

SECTION 2

RÈGLEMENT TECHNIQUE EPREUVES PISCINE

Septembre 2025
Révision mai 2026



Fédération Belge de Sauvetage – Belgische Reddings Federatie
RedFed – Vlaamse Reddings Federatie
LFBS – Ligue Francophone Belge de Sauvetage



Vlaamse Reddingsfederatie vzw
Gemeenteplein 26
3010 Kessel-Lo
Tel.: 016 35 35 00
Fax: 016 35 01 02
e-mail: info@redfed.be
<http://www.redfed.be>



Ligue Francophone de Sauvetage asbl
Place des Sports 1
1348 Louvain-la-Neuve
Tel.: 010 45 75 45
Fax: 010 45 64 65
e-mail: contact@lfbs.org
<http://www.lfbs.org>

De verantwoordelijken van de ploeg en de deelnemers worden verondersteld dit reglement te kennen met inbegrip van de desbetreffende regels en procedures.
Les responsables d'équipe et les concurrents sont tenus de connaître ce règlement, y compris les règles et les procédures le régissant

TABLE DES MATIÈRES

1	Conditions générales pour les compétitions en piscine	4
2	Départ.....	5
2.1	Procédure de départ “plongé”	5
2.2	Procédure de départ dans l’eau	5
2.3	Disqualification	5
3	Règlement technique concernant le mannequin	6
3.1	Venir à la surface avec un mannequin.....	6
3.2	Le remorquage du mannequin	7
3.3	Le tractage du mannequin.....	8
3.4	Aidant pour le maintien du mannequin.....	8
4	Répartition.....	9
4.1	Répartition dans les séries.....	9
4.2	Répartition dans les finales directes	10
4.3	Attribution des couloirs	10
4.4	Répartition dans les finales.....	10
5	Chronométrage et détermination du classement	11
5.1	Chronométrage électronique	11
5.2	Chronométrage manuel, jugement à l’arrivée et arbitrage	13
6	Officiels techniques.....	15
7	Description des épreuves individuelles	16
7.1	DISQUALIFICATIONS GENERALES.....	16
7.2	A1: 100/200m Obstacles – Obstacles.....	17
7.3	A2: 50/100m mannequin/palmes – Manikin Carry with Fins	19
7.4	A3: 50/100m combiné – Rescue Medley.....	22
7.5	A4: 50m mannequin – Manikin Carry.....	25
7.6	A5: 50/100m Lifesaver – Manikin Tow with Fins	27
7.7	A6: 100/200m Superlifesaver – Superlifesaver	31
7.8	A7 : Nage libre sur mannequin (100 m) -100m Manikin Lifesaver Medley	36
8	Description des épreuves en relais	40
8.1	B1: 4x50m relais obstacles – Obstacle Relay	41
8.2	B2: 4x25m relais mannequin – Manikin Relay	43
8.3	B3: 4x50m bouée-tube – Medley Relay.....	46
8.4	B4: 8/12,5m Line throw – Line Throw	49
8.5	B5: 4x50m Pool Lifesaver Relay	54
8.6	B6 : Relais remorquage sauvetage 4x50m.....	58
9	DISQUALIFICATIONS PAR EPREUVES	62
9.1	DISQUALIFICATIONS GENERALES.....	62
9.2	A1: 100/200m obstacles	62
9.3	A2: 50/100m mannequin/palmes	62
9.4	A3: 50/100 m combiné	63
9.5	A4: 50m mannequin.....	63
9.6	A5: 50/100m Lifesaver	63
9.7	A6: 100/200m Superlifesaver	64
9.8	A7 100m Manikin lifesaver medley	64
9.9	B1: 4x50m relais obstacles.....	65
9.10	B2: 4x25m relais mannequin.....	65



9.11	B3: 4x50m bouée-tube	66
9.12	B4: 8/12,5m Line throw	66
9.13	B5: 4x50m Pool Lifesaver Relay	66
9.14	B6 : Relais remorquage sauvetage 4x50m	67
10	APERCU GLOBAL DES DISQUALIFICATIONS AVEC LEUR CODE	68

1 Conditions générales pour les compétitions en piscine

Les capitaines d'équipe, les entraîneurs et les athlètes ont la responsabilité de connaître le schéma des épreuves et les règles et procédures liées aux épreuves.

