne la course à partir de la ligne de départ. Les planches de remplacement peuvent être apportées sur la ligne de départ par les autres membres de l'équipe, à condition qu'elles ne gênent pas les autres compétiteurs.

17.4 JUGEMENT

L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur qui franchit la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent terminer sur leurs pieds, en position verticale, tout en gardant le contrôle de leur planche.

17.5 MAITRISE DE L'EMBARCATION

Les compétiteurs peuvent perdre le contact ou le contrôle de leur planche sans être nécessairement disqualifiés. Pour terminer la course, les compétiteurs doivent avoir (ou avoir récupéré) leur planche et franchir la ligne d'arrivée en venant du côté de la mer tout en gardant le contact avec leur planche.

17.6 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :



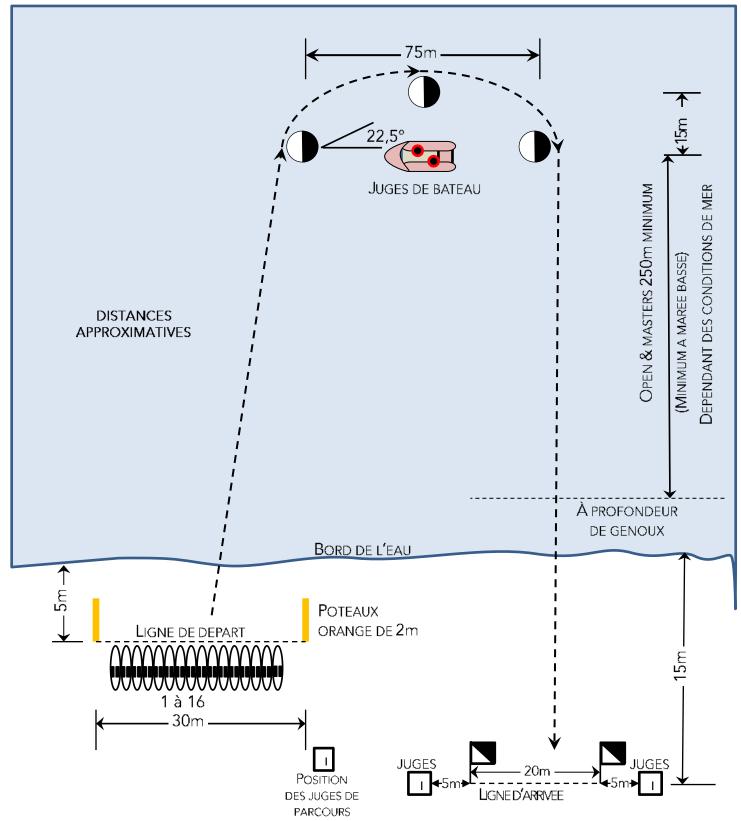


Schéma 31: PLANCHE

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



18. RELAIS PLANCHE (BOARD RELAY)

18.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

L'épreuve de Relais Planche se déroule selon les règles générales de l'épreuve de Planche individuelle. Les équipes sont composées de trois compétiteurs qui peuvent utiliser la même planche.

Premier compétiteur : les premiers compétiteurs prennent le départ comme pour l'épreuve de Planche et suivront le parcours délimité par les bouées. Les compétiteurs peuvent alors abandonner leur planche (n'importe où après avoir contourné les bouées), contourner les deux drapeaux vert et jaune de transition et touche le deuxième compétiteur sur la ligne de passage de relais de l'épreuve.

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

Troisième compétiteur : le troisième compétiteur effectue le même parcours, contourne le premier drapeau de virage, passe côté plage du second pour finir entre les deux drapeaux d'arrivée verts (ou de couleur de la zone).

Le deuxième et troisième compétiteurs de l'épreuve de relais en planche doivent être placés avec les pieds sur la ligne de transition ou sur le bord de celle-ci. Le deuxième et troisième compétiteurs n'ont pas besoin de franchir la ligne de départ pour entrer dans l'eau après avoir été touchés.

Les compétiteurs du relais planche doivent commencer leur partie de l'épreuve à partir de la position qui leur a été attribuée.

Le premier et le troisième compétiteur de chaque équipe partent de la position de départ tirée au sort pour l'équipe. Cependant, la position de départ tirée au sort est inversée pour le deuxième compétiteur de chaque équipe. Par exemple, dans une course à 16 équipes dans laquelle une équipe a tiré la position 1 : le premier compétiteur commence à partir de la position 1 ; le deuxième compétiteur commence à partir de la position 1.

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

Les compétiteurs ne sont pas autorisés à tenir ou à gêner de quelque manière que ce soit les planches des autres compétiteurs ou à empêcher délibérément leur progression.

18.2 LE PARCOURS

Le parcours doit être conforme à la description du relais de la planche et au schéma ci-dessous.

Pour garantir un départ et une arrivée équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction des conditions de mer.



18.3 MATERIEL

Planche: voit Livret 9.

- A. Il est permis d'utiliser une planche de remplacement à condition que le compétiteur reparte de la ligne de départ. La planche de remplacement peut être apportée sur la ligne de départ par un autre membre de l'équipe, à condition qu'elle ne gêne pas les autres compétiteurs.
- B. Les membres de l'équipe ou autres membres autorisés par l'arbitre principal doivent s'assurer que toute embarcation utilisée par l'un des autres membres de l'équipe ne cause aucune gêne à une autre équipe ou à un compétiteur dans la course. Les planches doivent être retirées dès que possible du bord de l'eau afin d'éviter tout encombrement et tout dommage éventuel.
- C. Si un club inscrit plus d'une équipe à une épreuve, chaque équipe doit porter un numéro ou une lettre distinctifs sur le bras, la jambe ou le bonnet.

18.4 JUGEMENT

L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur qui franchit la ligne d'arrivée. Les compétiteurs doivent terminer sur leurs pieds en position verticale.

18.5 CONTROLE DE L'EMBARCATION

Les compétiteurs peuvent perdre le contact ou le contrôle de leur planche à l'aller, à condition de la retrouver et de contourner la dernière bouée du parcours en étant en contact avec leur planche et de terminer le parcours.

Les compétiteurs doivent contourner la dernière bouée du parcours et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact ou le contrôle de leur planche après la dernière bouée du parcours au retour.

18.6 PARCOURS ET ADAPTATIONS POUR LE RELAIS PLANCHE MASTERS

- A. Les bouées du parcours de la planche pour le relais Masters seront les mêmes que celles de la planche du relais Oceanman/Oceanwoman. Les compétiteurs doivent contourner toutes les bouées de nage et les bouées noires et blanches de la planche, sauf indication contraire.
- B. Les deux drapeaux de virage vert/jaune sont placés à environ 15 mètres l'un de l'autre, soit au bord de l'eau, soit à la profondeur des genoux (selon le cas et en tenant compte des conditions de mer afin de minimiser la distance de course).
- C. Les deux drapeaux d'arrivée verts (ou de la couleur de la zone) sont placés au bord de l'eau à environ 5 mètres l'un de l'autre et à environ 5 mètres du deuxième drapeau de virage.
 Remarque : toutes les autres conditions doivent rester inchangées par rapport au parcours standard.

DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :



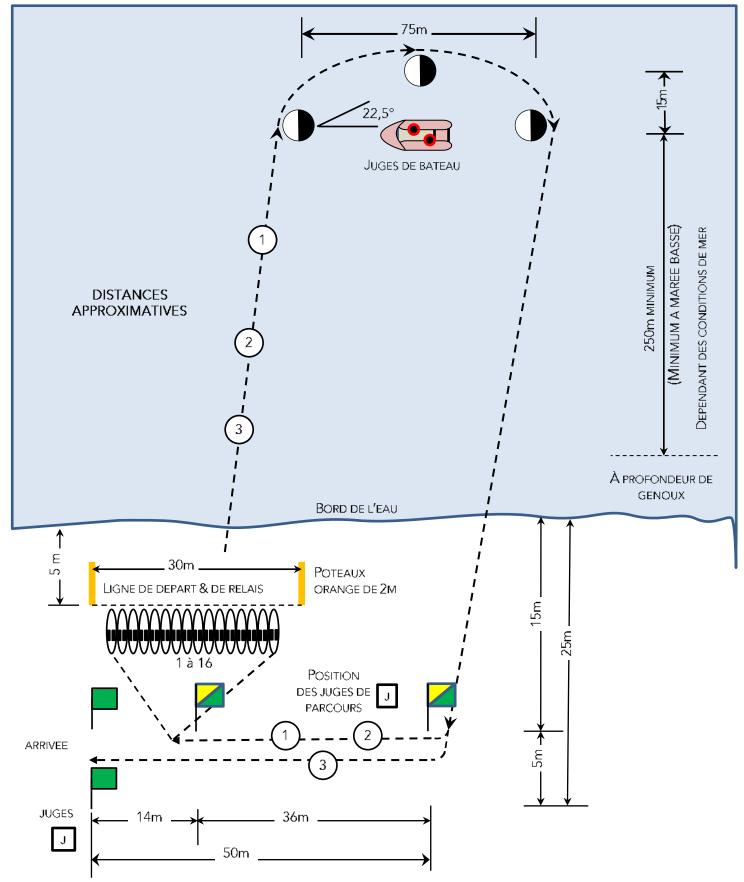
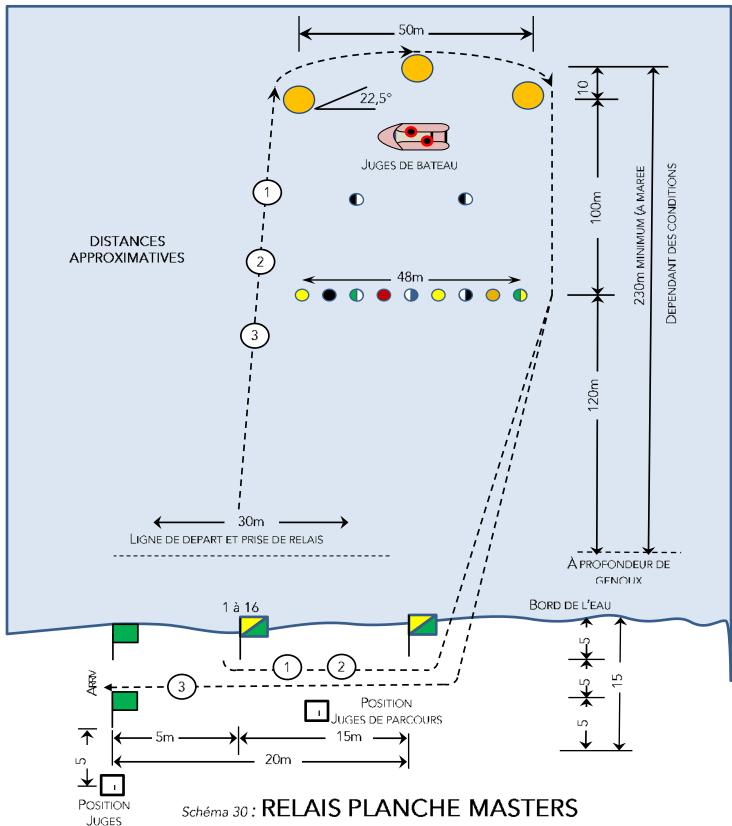


Schéma 32 : RELAIS PLANCHE

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





Remarque 1 : le positionnement sur la plage par rapport aux bouées sera ajusté en fonction des conditions de mer

Remarque 2 : Les drapeaux de virage doivent être placés par l'arbitre ou son adjoint en fonction des conditions de l'eau au moment de la course. Par exemple, les drapeaux de virage doivent être placés à environ 5 m du bord de l'eau en cas de chute abrupte dans l'eau et/ou de forte vague de rive, pour des raisons de sécurité, d'équité et de praticité. Cependant, sur une plage plate et/ou avec peu de vagues, les drapeaux de virage peuvent être placés au bord de l'eau ou dans l'eau pour minimiser la distance de course. La ligne de transition peut être placée sur la plage ou dans l'eau en fonction des conditions et de l'emplacement des drapeaux de virage.



19. SAUVETAGE PLANCHE (BOARD RESCUE)

19.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

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

- A. Les deux compétiteurs doivent partir de la position attribuée correcte, c'est-à-dire de la ligne de départ/arrivée. Les compétiteurs qui nagent vers la mauvaise bouée et qui se signalent à partir de celle-ci seront disqualifiés.
- B. Premier compétiteur : Depuis la position qui lui a été attribuée sur la ligne de départ située sur la plage, et au signal de départ, la victime entre dans l'eau, nage jusqu'à toucher la bouée qui lui a été attribuée, et signale son arrivée en levant le bras à la verticale pendant qu'elle est en contact avec la bouée. La victime attend ensuite dans l'eau du côté mer de la bouée.

Remarque 1 : La définition de la bouée est la bouée seule et n'inclut pas les cordes et/ou les sangles d'attache. Les compétiteurs doivent toucher visiblement la bouée au-dessus de la surface de l'eau avant de signaler leur arrivée à la bouée.

Remarque 2 : Les compétiteurs peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tirer le long du parcours afin d'atteindre la bouée qui leur a été attribuée.

- C. L'arbitre principal peut décider d'une méthode alternative pour signaler de façon claire que la victime a touché la bouée.
- D. Le deuxième compétiteur : au signal d'arrivée de la victime, et à partir de la position attribuée le sauveteur avec sa planche, franchit la ligne de départ, entre dans l'eau et rame jusqu'à la victime située du côté "large" de la bouée attribuée. La victime doit rentrer en contact avec la planche du côté "large" de la bouée. La planche doit contourner la bouée dans le sens des aiguilles d'une montre (à main droite côté bouée) avant de revenir vers le rivage avec la victime. La planche peut dépasser de la bouée côté rivage pendant le chargement de la victime.
- E. La victime peut se placer à l'avant ou à l'arrière de la planche. La victime peut aider en ramant sur la planche lors du retour au bord.
- F. L'arrivée est jugée sur la poitrine du premier compétiteur de chaque équipe qui franchi la ligne d'arrivée matérialisée par des drapeaux verts (ou de la couleur de la zone) sur ses pieds et en position debout. Le sauveteur et la victime étant tous deux en contact avec la planche.

Remarque: Alors que les deux compétiteurs doivent être en contact avec la planche au moment où le premier compétiteur franchit la ligne d'arrivée pour que le résultat soit validé, il n'est pas nécessaire que le second compétiteur franchisse la ligne d'arrivée sur ses pieds et/ou en contact avec la planche. Cependant, toutes les équipes sont priées de se déplacer



- immédiatement du côté de la rive de la ligne d'arrivée afin de faciliter le jugement de l'épreuve et de permettre aux équipes qui suivent de terminer.
- G. Le sauveteur ne peut pas partir avant que la victime ne signale son arrivée. Le sauveteur peut franchir la ligne de départ/arrivée pour quelque raison que ce soit et ne sera pas disqualifié, à condition qu'il reprenne ensuite sa position de départ pour attendre le signal d'arrivée de la victime.
- H. Les compétiteurs ne sont pas autorisés à tenir ou à interférer de quelque manière que ce soit avec les planches des autres compétiteurs ou gêner délibérément leur progression.

19.2 LE PARCOURS

Le parcours sera installé comme détaillé dans le schéma suivant.

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

19.3 MATERIEL

Planche: voir livret 9.

19.4 JUGEMENT

Des juges sont placés pour observer le bon déroulement de l'épreuve et pour déterminer la place des compétiteurs à l'arrivée.

19.5 GESTION DE LA VICTIME OU DE LA PLANCHE

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

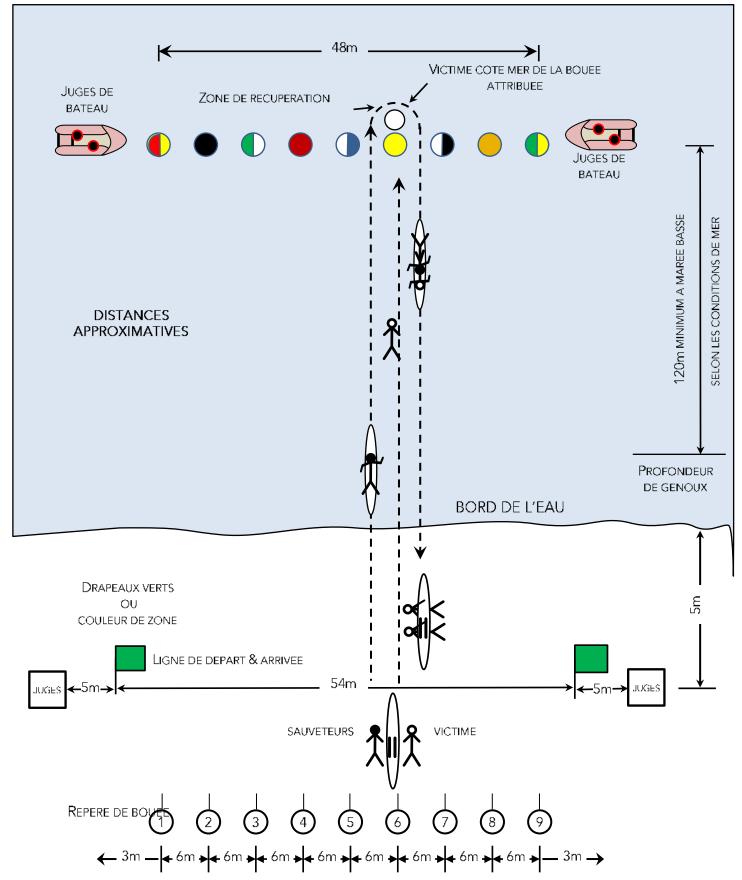
19.6 CHARGEMENT DE LA VICTIME

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

19.7 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :





LES REPERES SONT ALIGNES AVEC LES BOUEES

Schéma 35 : SAUVETAGE PLANCHE

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



20. OCEANMAN/OCEANWOMAN

20.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Les compétiteurs parcourent un parcours de 1,4 km (environ) qui comprend une étape de nage, une étape de planche, une étape de surf ski et une arrivée en sprint sur la plage.

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

L'ordre des épreuves sera déterminé par tirage au sort au début de chaque compétition. Le même tirage au sort déterminera l'ordre relatif aux épreuves du relais Océanman et Océanwoman.

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

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

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

Handler : un membre de l'équipe du compétiteur assiste ce dernier. Avec l'accord de l'arbitre principal une personne n'étant pas membre de l'équipe du compétiteur pourra assurer le rôle de handler, à condition qu'elle soit licenciée à la FFSS, et qu'elle soit inscrite à la compétition à un titre quelconque.

Le handler doit :

- A. Porter un bonnet identique à celui du compétiteur.
- B. Porter un gilet distinctif clairement visible, comme demandé par les organisateurs de la compétition, s'il entre dans l'eau au-delà d'une profondeur d'eau aux genoux.
- C. Tenir le surf ski en position flottante comme indiqué sur le schéma ou selon les instructions des officiels.
- D. Faire tout son possible pour s'assurer que lui-même et le matériel qu'il manipule ne gênent pas les autres compétiteurs (sous peine de disqualification du compétiteur).
- E. Se conformer à toutes les instructions des officiels.



20.2 LE PARCOURS

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

Pour garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement des lignes de départ et d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à la demande de l'arbitre principal en fonction des conditions de mer du moment.

Distances des bouées : les bouées de nage doivent être placées à un minimum de 120m d'un point mesuré à la profondeur d'eau aux genoux à marée basse.

Les bouées des épreuves de planche et de Surf Ski seront positionnées respectivement à environ 50m et 100m de distance derrière les bouées de nage. Les bouées de planches seront espacées d'environ de 17m et les bouées de Surf Ski espacées d'environ 50m, avec la bouée de "pointe" de Surf Ski 10m plus au large.

Disposition des drapeaux : Deux drapeaux vert et jaune situés à environ 20 mètres du bord de l'eau désignent les repères de virage sur la plage. L'un est positionné dans l'axe de la bouée de nage numéro 2, l'autre dans l'axe de la bouée de nage numéro 8.

Deux drapeaux verts (ou de la couleur de la zone) espacés de 5 mètres matérialisent la ligne d'arrivée. Ils sont placés perpendiculairement au bord de l'eau et à environ 50 m du premier drapeau de virage.

Ligne de départ et de transition : La ligne de départ et de transition sera d'une longueur d'environ 30 m, centrée sur la bouée de nage numéro 1 à environ 5m du bord de l'eau, et matérialisée par un poteau de 2m de haut à chaque extrémité.

La ligne de départ et de transition sert de ligne de départ si la nage ou la planche se déroulent en premier. Elle sert de ligne de placement des planches pour l'épreuve de planche. Les compétiteurs ne sont pas tenus de franchir la ligne de départ et de transition après le début de la course.

Parcours de planche : le parcours de planche s'effectue à partir de la ligne de départ et de transition pour passer à l'extérieur de la bouée de nage 1 ; puis contourner les bouées du parcours de planches ; revenir sur la plage en passant la bouée de nage 9 à l'extérieur ; et contourner les deux drapeaux de virage.

Parcours de Surf Ski : le parcours de Surf Ski se déroule avec un départ dans l'eau, comme le montre le schéma, en contournant les trois bouées du parcours de Surf Ski, pour retourner vers la plage et contourner les deux drapeaux de virage. Les compétiteurs doivent passer à l'extérieur de toutes les bouées. Les compétiteurs ne doivent pas couper les bouées du parcours de nage ou du parcours de planches.

Parcours de Nage : le parcours de nage s'effectue depuis la ligne de départ et de transition, autour des bouées de nage, pour retourner à la plage et contourner les deux drapeaux de virage

Parcours de sprint et arrivée : la course se termine quand le compétiteur a fini toutes les épreuves. Pour terminer, le compétiteur contourne le 1er drapeau de virage, passe l'autre drapeau du côté plage et finit entre les deux drapeaux d'arrivée.



Remarque : les compétiteurs contournent les drapeaux de virage dans le même sans que les bouées pour chaque parcours de la course.

Masters : si l'épreuve de nage des Masters dépasse les 120m en raison des conditions de mer, deux bouées individuelles, placées à un minimum de 10 m l'une de l'autre au niveau des 120 m, peuvent être utilisées. Dans de telles circonstances, le parcours de nage habituel sera utilisé pour le parcours de planche et la première et troisième bouée du parcours de Surf Ski. Une bouée de "pointe" placée 10m au-delà des bouées de nage complètera le parcours de Surf Ski.

20.3 ADAPTATION OCEANMAN/OCEANWOMAN MASTERS

L'épreuve Océanman/Océanwoman Masters se déroule comme l'épreuve Océanman/Océanwoman standard, à l'exception des deux drapeaux de virage vert/jaune qui sont placés à environ 15m l'un de l'autre, soit sur le bord de l'eau, soit à la profondeur des genoux (selon le cas et en tenant compte des conditions de vagues dominantes afin de minimiser la distance de course). Les deux drapeaux d'arrivée verts (ou de la couleur de la zone) sont placés au bord de l'eau à environ 5m l'un de l'autre et à environ 5m du deuxième drapeau de virage. Si la première épreuve est la nage ou la planche, l'épreuve commence au bord de l'eau. Pour la deuxième et troisième épreuve, les handlers peuvent tenir l'embarcation (selon le cas) dans l'eau pour que le compétiteur puisse la récupérer.

Remarque : toutes les autres conditions doivent rester inchangées par rapport au parcours standard.

20.4 MATERIEL

Surf Skis, Pagaies, Casques, Paddle Board: voir livret 9.