- A. Les athlètes ne sont pas autorisés à commencer une épreuve s'ils sont en retard dans la zone de marshalling. (DQ 3) Un athlète ou une équipe qui ne se présente pas au départ sera disqualifié. (DQ 4) Seuls les officiels / aidants et les athlètes peuvent entrer dans la zone de départ. Si les officiels ou les athlètes/aidants ne participent pas, ils doivent se retirer de cette zone. Sauf mention contraire dans le règlement, aucun moyen artificiel de propulsion ne peut être utilisé dans la compétition (par exemple plaquettes pour les mains, brassards). L'utilisation de substances visqueuses ou adhésives (liquide, solide ou en aérosol) sur les mains ou les pieds de l'athlète, ou appliqués à la surface du mannequin ou de la bouée-tube afin d'améliorer l'adhérence, ou pour aider l'athlète à pousser sur le fond de la piscine, n'est pas autorisé dans les compétitions piscine (DQ 7). Les tapes utilisés à des fins médicales, thérapeutiques ou préventives (kinésithérapie) sont autorisés à la discrétion du juge-arbitre, à condition qu'aucun avantage n'en soit retiré et que ce soit discuté à l'avance avec le juge-arbitre. Les athlètes ne peuvent pas pousser sur le fond de la piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (par ex : casser la surface avec le mannequin, obstacle et relais obstacle, relais mannequin, lifesaver, super-lifesaver, manikin lifesaver medley, relais bouée tube, relais rescue tow). (DQ 8).
- H. L'utilisation de parties de la piscine (telles que des lignes d'eau, des escaliers, des gouttières ou de parties immergées) n'est pas autorisée (DQ 17 ou 24).
- I. Un concurrent qui interfère avec un autre athlète pendant une épreuve est disqualifié (DQ 2).
- J. Sauf indication contraire dans les règles de l'épreuve, les athlètes doivent rester dans leur couloir pendant toute la course, même après l'arrivée. Les athlètes doivent rester dans leur couloir jusqu'à ce qu'ils soient invités à quitter la piscine (DQ 9).
Les athlètes doivent quitter la piscine par les côtés et non par le mur d'arrivée de la piscine, notamment par au-dessus des plaques d'arrivée du chrono électronique.
- K. Les athlètes dans toutes les épreuves individuelles et les compétiteurs d'une même équipe doivent porter leur bonnet de club dans toutes les épreuves. Les bonnets eau-libre, en caoutchouc ou en silicone peuvent être portés.
- L. Un concurrent ne sera pas disqualifié si son bonnet est déplacé ou perdu après le départ d'une épreuve, à condition que les officiels puissent identifier que ce concurrent a correctement terminé l'épreuve.
- M. Les décisions quant à l'ordre d'arrivée défini par les juges d'arrivée ou le matériel de chronométrage automatisé, ne sont pas sujettes à protestation ou à appel.
- N. Les décisions de départ du directeur d'épreuve, du starter, ou du juge arbitre (ou de la personne désignée par le juge-arbitre) ne sont pas soumises à protestation ou appel.
- O. Le juge-arbitre peut autoriser un concurrent ou une équipe à refaire une épreuve de nage/course/lancer en raison d'une défaillance de l'équipement fourni ou d'une interférence. Le temps réalisé lors de la nouvelle épreuve sera considéré comme le temps officiel et sera inscrit dans les résultats.
- P. Récupération des palmes perdues : les concurrents peuvent récupérer les palmes perdues après le départ et continuer sans être disqualifiés, à condition de ne pas enfreindre les règles relatives aux mannequins. Les concurrents ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.

2 Départ

- A. Avant le début de chaque course, le directeur d'épreuve ou le responsable désigné:
- Vérifie que tous les officiels sont en position.
 - Vérifie si les athlètes, les aides et les victimes sont bien habillés et bien placés.
 - Vérifie que tout le matériel est en une position correcte et sûre.
 - Avertit les concurrents par trois coups de sifflet courts qu'ils peuvent placer leur équipement (si nécessaire et s'il n'est pas déjà en place), retirer tous leurs vêtements et accessoires, etc., à l'exception de leur maillot de bain, et se préparer pour la course.
- B. Lorsque tous les athlètes et officiels sont prêts pour le départ, le directeur d'épreuve doit:
- Signaler le début de chaque course par un coup de sifflet long pour indiquer que les athlètes doivent prendre leur place sur le plot de départ ou entrer dans l'eau pour le 4x25m mannequin.
 - Avec un bras tendu en direction de l'épreuve, signaler que les athlètes sont sous le contrôle du starter.
- C. Nonobstant la procédure ci-dessus, les officiels ne sont pas responsables si un concurrent ou une équipe n'est pas présent au départ d'une course ou n'est pas correctement équipé, c'est-à-dire qu'aucune protestation ou appel n'est autorisé par un compétiteur/une équipe/un handler sur les points ci-dessus.
- Remarque 1:** A la discrétion du juge-arbitre, le départ "par au dessus de la tête" (athlète : de la série précédente reste dans l'eau, sous le plot) peut être utilisé.
- Remarque 2:** cfr description de la procédure de départ pour le Line Throw (5.43).

2.1 Procédure de départ "plongé"

En Belgique, la règle du départ unique sera appliquée pour les relais des « + 14 ans » et pour les catégories Cadets–Juniors–Open–M30–M40–M55–M70, ce qui signifie la disqualification dès le premier faux départ. Pour les benjamins, les minimes et les équipes « benjamins-minimes », la disqualification n'est appliquée qu'au deuxième faux départ. Le directeur d'épreuve informe avant le coup de sifflet, qu'il s'agit d'un second départ, ou si le premier départ doit être recommencé qu'il s'agit d'un premier départ.

- A. Au coup de sifflet prolongé, les concurrents montent sur la plate-forme de départ et y restent.
- B. Au signal du starter "A vos places", les athlètes prennent immédiatement la position de départ, en plaçant au moins un pied à l'avant du bloc de départ. Quand tous les athlètes sont immobiles, le starter donne le départ par un signal sonore bref et énergique.
- C. Les compétiteurs peuvent prendre le départ depuis le plot de départ, depuis le bord du bassin ou dans l'eau, en gardant une main en contact avec le mur ou le rebord de départ, ou avec le plot de départ.

2.2 Procédure de départ dans l'eau

Comme pour le départ « plongé », la règle du départ unique est d'application pour les « +14 ans » et la règle des deux départs, en cas d'un premier faux départ, est d'application pour les benjamins et minimes.

Les épreuves du relais avec mannequin et du lancer de corde, ont un départ dans l'eau. Veuillez consulter les descriptions détaillées pour ces deux épreuves, afin de connaître les procédures de départ spécifiques.

2.3 Disqualification

- A. Tous les athlètes qui partent (càd qui effectuent un mouvement de départ) avant que le signal de départ ne retentisse, seront disqualifiés. (DQ 10)

Le simple fait de bouger n'entraîne pas la disqualification. Anticiper le signal de départ et entamer un mouvement de départ entraîne la disqualification (DQ10).

Le directeur d'épreuves, le starter et le juge-arbitre déterminent, selon leur appréciation, si un concurrent – ou plusieurs concurrents – a entamé un mouvement de départ. Généralement, le mouvement de départ prématuré d'un concurrent entraîne le déplacement d'autres concurrents. De tels mouvements ne constituent pas une disqualification.

Remarque : s'ils sont installés, les systèmes électroniques (à pression) sur les blocs de départ peuvent être utilisés pour aider à juger les départs (et les relais).

- B. Si le signal de départ retentit avant que la disqualification ne soit prononcée, la course se poursuit (sauf pour les benjamins et les minimes) et le ou les concurrents, qui ont provoqué le faux départ, sera disqualifié à l'issue de la course (DQ10).
- C. Si la disqualification est prononcée avant le signal de départ, celui-ci ne sera pas donné ; les concurrents restants seront rappelés et prendront le départ à nouveau (DQ10).
- D. Le signal de rappel des compétiteurs est identique au signal de départ mais répétitif et donné conjointement à la chute de la ligne de faux départ. Dans tous les autres cas, le directeur d'épreuve, s'il/elle décide lui-même/elle-même qu'il y a eu faux départ, fera entendre le signal de faux départ. Ce signal sera répété par le starter.
- E. Pour l'épreuve du 100 m mannequin avec palmes et pour le lifesaver, le faux départ sera signalé par un signal sonore sur du métal en immersion.
- F. Si l'erreur d'un officiel est à l'origine de la faute d'un athlète, ceci n'est pas considéré comme faux départ.

Remarque 1 : Le directeur d'épreuve, le juge-arbitre et le starter ont pour devoir de garantir un départ équitable. Si le directeur de l'épreuve, le starter ou le juge-arbitre décident que le départ n'est pas équitable, pour quelque raison que ce soit, y compris un problème technique ou un défaut d'équipement, les concurrents sont rappelés et la course est recommencée.