- A. Changement d'une embarcation endommagée : une planche ou un Surf Ski ne pourra pas être changé pendant la course, à moins qu'il ne soit endommagé ou plus en état de naviguer. Les membres de l'équipe et/ou le handler sont autorisés à aider au remplacement de l'embarcation endommagée, mais uniquement dans la mesure où ils placent l'autre embarcation sur la ligne de départ et de transition.
- B. Pagaie : une pagaie perdue ou endommagée ne peut être remplacée qu'après le retour du compétiteur sur la ligne de départ ou de transition.
- C. Enlèvement du matériel : Pour favoriser le bon déroulement de l'épreuve, les membres de l'équipe et/ou les handlers peuvent retirer du matériel endommagé ou abandonné sur le parcours pendant la course, à condition de ne pas gêner la progression des autres compétiteurs.

20.5 JUGEMENT

Les juges seront placés pour observer le bon déroulement de l'épreuve et déterminer la place des compétiteurs à l'arrivée.

Les compétiteurs doivent finir debout sur leurs pieds. L'arrivée est jugée sur le passage de la poitrine du compétiteur sur la ligne d'arrivée.



20.6 MAITRISE DE L'EMBARCATION

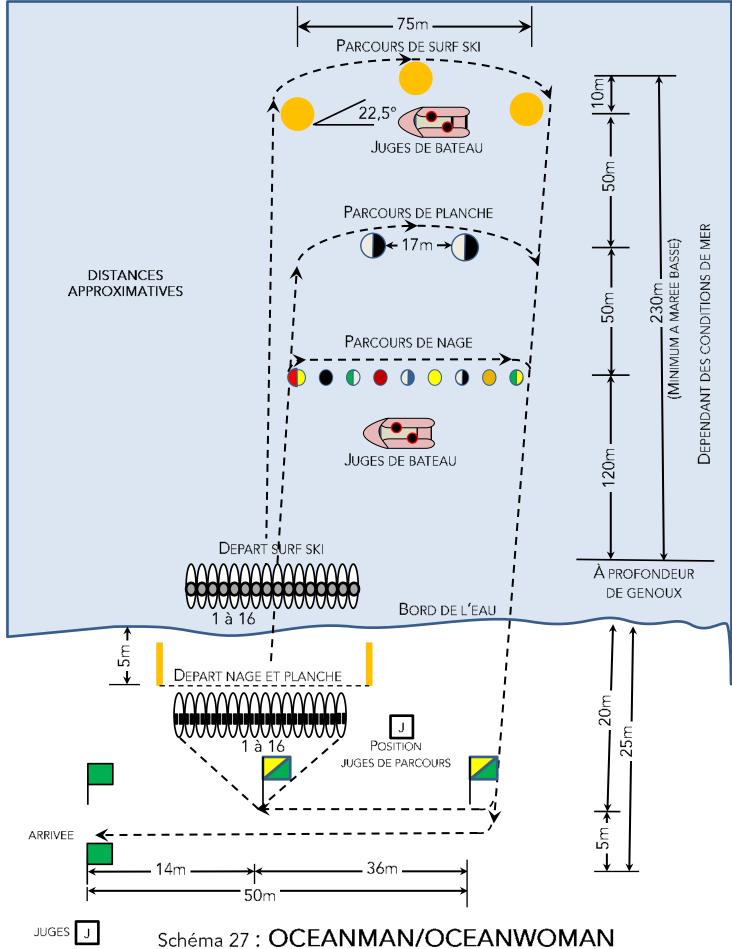
Les compétiteurs doivent être en contact avec leur Surf Ski ou avec leur planche jusqu'à la dernière bouée de parcours incluse. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact avec leur embarcation sur le trajet de retour.

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

20.7 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :





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



21. OCEAN M

CATEGORIES CADETS ET PLUS

21.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Les compétiteurs parcourent un parcours de 1 640m (environ), qui comprend une épreuve de nage, une épreuve de planche, une épreuve de Surf Ski et un sprint final sur la plage.

À l'exception de différences notées dans cette section, les conditions de course de chaque parcours sont généralement celles des épreuves individuelles de la discipline y compris les règles applicables aux différentes disciplines.

Sauf avis contraire de l'organisateur ou du comité de compétition, l'ordre fixe des parcours de l'Ocean M est le suivant : nage, planche et ski.

Positions de départ : les compétiteurs doivent commencer le parcours de nage et de planche de la position tirée au sort. Les positions de départ sont inversées après l'épreuve de planche pour le Surf Ski. Par exemple dans une course à 24 compétiteurs, dans laquelle un compétiteur a tiré au sort la position 1 : ce compétiteur commencera la nage et la planche de la position 1, mais commencera le Surf Ski de la position 24

Position de départ pour la nage	1	2	3	4	5	6	7	8	24
Position de départ pour la planche	1	2	3	4	5	6	7	8	24
Position de départ pour le Surf Ski	24	23	22	21	20	19	18	17	1

21.2 GESTION DES EMBARCATIONS/ MANUTENTION

Handler personnel : un membre de l'équipe du compétiteur peut aider le compétiteur à gérer son embarcation. Avec l'approbation de l'arbitre principal, une personne n'étant pas membre de l'équipe du compétiteur pourra assurer le rôle de handler, à condition qu'elle soit licenciée à la FFSS, et qu'elle soit enregistrée sur la compétition à un titre quelconque.

Les handlers personnel doivent :

- A. Porter un bonnet identique à celui du compétiteur.
- B. Porter un gilet distinctif clairement visible, comme demandé par les organisateurs de la compétition, s'il entre dans l'eau au-delà de la profondeur des genoux.
- C. Placer les embarcations comme indiquée sur le schéma ou selon les instructions des officiels.
- D. Faire tout leur possible pour s'assurer qu'eux-mêmes et le matériel qu'ils manipulent ne gênent pas les autres compétiteurs (sous peine de disqualification du compétiteur).
- E. Se conformer à toutes les instructions des officiels.

Compétitions majeures : lors de certaines compétitions (comme les épreuves promotionnelles de type olympiques) les handlers ne seront pas autorisés dans la zone de compétition. Dans ces conditions, les compétiteurs ou les officiels désignés (par les organisateurs) placeront les planches



sur la ligne de départ/transition alignées dans l'ordre du tirage au sort et les Surf Ski (et pagaies) placés derrière les planches dans l'ordre inverse du tirage au sort. Il y aura un espace d'environ 1m entre chaque planche et chaque Surf Ski afin que les compétiteurs ne soient pas gênés par les embarcations. Après l'utilisation par les compétiteurs, l'équipement sera ensuite géré dans la zone de compétition par les officiels désignés.

21.3 LE PARCOURS

Les bouées des épreuves de nage, de planche, de Surf Ski seront positionnées comme indiqué dans le schéma suivant.

Pour garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée sur les bouées peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction des conditions de mer.

Afin d'encourager l'intérêt des spectateurs, du public, des médias et des sponsors, des moyens audio et visuels spécifiques peuvent également être utilisés, notamment des arches de transition et d'arrivée, de grandes bouées de virage dans l'eau, des balises/drapeaux visuels de virage spéciaux sur la plage et des gradins sur la plage.

Distances des bouées : les bouées de nage devront être positionnées à environ 90m du bord de l'eau et à 50m les unes des autres.

Les bouées de planche et de Surf Ski seront positionnées respectivement à environ 50m et 100m derrière les bouées de nage. Les bouées de planche doivent être espacées d'environ 55m et les bouées de Surf Ski d'environ 60m, les bouées de surf ski disposant d'une petite bouée de marquage supplémentaire placée à environ 1m du côté retour de chacune des bouées de Surf Ski, pour faciliter les virages.

Repères : un grand repère de virage (ou deux drapeaux espacés d'approximativement 1m) devra être placé au centre de la plage, à une profondeur d'eau approximativement aux genoux, pour matérialiser le virage sur la plage à la moitié du parcours de chaque partie d'épreuve. Dans les compétitions où il n'y a pas d'eau peu profonde, le repère sera placé au bord de l'eau.

Deux autres repères de plage, espacés d'environ 35m, seront placés directement derrière les repères de virage de façon à former un parcours de course en arc de cercle vers la ligne d'arrivée et de transition.