Remarque 2 : Les décisions prises par le directeur d'épreuve, le starter ou le juge-arbitre (ou son représentant) ne peuvent faire l'objet d'aucune contestation ni d'aucun appel.

3 Règlement technique concernant le mannequin

3.1 Venir à la surface avec un mannequin

- A. Les athlètes peuvent s'appuyer sur le fond pour remonter à la surface.
- B. Les athlètes doivent
 - Brisez la surface de l'eau tout en tenant le mannequin avec au moins une main et/ou un bras avant que le sommet de la tête du mannequin ne dépasse la ligne désignée des 5 m (remorquage du mannequin, combiné, super sauveteur) ou la ligne de 10 m (remorquage du mannequin avec palmes).

Remarque : « Brisez la surface » tout en tenant le mannequin signifie que la tête du concurrent doit briser le plan de la surface de l'eau.
 - Tenir le mannequin avec une technique de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5/10m.
 - Rester à la surface au-delà de la ligne des 5/10m.

- Rester en contact avec le mannequin à tout moment au-delà de la ligne désignée des 5/10 m jusqu'à toucher le mur/bord d'arrivée ou le mur/bord de virage (selon le cas)
Remarque 1 : « Surface » désigne le plan horizontal de la surface d'une piscine sans vague.
Remarque 2 : Les critères d'évaluation du mannequin ne s'appliquent que lorsque le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne correspondante des 5/10 m.

3.2 Le remorquage du mannequin

- A. Dans les parties où le mannequin doit être remorqué, le mannequin est considéré comme une victime qui ne respire pas.
- B. Le mannequin doit être tenu par au moins une main durant le remorquage et il doit y avoir un contact avec le mannequin.
- C. Lors du remorquage du mannequin, **le sommet de la tête** du compétiteur doit se trouver devant le sommet de la tête du mannequin.
- D. Les athlètes doivent remorquer le mannequin avec la tête du mannequin dans la direction du remorquage, c'est-à-dire que le mannequin ne peut pas être remorqué avec le bas du mannequin tourné vers la direction du transport.
- E. Il est permis de saisir ou d'agripper le mannequin par la gorge (cou), la bouche, le nez ou les yeux, ou de le porter en passant un bras autour de son cou (gorge). Il est également permis de maintenir le visage du mannequin contre le corps du compétiteur.
- F. Le mannequin ne peut pas être agrippé par les bouchons d'étanchéité.
- G. Le mannequin et l'athlète sont considérés comme formant une entité. Si l'un des deux est à la surface, alors la technique de remorquage est correcte.
Remarque 1 : "Surface" signifie le niveau horizontal de la couche supérieure absolument lisse de l'eau.
Remarque 2 : Si les deux, le mannequin et l'athlète, sont sous l'eau, l'athlète est disqualifié. Toutefois, il n'y a pas de disqualification si le mannequin se trouve sous l'eau et qu'un concurrent plonge sous la surface de l'eau dans le cadre de son mouvement normal de bras ou de jambes, à condition que ce concurrent remonte à la surface tout au long de la course avec une partie de son corps, telle que la tête ou un bras.
Remarque 3 : Si l'athlète et le mannequin se trouvent tous deux sous la surface suite au dernier mouvement de l'athlète pour toucher le bord ou avant un changement de relais, cela ne constituera pas une disqualification. Cependant, lorsqu'il transporte un mannequin, le compétiteur doit rester en contact avec celui-ci avec au moins une main et/ou un bras à tout moment au-delà de la ligne des 5 mètres désignée jusqu'à ce qu'il touche le mur/bord d'arrivée ou le mur/bord de virage (selon le cas).
- H. Le remorquage du mannequin est seulement évalué à partir du moment où le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m ou la ligne des 10m.
- I. Dans la zone de départ et dans les zones de relais du 4x25m mannequin et les zones de relais du 4x50m pool lifesaver relay (2x25 + 2x50), la technique de remorquage n'est pas évaluée. Cependant, les concurrents doivent rester en contact avec le mannequin au moins avec une main et/ou un bras à tout moment, y compris pendant les échanges de mannequins.

Remarque : Comme dans toutes les épreuves, le critère standard du « remorquage du mannequin » (défini dans cette section) est d'application au dernier compétiteur à l'arrivée du 4x25 mannequin et du 4x50 pool lifesaver est évaluée

3.3 Le tractage du mannequin

- A. Dans les parties où le mannequin à moitié rempli est tracté à l'aide de la bouée-tube, le mannequin est considéré comme une victime qui respire encore. Pour le tractage, le mannequin doit être correctement fixé dans la bouée dans la zone des 10m. Correctement signifie que le clip de la bouée-tube est fixé dans un O-ring. La bouée doit être positionnée en-dessous ou sur les deux bras et autour du mannequin.