Ligne d'arrivée et de transition : la ligne d'arrivée et de transition est matérialisée par une arche d'arrivée ou deux drapeaux espacés de 5m l'un de l'autre au centre de la zone de compétition et à environ 20m (selon la marée) du bord de l'eau. Si une arche est installée, la ligne d'arrivée sera délimitée par deux drapeaux du côté entrant de l'arche.

Remarque : dans le Relais Océan M la ligne d'arrivée/transition sera également la ligne de passage de relais pour les membres de l'équipe.

Ligne de départ : la ligne de départ fera environ 30m de long, centrée sur la bouée de nage numéro 1, à environ 25m du bord de l'eau (si la plage le permet), et pourra être matérialisée par des poteaux à chaque extrémité.



En dehors de la partie initiale de nage, les compétiteurs ne sont pas tenus de traverser la ligne de départ pour les épreuves de planche et de Surf Ski de la course. Les planches et les Surf Skis devront être positionnés à l'endroit indiqué avant le début de la course.

Parcours de nage: le parcours de nage débute sur la ligne de départ, contourne la première bouée de nage de gauche à droite, revient à la plage pour contourner le (les) repère(s) de virage de la droite vers la gauche, puis contourne la deuxième bouée de nage de la gauche vers la droite et revient à la plage, passe le premier repère sur la plage, traverse l'arche d'arrivée/transition puis le deuxième repère sur la plage pour débuter la partie planche.

Parcours planche: le parcours de planche débute de la prise de la planche sur la plage, passe la bouée de nage 1 à l'extérieur (en restant à gauche de la bouée de nage 1) puis contourne la première bouée de planche de la gauche vers la droite, revient à la plage en passant à l'extérieur de la bouée de nage 1 (en restant à gauche de la bouée de nage 1). Le repère de virage est ensuite contourné de la droite vers la gauche et la bouée de nage 2 est passée en ramant à l'extérieur (en restant à gauche de la bouée de nage 2), la bouée de planche 2 est ensuite contournée de la gauche vers la droite, puis retour vers la plage en passant la bouée de nage 2 à l'extérieur (en restant à gauche de la bouée de nage 2) pour revenir sur la plage, passe le premier repère de plage, traversée de l'arche d'arrivée/transition puis passage du deuxième repère de plage pour débuter la partie Surf Ski.

Parcours de Surf Ski: l'épreuve de Surf Ski débute par la prise du Surf Ski sur la plage, passe les bouées de nage et de planche 1 à l'extérieur (en restant à gauche), puis contourne la bouée de Surf Ski 1 (et le repère de bouée) de la gauche vers la droite, revient vers la plage en passant à l'extérieur des bouées de nage et de planche 1 (en restant à gauche). Le repère de virage est ensuite contourné de la droite vers la gauche, puis passe les bouées de nage et de planche 2 à l'extérieur (en restant à gauche des bouées), la bouée 2 de Surf Ski (et le repère de bouée) est ensuite contournée de la gauche vers la droite, puis passe les bouées de planche et de nage 2 à l'extérieur (en restant à gauche) pour revenir à la plage, passe le premier repère sur la plage et franchie la ligne d'arrivée et l'arche pour finir la course.

Sprint sur la plage : la course est terminée quand le compétiteur termine toutes les parcours. Pour terminer, un compétiteur doit passer le premier repère sur la plage et franchir la ligne d'arrivée au niveau de l'arche d'arrivée (ou franchir les 2 drapeaux d'arrivée).

Remarque 1 : les compétiteurs contournent les drapeaux de virage (sur la plage) dans le même sens que les bouées pour chaque parcours.

Remarque 2 : si la distance entre la bouée de nage et le bord de l'eau dépasse 90 m en raison de la marée, du ressac ou de contraintes liées à la plage, le comité de course peut décider d'utiliser les 2 bouées de planche pour effectuer la nage. Dans ce cas, les compétiteurs ne réaliseront pas un parcours de nage en "M", mais contourneront les deux bouées de planche sans revenir à la plage et commenceront ensuite le parcours de planche en "M".

Remarque 3 : si la marée, les conditions de mer, ou la configuration de la plage rendent impossible la mise en place d'un parcours en forme de M, le comité de cours peut également



décider d'utiliser le parcours traditionnel l'Océanman/Océanwoman pour les épreuves aquatiques de la course tout en conservant le parcours sur le sable de la course.

21.4 ÉQUIPEMENT

Surf Skis, pagaies, planches: voir livret 9.

- A. Remplacement d'un équipement endommagé : une planche, un Surf Ski et/ou une pagaie ne doivent pas être changés pendant une épreuve de la course sauf s'il sont endommagés ou s'ils ne sont plus en état de naviguer. Les membres de l'équipe/handlers seront autorisés à aider au remplacement du matériel endommagé, mais seulement dans la mesure où ils placeront d'autres embarcations au bord de la zone de compétition, selon les instructions de l'arbitre principal.
- B. Enlèvement du matériel : pour aider au bon déroulement de l'épreuve, les membres de l'équipe et/ou les handlers peuvent enlever le matériel endommagé ou abandonné sur le parcours durant la course dans la mesure où ils ne gênent pas la progression des autres compétiteurs.

21.5 JUGEMENT

Des juges seront placés pour observer le déroulement de l'épreuve et pour déterminer la place des compétiteurs à l'arrivée.

Les compétiteurs doivent terminer sur leurs pieds en position debout. L'arrivée est jugée sur le passage de la poitrine du compétiteur qui franchit la ligne d'arrivée.

21.6 MAITRISE DE L'EMBARCATION

Les compétiteurs doivent être en contact avec leur Surf Ski ou leur planche jusqu'à la dernière bouée du parcours incluse. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact avec leur embarcation sur le trajet retour. Les compétiteurs peuvent perdre le contact avec leur embarcation sur le trajet aller dans la mesure où ils regagnent leur embarcation et qu'ils contournent la dernière bouée de chaque épreuve en contact avec l'embarcation et en terminant le parcours.

21.7 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :



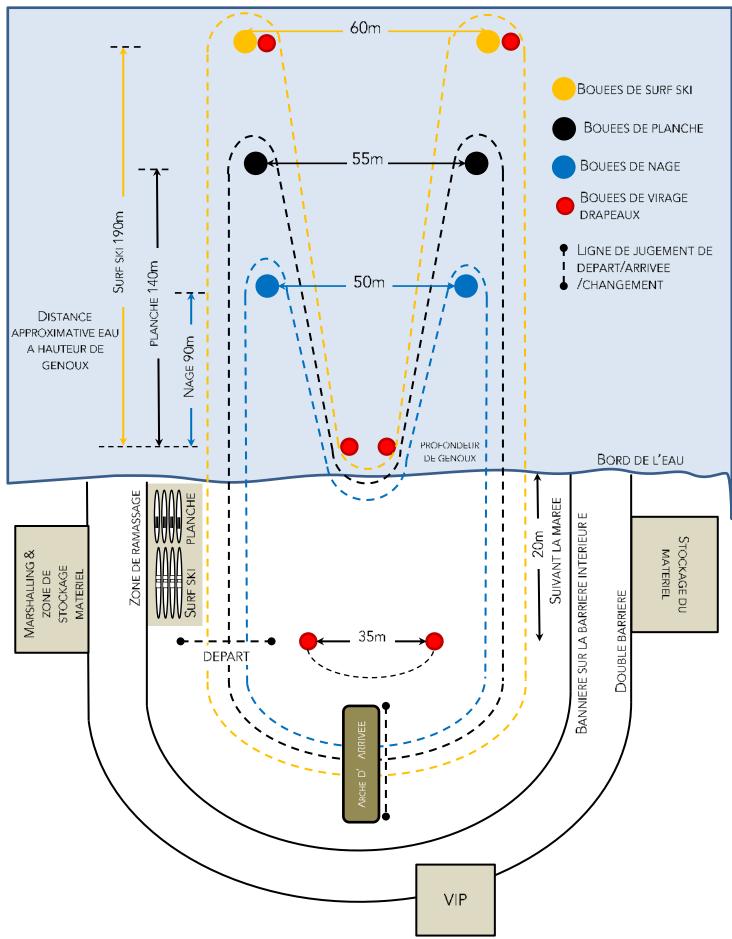


Schéma 28 : OCEAN M PARCOURS INDIVIDUEL

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



22. OCEANMAN/OCEANWOMAN COURSES ELIMINATOIRES

22.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Le format éliminatoire est un format alternatif aux épreuves traditionnelles de l'Oceanman et l'Oceanman et de l'Oceanman et

La qualification pour la finale des éliminatoires est déterminée par des séries et des tours supplémentaires (le cas échéant) pour arriver à une finale à 24 compétiteurs. Sauf avis contraire de l'organisateur ou du comité de course, toutes les épreuves de qualification pour la finale de l'épreuve éliminatoire se dérouleront sous forme de courses individuelles (c'est-à-dire pas dans le format de l'épreuve éliminatoire).

La finale se déroule sur trois courses éliminatoires comme suit :

- A. Course 1 : élimination des 8 derniers athlètes
- B. Course 2 : élimination des 8 derniers athlètes
- C. Course 3 (finale): les 8 athlètes restants

Remarque 1 : dans certains cas, il est possible d'avoir plus ou moins de 24 compétiteurs pour la 1^{ère} course d'une finale par élimination. Dans ce cas, l'organisateur ou l'arbitre doit communiquer le nombre d'éliminés dans chaque tour avant le déroulement de la première course éliminatoire.

Sauf avis contraire de l'organisateur ou du comité de compétition, l'ordre des manches des finales éliminatoires se fera par rotation comme suit

- A. Course 1 : nage, planche, ski
- B. Course 2 : ski, planche, nage
- C. Course 3 : planche, nage, ski

Il y aura 5 minutes de repos entre chaque course, le temps commençant à partir du moment où le vainqueur de la course franchit la ligne d'arrivée. Ce temps peut être modifié à la demande de l'organisateur en fonction des conditions et annoncé avant le début de la finale en éliminatoire. Les règles des finales en éliminatoires seront les mêmes que celles du format traditionnel Oceanman/Oceanwoman ou Ocean M, selon le cas, à l'exception des modifications ci-dessous :

- Le classement final et l'attribution des points dépendent du moment où le compétiteur est éliminé.
- En fonction de l'événement promotionnel mis en place et/ou des conditions, les parcours et les manches peuvent être plus ou moins longs dans l'un ou l'autre format de course.
- Les compétiteurs qui n'effectuent pas le parcours correctement (y compris en manquant une bouée ou une marque de virage) s'exposent aux sanctions suivantes :
- Si une erreur se produit lors de la première course du tour éliminatoire, le compétiteur est disqualifié et se voit attribuer la dernière place (et tous les points de classement correspondants).
- Si l'erreur se produit lors de la deuxième ou troisième course de l'éliminatoire, le compétiteur est disqualifié et se voit attribuer la dernière place de ce tour. En effet, le compétiteur s'est déjà qualifié au-dessus de ceux qui ont déjà été éliminés



Le vainqueur de l'épreuve est le compétiteur qui termine correctement à la première place de la troisième (dernière) course éliminatoire, quelle que soit la place de qualification qu'il a obtenue dans les deux premières courses éliminatoires.

Remarque : lorsque la course se déroule sur un site "d'eau calme", un parcours alternatif peut être envisagé particulièrement lorsque les épreuves se déroulent dans le cadre de compétitions. Dans ce cas, le parcours devra être spécifié au moyen du formulaire d'inscription et devra inclure un schéma du parcours avec les distances approximatives de chaque partie de l'épreuve.

22.2 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).



23. RELAIS OCEANMAN/OCEANWOMAN

23.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Les relais Océanman/Océanwoman sont une variante des épreuves d'Océanman/Océanwoman individuelles.

Des équipes de 4 compétiteurs (1 nageur, 1 en planche, 1 en Surf Ski et 1 coureur) réalisent les épreuves dans l'ordre tirées au sort au début de chaque compétition.

La course à pied est toujours la dernière épreuve. Si la 1^{ère} épreuve est le Surf Ski, les compétiteurs prendront un départ typique dans l'eau.

Masters : équipes de 3 compétiteurs -1 en nage, 1 en planche, 1 en Surf Ski. Il n'y a pas de coureur dans les Relais Océanman/Océanwoman Masters (voir également ci-dessous les aménagements d'épreuve).

À l'exception des différences mentionnées dans cette section, les conditions de course de chaque épreuve sont identiques à l'épreuve individuelle y compris les règles régissant chaque discipline.

Pour garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la demande de l'arbitre principal, en fonction des conditions de mer.

Les compétiteurs doivent commencer leur épreuve à partir de la position correcte qui leur a été attribuée sur la plage.

Remarque : les deuxièmes et troisièmes compétiteurs n'ont pas besoin de franchir la ligne de départ/de transition pour entrer dans l'eau après avoir été touchés.

Les positions de départ sont inversées pour les parcours de planche et de surf ski. Par exemple, dans une course à 16 équipes dans laquelle une équipe a tiré au sort la position 1 : la 1^{ère} épreuve avec embarcations commencera de la position 1, mais l'autre partie avec embarcation débutera de la position 16.

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

Remarque : si l'épreuve de nage est le deuxième ou le troisième parcours de la course, les compétiteurs doivent commencer leur parcours à partir de la même position que celle de leur équipe dans le parcours précédant immédiatement le parcours de la nage.

La description suivante de l'épreuve se fait dans l'ordre suivant : Nage – Planche – Surf Ski – Course. Le parcours s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Épreuve de nage : après un départ sur la plage, les nageurs entrent dans l'eau, contournent les bouées du parcours de nage et retournent sur la plage, contournent les deux drapeaux de virage vert et jaune pour toucher les sauveteurs qui attendent avec leur planche, les pieds sur la ligne de départ/de transition ou du côté du rivage de cette ligne.



Épreuve de planche : les compétiteurs entrent dans l'eau avec leur planche, passent la bouée de nage 1 côté extérieur, contournent les bouées du parcours de planche, retournent à la plage en passant la bouée de nage 9 par l'extérieur, contournent les deux drapeaux de virage et traversent la ligne de départ/transition pour toucher les compétiteurs en Surf Ski qui attendent avec leur Surf Ski et leur pagaie à une profondeur d'eau approximativement aux genoux.

À leur retour, les compétiteurs en planche peuvent abandonner leur planche au bord de l'eau.

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

Le compétiteur de surf ski doit passer à l'extérieur de toutes les bouées. Le compétiteur de surf ski ne doit pas couper à travers les bouées des épreuves de nage ou de planche.

L'emplacement de contact entre le 3eme compétiteur et le coureur est laissé à la discrétion de l'équipe doit être effectué, à la discrétion de l'équipe, à condition qu'il ait lieu après la dernière bouée du parcours de nage et avant le premier drapeau de virage.

Épreuve de sprint : les coureurs contournent un drapeau de virage vert et jaune, passent l'autre drapeau du côté plage et continuent pour terminer entre les deux drapeaux d'arrivée verts (ou de couleur de la zone).

Remarque 1 : il est permis de toucher le compétiteur n'importe où entre la dernière bouée de nage et le premier drapeau de virage sur la plage. Toutes les "touches" doivent s'effectuer au-dessus de l'eau de manière à être visibles.

Remarque 2 : les coureurs sont autorisés à entrer dans l'eau pour aller toucher le compétiteur qui arrive. Le coureur peut courir dans l'eau, faire le dauphin en prenant appui sur le fond, prendre des vagues et/ou courir jusqu'au drapeau de virage, mais ils ne sont pas autorisés à nager à quelque moment que ce soit (cela inclut faire un mouvement de bras pour attraper ou rester sur une vague).

*A condition que les pieds poussent sur le fond, il est permis d'avoir une action des bras au-dessus de l'eau dans le cadre du mouvement du plongeon de dolphinage ou de canard.

23.2 MATERIEL

Surf Skis, pagaies, planches, casques: Voir livret 9.

Chaque équipe doit posséder, au moins, une planche et un Surf Ski.

Chaque équipe placera son matériel à côté des zones de départ respectives des différentes embarcations.