Remarque 1 : Aux fins de la présente règle, la bouée-tube comprend toute partie du tube et de la corde fixée sous ou sur les bras du mannequin et attachée à un O-ring.

Remarque 2 : Il n'y a pas de disqualification si l'athlète à cause de la profondeur de la piscine peut rester debout/marcher pendant qu'il fixe le mannequin dans la bouée dans la zone des 10m. Les compétiteurs ne peuvent pas rester debout/marcher après que le sommet de la tête du mannequin a passé la ligne des 10m.

- B. L'athlète peut retourner dans la zone des 10m afin de fixer correctement la bouée à condition que le sommet de la tête du mannequin n'a pas dépassé la ligne des 10m.
- C. L'athlète peut nager sur le dos, sur le côté ou sur le ventre et peut utiliser n'importe quel nage ou n'importe quel style avec les jambes pour tracter le mannequin.
- D. A partir de la ligne des 10m, les athlètes doivent tracter le mannequin correctement attaché, à la surface, avec le visage au-dessus de la surface de l'eau.
- E. L'athlète est disqualifié si le bouée tube et le mannequin se séparent. L'athlète n'est pas disqualifié si le mannequin glisse partiellement hors de la bouée-tube et qu'il reste accroché seulement avec un bras. Ceci, à condition que le mannequin ait été correctement attaché aux 10m, que sa tête reste hors de l'eau pendant tout le tractage.
- F. L'athlète n'est pas disqualifié lorsque le mannequin tourne dans la bouée, à condition que la tête du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau. D'autre part, le mannequin ne doit pas être tracté avec la tête dans le sens du tractage, à condition que la bouée soit correctement fixée aux 10m et que la tête du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- G. À condition que le mannequin soit fixé comme défini et que la ligne/corde de la bouée de sauvetage n'ait pas été raccourcie intentionnellement par un concurrent/une équipe avant le début d'une course dans le but de remorquer le mannequin (par exemple, en bouclant et en nouant/attachant ou en coupant la ligne/corde), la ligne/corde n'a pas besoin d'être entièrement étendue pendant le remorquage.

Remarque : À l'exception du fait d'enrouler la corde du tube de sauvetage autour du cou du mannequin pour la raccourcir, les concurrents ne seront pas disqualifiés si la corde si de la bouée-tube s'enroule autour du mannequin ou est raccourcie d'une quelconque manière par un concurrent pendant le déroulement d'une course.

3.4 Aidant pour le maintien du mannequin

- A. Un coéquipier maintient le mannequin pendant le 50/100m lifesaver, le 100/200m superlifesaver et le Manikin Lifesaver Medley. Un entraîneur, un manager ou tout autre membre du personnel d'une équipe enregistrée est autorisé à exercer la fonction de

handler. Avec l'accord du juge-arbitre, des personnes n'appartenant pas à une équipe peuvent également exercer cette fonction.

B. Les aidants ne doivent pas porter un bonnet de compétition.

C. Pour le passage du mannequin, un aidant tient le mannequin à la verticale avec au moins une main, n'importe où dans la couloir attribué, le visage du mannequin tourné vers le mur au moment où le concurrent touche le mur. À sa discrétion, l'aidant chargé de tenir le mannequin est alors libre de choisir le moment où il lache sa prise sur le mannequin ; en d'autres termes, il peut lacher immédiatement sa prise, mais il est également autorisé qu'elle continue de tenir le mannequin au moment où le concurrent attache la bouée de sauvetage autour de celui-ci.

D. L'aidant doit faire tout son possible pour s'assurer qu'aucune partie de son corps, du mannequin qu'il tient et/ou aucun mouvement dans l'eau qu'il provoque n'entrave les autres concurrents de la course.

E. Les aidants ne peuvent pas entrer délibérément dans l'eau pendant la course (sauf pour les benjamins minimes en piscine de 50 m pour tenir les mannequins au milieu de la piscine).

F. Se conformer à toutes les instructions de compétition des officiels.

4 Répartition

A. Une répartition par tête de série sera établie.

B. Pour les épreuves en piscine, les temps des concurrents doivent être communiqués tant pour les épreuves individuelles que pour les épreuves par équipe. Les concurrents et les équipes seront classés en fonction des temps d'inscription.