Enlèvement du matériel : pour sécuriser le déroulement de l'épreuve, les membres de l'équipe et/ou handlers peuvent enlever le matériel endommagé ou abandonné pendant la course à condition de ne pas gêner la progression des autres compétiteurs.

Le handler doit :

- A. Porter un bonnet identique au compétiteur.
- B. Porter un gilet distinctif de haute visibilité, comme demandé par les organisateurs de la compétition, s'il entre dans l'eau au-delà d'une profondeur d'eau aux genoux.



- C. Faire tout son possible pour s'assurer que lui et l'équipement qu'il manipule ne gênent pas les autres compétiteurs (sous peine de disqualification du compétiteur).
- D. Se conformer à toutes les instructions des officiels.

Vêtements : pour la course de sprint sur la plage, les shorts et les t-shirts, qui sont conformes aux exigences pour la tenue des équipes, peuvent être portés à la discrétion des compétiteurs.

23.3 JUGEMENT

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

Les compétiteurs doivent terminer sur leurs pieds en position debout. L'arrivée est jugée sur la poitrine du compétiteur franchissant la ligne d'arrivée.

23.4 MAITRISE AVEC L'EMBARCATION

Les compétiteurs doivent être en contact avec leur Surf Ski ou leur planche jusqu'à la dernière bouée de parcours incluse. Les compétiteurs ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact avec leur embarcation sur le trajet de retour. Les compétiteurs peuvent perdre le contact de leur embarcation à l'aller sans pénalité, à condition qu'ils récupèrent leur embarcation et qu'ils passent la dernière bouée de chaque épreuve en contact avec leur embarcation et qu'ils terminent le parcours.

23.5 AMENAGEMENTS POUR LE RELAIS OCEANMAN/OCEANWOMAN MASTERS

Le relais Océanman/Océanwoman Masters se déroule comme l'épreuve standard de relais Océanman/Océanwoman, à l'exception des deux drapeaux de virage vert/jaune qui sont placés à environ 15 mètres l'un de l'autre, soit sur le bord de l'eau, soit dans l'eau à la profondeur des genoux (selon le cas et en tenant compte des conditions de vagues afin de réduire la distance de course). Les deux drapeaux d'arrivée verts (ou de la couleur de la zone) sont placés au bord de l'eau à environ 5 mètres l'un de l'autre et à environ 5 mètres du deuxième drapeau de virage. Si la première épreuve est la nage ou la planche, l'épreuve commence au bord de l'eau. Pour la deuxième et troisième épreuve, les nageurs et les compétiteurs d'embarcations (selon le cas) peuvent commencer dans l'eau.

Remarque 1 : en fonction des conditions, les officiels peuvent décider de la profondeur à laquelle les compétiteurs peuvent entrer dans l'eau pour attendre la prise de relais des compétiteurs qui arrivent.

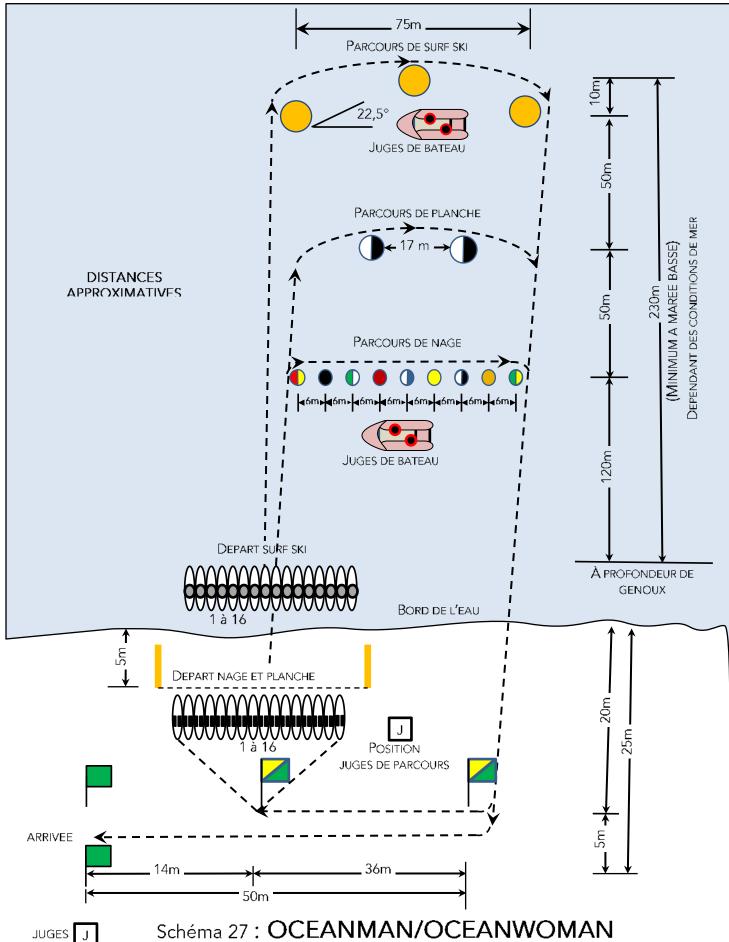
Remarque 2 : toutes les autres conditions doivent rester inchangées par rapport au parcours standard

23.6 DISQUALIFICATION

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier des point 1 à 3 du livret 4, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).





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



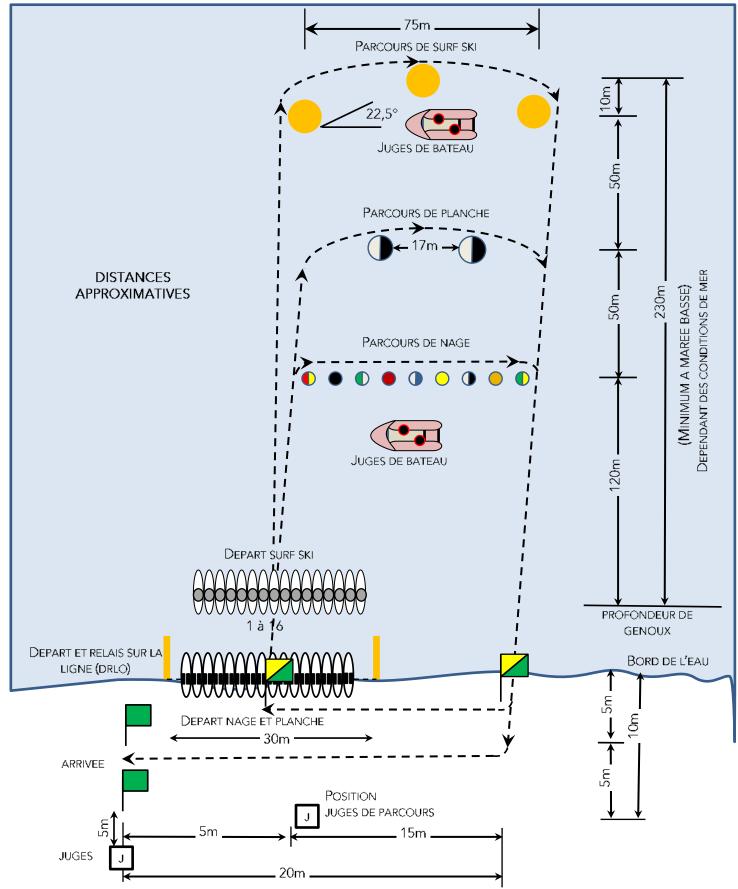


Schéma 37: RELAIS OCEANMAN MASTERS

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



24. RELAIS OCEAN M (RELAIS MIXTE)

24.1 DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Le relais Océan M est une variante de l'épreuve Océan M.

À l'exception des différences notées dans cette section, les conditions et règles sont les même que pour l'épreuve de l'Océan M.

Remarque : pour les championnats du Monde de sauvetage sportif, chaque équipe est constituée de deux femmes et deux hommes. Le premier compétiteur doit effectuer la course à pied, le deuxième la nage, le troisième la planche, et le dernier compétiteur un parcours de Surf Ski et une course pour finir l'épreuve à l'arche d'arrivée (ou drapeaux) sur la plage. Un seul tirage au sort sera effectué avant le début de la compétition pour déterminer l'ordre de passage des hommes et des femmes.