C. Les concurrents pour lesquels aucun temps n'a été communiqué seront considérés comme ayant les temps les plus lents.

D. Le classement des concurrents ayant des temps identiques et celui des concurrents sans temps sera déterminé par tirage au sort.

4.1 Répartition dans les séries

Lorsque les épreuves se déroulent sous forme de séries et de finales (en fonction des inscriptions reçues), les concurrents seront répartis dans les séries en fonction des temps enregistrés, selon les modalités suivantes :

A. S'il n'y a qu'une seule série :

- Elle sera classée comme une finale et se déroulera lors de la dernière session.

B. S'il y a deux séries :

- Le concurrent le plus rapide sera classé dans la deuxième série, le suivant dans la première, puis le suivant dans la deuxième, puis le suivant dans la première, et ainsi de suite.

C. S'il y a trois séries :

- Le nageur le plus rapide sera placé dans la troisième série, le deuxième plus rapide dans la deuxième, et le troisième plus rapide dans la première. Le quatrième plus rapide sera placé dans la troisième série, le cinquième dans la deuxième, et le sixième plus rapide dans la première, le septième plus rapide dans la troisième, et ainsi de suite.

D. S'il y a quatre séries ou plus :

- Les trois dernières séries de l'épreuve seront constituées conformément au point C ci-dessus. La série précédant les trois dernières sera composée des concurrents suivants les plus rapides ; la série précédant les quatre dernières sera composée des concurrents suivants les plus rapides, et ainsi de suite. Les couloirs seront attribués par ordre décroissant des temps enregistrés au sein de chaque série, conformément au schéma décrit dans la section « Attribution des couloirs » ci-dessous.

E. Exception :

- Lorsqu'une épreuve comporte deux séries ou plus, chaque série préliminaire doit compter au moins trois concurrents

4.2 Répartition dans les finales directes

Lorsque les épreuves se déroulent sous forme de finales directes, les concurrents seront répartis dans les séries en fonction des temps d'inscriptions, selon les modalités suivantes :

A. S'il n'y a qu'une seule série :

- Elle sera classée comme une finale.

B. S'il y a deux ou plus de séries :

- Les concurrents les plus rapides seront placés dans la dernière série, conformément à la répartition des couloirs détaillée dans la section suivante ; les concurrents suivants dans l'avant-dernière série, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les concurrents se soient vu attribuer une série et un couloir en fonction des temps d'inscriptions.

4.3 Attribution des couloirs

Les couloirs seront attribués en plaçant le concurrent ou l'équipe le plus rapide dans le couloir n° 4 d'une piscine à huit couloirs. (Le couloir n° 1 se trouve à droite de la piscine, vu depuis la ligne de départ.) Le concurrent ayant réalisé le deuxième meilleur temps est placé à gauche du plus rapide, puis les autres concurrents sont répartis en alternance à droite et à gauche, selon les temps d'inscriptions. Les concurrents ayant réalisé des temps identiques se verront attribuer leur couloir par tirage au sort, selon le schéma susmentionné.

4.4 Répartition dans les finales

Les positions de départ pour les épreuves en piscine seront établies comme suit :

- A. En fonction des temps réalisés lors des séries, les concurrents ayant réalisé les huit meilleurs temps se verront attribuer des couloirs pour la finale A. Les concurrents ayant

réalisé les temps classés de la 9e à la 16e place se verront attribuer des couloirs pour la finale B..

- B. Dans le cas où des nageurs issus d'une même série ou de séries différentes afficheraient des temps identiques au centième de seconde près pour la huitième ou la seizième place, un barrage sera organisé afin de déterminer quel nageur se qualifiera pour la finale correspondante. Ce barrage aura lieu au moins une heure après la fin de la série de tous les nageurs concernés (à moins que les nageurs concernés ne s'accordent sur un délai plus court). Un nouveau barrage aura lieu si des temps identiques sont à nouveau enregistrés.
- C. Les concurrents ou les équipes qui se retirent ou qui ne prennent pas le départ (DNS) lors d'une finale A ou B ne marquent aucun point au classement par équipe (c'est-à-dire qu'aucun point n'est attribué en cas d'« absence »).
- D. Lorsqu'un ou plusieurs concurrents ou équipes se retirent d'une finale A, des concurrents de la finale B sont appelés à les remplacer ; des remplaçants, dans la limite de quatre concurrents, sont appelés depuis les séries. Si le nombre de remplaçants disponibles est insuffisant, la finale B se déroulera avec les concurrents déjà alignés. Si le temps le permet, les deux finales seront reclassées en fonction des temps réalisés lors des séries.
Remarque : dans les épreuves en piscine, les remplaçants sont déterminés en fonction des temps réalisés lors des séries.

5 Chronométrage et détermination du classement

Un équipement de chronométrage automatique doit être utilisé lors de toutes les épreuves de sauvetage afin d'enregistrer le temps de chaque concurrent et de déterminer son classement.

5.1 Chronométrage électronique

- A. Aux Championnats de Belgique, il est souhaitable d'utiliser un chronométrage électronique, qui fonctionne sous la surveillance de personnes techniquement compétentes. Un système complètement automatique doit déterminer l'ordre d'arrivée et le temps réalisé par chaque athlète. Le classement et le chronométrage doivent se faire au 1/100ème de seconde.
- B. Au minimum, le matériel de chronométrage automatique doit être activé par le starter et doit fournir des relevés numériques des temps des concurrents.
- C. Outre le chronométrage électronique, il faut au moins deux chronomètres par couloir. Ces chronomètres peuvent actionner à la fois les dispositifs d'arrêt de secours (boutons ou poussoirs) et des chronomètres (manuels) distincts.
- D. Les temps et les classements déterminés par l'équipement de chronométrage automatique prévalent sur les décisions des juges et des chronomètres, y compris les dispositifs d'arrêt de secours (boutons ou poussoirs) et les chronomètres (manuels).
- E. S'il y a deux (2) ou trois (3) chronomètres par couloir et que le matériel de chronométrage automatique tombe en panne, l'ordre d'arrivée sera déterminé par les temps enregistrés par les chronomètres (à l'aide des boutons d'arrêt de secours ou des chronomètres manuels); en d'autres termes, les temps enregistrés prévaudront sur la décision des juges d'arrivée.

- F. S'il n'y a qu'un (1) chronomètre par couloir et que le chronométrage automatique tombe en panne, l'ordre d'arrivée déterminé par la décision des juges d'arrivée prévaudra sur les temps enregistrés par les chronomètres (y compris à l'aide du bouton d'arrêt de secours ou d'un chronomètre « manuel » – voir ci-dessous).
- G. En cas de défaillance du chronométrage automatique, pour un ou plusieurs concurrents d'une course, les dispositions suivantes s'appliqueront pour déterminer les classements et les temps attribués aux concurrents, uniquement dans les couloirs où le chronométrage automatique a connu une défaillance :
- Si le temps déterminé par l'arrêt de secours (bouton ou poussoir) actionné par les chronomètres correspond à l'ordre d'arrivée établi par les juges, ce sera le classement et le temps officiels.
 - Si le temps déterminé par l'arrêt de secours (bouton ou poussoir) actionné par les chronomètres ne correspond pas, les règles suivantes s'appliqueront pour déterminer le temps à attribuer (mais uniquement dans les couloirs où le matériel d'arbitrage automatisé est tombé en panne) :
 - Lorsqu'il y a trois chronomètres par couloir et que deux d'entre eux affichent le même temps, ce temps sera considéré comme officiel. Si les trois chronomètres affichent des temps différents, le temps intermédiaire sera considéré comme officiel. En cas de défaillance d'un chronomètre, la moyenne des deux autres temps constituera le temps officiel (et le classement) du concurrent.
 - Lorsqu'il y a deux chronomètres par couloir et que leurs chronométrages sont identiques, ce temps est considéré comme officiel. Si les deux chronométrages diffèrent, la moyenne des deux temps est considérée comme officielle. En cas de défaillance d'un chronomètre, le temps restant constitue le temps officiel du concurrent.
 - **Remarque** : le classement des concurrents sera déterminé par les chronomètres.
 - Si la décision des juges concernant l'ordre d'arrivée ne correspond pas aux temps enregistrés par les chronomètres manuels, les temps attribués aux concurrents concernés doivent être rendus identiques. Par exemple, si deux concurrents sont concernés et qu'aucun temps n'a été correctement enregistré par le chronométrage automatique, les temps attribués aux deux concurrents seront calculés en divisant la somme de leurs temps individuels enregistrés par le nombre de chronomètres distincts des concurrents concernés, le concurrent en tête, tel que déterminé par les juges d'arrivée, étant déclaré vainqueur.