24.2 LE PARCOURS

Le parcours sera conforme au schéma suivant.

L'épreuve commence par une course à pied de 500m qui part de la ligne de départ/ passage de relais /arrivée au niveau de l'arche d'arrivée jusqu'à un point situé à 125m de l'autre côté de la plage, contourne deux piquets dans le sens des aiguilles d'une montre et retourne à l'arche d'arrivée. Le coureur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre autour de deux piquets au niveau de l'arche d'arrivée puis refait le parcours et touche le nageur qui attend du côté de l'arrivée de la ligne de départ/transition/arrivée.

Remarque : le port de chaussures est laissé à la discrétion du compétiteur pour la partie course de l'épreuve.

Le passage de relais entre les compétiteurs dans le Relais Océan M se fait dans une zone située entre la ligne de départ/passage de relais/arrivée du côté de l'arche d'arrivée et une ligne située approximativement à 5m après l'arche d'arrivée. À la discrétion des équipes, le compétiteur partant doit se tenir debout avec les pieds sur la ligne de départ/ passage de relais/arrivée ou du côté de l'arche sur la ligne de jugement de départ/passage de relais/arrivée dans la zone de passage de relais. La touche doit se faire à l'intérieur de cette zone.

Remarque : la main du compétiteur partant peut dépasser la ligne de départ/passage de relais de la ligne d'arrivée pour effectuer la touche, mais les pieds du compétiteur doivent être sur ou dans les deux extrémités de la zone de passage de relais au moment de la touche.

La course se poursuit ensuite comme pour l'Océan M individuel sauf que les règle de passage de relais du nageur au compétiteur en planche puis au compétiteur en Surf Ski sont celles décrites cidessus.

L'épreuve sera terminée quand le compétiteur en Surf Ski termine son parcours de Surf Ski et passe le premier repère sur la plage et qu'il franchi la ligne de départ /passage de relais/arrivée.

Remarque 1 : si la distance entre la bouée de nage et le bord de l'eau dépasse 90m en raison de la marée, des conditions de mer, ou de plage, le comité de course de la compétition peut



décider d'utiliser les deux bouées de planche pour la nage. Dans ce cas, les compétiteurs n'effectueront pas un parcours de nage en forme de M, mais contourneront les deux bouées de planche sans retourner sur la plage, puis commenceront le parcours de planche en forme de M.

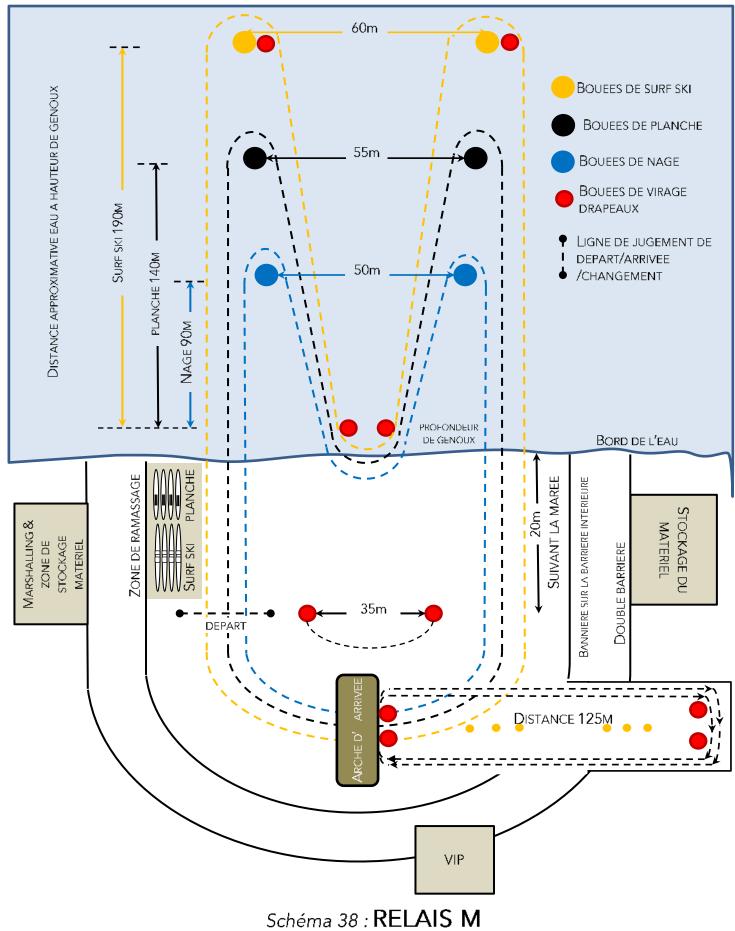
Remarque 2 : si la marée ou les conditions de mer ou de plage rendent impossible la mise en place d'un parcours aquatique en forme de M, le comité de course de la compétition peut également décider d'utiliser le parcours traditionnel de l'Oceanman/Oceanwoman pour les épreuves aquatiques tout en conservant la course sur plage de l'épreuve relais M.

24.3 DISQUALIFICATIONS

En complément du livret 1 règles générales et des descriptions pour les compétions de côtier du livret 4 point 1 à 3, les comportements suivants sont passibles de disqualification :

A. Ne pas effectuer le parcours tel qu'il est défini et décrit (DQ12).





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



25. CODES DE DISQUALIFICATION DES EPREUVES DE COTIER

Code ILS	Code FFSS	Motif de disqualification	Épreuves
	0	Abandon en cours de parcours	Toutes épreuves
	1	Ne pas concourir conformément aux règles générales	Toutes épreuves
	2	 Un compétiteur, une équipe peuvent être disqualifiés si un compétiteur, une équipe ou un handler a un comportement déloyal. Des exemples de comportement déloyal: Commettre une infraction en rapport avec le dopage Se faire passer pour un autre compétiteur Tenter de modifier le tirage au sort pour une épreuve ou une position Concourir deux fois dans la même épreuve individuelle Concourir deux fois dans la même épreuve dans des équipes différentes Intervenir délibérément dans l'épreuve pour gagner un avantage Bousculer ou gêner un compétiteur pour l'empêcher de progresser Recevoir une aide physique ou matérielle extérieure Participer de manière contraire à l'esprit de la compétition (tel que décrit dans le code du fair-play). 	Toutes épreuves
	3	Les compétiteurs peuvent ne pas être autorisés à partir dans une épreuve s'ils se présentent en retard sur l'aire d'appel Cela peut être noté comme "n'est pas parti" (DNS) ou similaire sur les feuilles de résultats.	Toutes épreuves
	4	Un compétiteur, un handler ou une équipe absente du départ de l'épreuve est disqualifié, sauf pour la finale A ou B. Cela peut être noté comme "n'est pas parti" (DNS) ou similaire sur les feuilles de résultats	Toutes épreuves
	5	Tout acte visant à endommager délibérément le site, les lieux d'hébergement ou les biens d'autrui entraînera la disqualification des personnes concernées.	Toutes épreuves
	6	Le non-respect des officiels peut entraîner la disqualification de la compétition.	Toutes épreuves



7	Le premier compétiteur ou la première équipe à partir (commence un mouvement de départ) avant que le signal de départ ne soit donné, sera disqualifié - sauf pour les Beach Flags où le(s) compétiteur(s) sera(ont) éliminé(s).	Toutes épreuves
8	Ne pas se conformer aux ordres du starter dans un délai raisonnable.	Toutes Épreuves
9	9 Un compétiteur qui, après le premier commandement du starter, perturbe les autres participants à la course par des bruits ou autres, peut être disqualifié (ou éliminé dans les Beach Flags).	
10	Partir d'une position autre que la position ou le couloir attribués.	Toutes Épreuves
11	Ramasser ou bloquer plus d'un bâton - par exemple, s'allonger sur un bâton ou cacher un bâton à la vue.	Beach flags
12	Ne pas terminer l'épreuve et/ou le parcours tel qu'il a été défini et décrit.	Toutes Épreuves