H. Tout équipement installé ne doit pas gêner le départ et les virages des concurrents.

Exemple 1

Résultat électronique		Résultat selon les juges d'arrivée	Temps manuel (couloir 5)	Résultat officiel après modification	
3	1:08.76	3	1:10.08	3	1:08.76
4	1:09.12	4	1:10.12	4	1:09.12
2	1:09.78	2	1:10.28	2	1:09.78
1	1:10.68	5		5	1:10.12
7	1:10.80	1		1	1:10.68
8	1:11.80	7		7	1:10.80
6	1:12.58	8		8	1:11.80
		6		6	1:12.58

Le temps moyen du couloir 5 est de 1:10.12 et est donc compris entre les temps des couloirs 2 et 1. Il n'y a pas lieu d'apporter des modifications.

Exemple 2

Résultat électronique		Résultat selon les juges d'arrivée	Temps manuel (couloir 6)	Résultat officiel après modification	
4	1:16.18	4	1:17.08	4	1:16.18
3	1:16.98	3	1:17.08	3	1:16.98
5	1:17.13	5	1:17.86	5	1:17.13
2	1:18.36	6		6	1:17.13
1	1:19.01	2		2	1:18.36
7	1:20.34	1		1	1:19.01
8	1:21.16	7		7	1:20.34
		8		8	1:21.16

Le temps moyen du couloir 6 est 1:17.08 et se situe entre les temps électroniques des couloirs 3 et 5.

Le temps manuel est en contradiction avec le temps électronique pour le couloir 5 !

Sur la feuille de résultat, il y a lieu d'ajouter derrière le temps du couloir 6 « décision du juge arbitre principal »

5.2 Chronométrage manuel, jugement à l'arrivée et arbitrage

- A. Lors des compétitions de sauvetage agréées par l'ILS où aucun équipement de chronométrage automatique n'est disponible ou en cas de défaillance de celui-ci, le temps du concurrent ou de l'équipe doit être enregistré par trois chronométreurs pour que les records de l'ILS soient reconnus. Deux chronométreurs supplémentaires doivent également être désignés ; l'un ou l'autre d'entre eux sera chargé de remplacer un chronométreur dont le chronomètre n'a pas démarré ou s'est arrêtée pendant une épreuve, ou qui, pour toute autre raison, n'est pas en mesure d'enregistrer le temps.
- B. Les chronomètres sont lancés dès que le signal de départ est donné et arrêtés lorsque le concurrent ou l'équipe touche (de manière clairement visible pour le chronométreur) le mur ou le bord d'arrivée avec n'importe quelle partie de son corps.
- C. S'il y a deux (2) ou trois (3) chronométreurs par couloir et que tous enregistrent les temps, l'ordre d'arrivée déterminé par les temps enregistrés prévaudra sur la décision des juges d'arrivée.
- D. S'il n'y a qu'un (1) chronomètre par couloir, l'ordre d'arrivée est déterminé par la décision des juges d'arrivée.
- Remarque :** Lors des grandes compétitions (par exemple, les Championnats du monde de l'ILS et les épreuves sanctionnées par l'ILS), il est recommandé de désigner un juge vidéo chargé d'enregistrer les arrivées depuis une position surélevée. Il convient d'utiliser un appareil de type tablette d'au moins 9 pouces/228 mm (mesurés en diagonale) ou supérieur, doté d'une haute définition. Les juges d'arrivée se référeront à ces enregistrements vidéo pour confirmer les résultats.
- E. Lorsque trois chronométreurs sont présents et que deux d'entre eux affichent le même temps, ce temps sera considéré comme officiel. Si les trois chronométreurs affichent des temps différents, le temps intermédiaire sera considéré comme officiel. En cas de

défaillance d'une montre, la moyenne des deux autres temps constituera le temps officiel du concurrent.

Exemple 1	Chronomètre 1: 1:14.16 Chronomètre 2: 1:14.24 Chronomètre 3: 1:14.16	Temps officiel: 1:14.16
Exemple 2	Chronomètre 1: 1:14.18 Chronomètre 2: 1:14.16 Chronomètre 3: 1:14.27	Temps officiel: 1:14.18

- F. Lorsque deux chronomètres sont présents et qu'ils affichent le même temps, celui-ci sera considéré comme officiel. En cas de divergence entre les deux chronomètres, la moyenne des deux temps sera considérée comme officielle. En cas de défaillance d'une des chronomètres, le temps de l'autre chronomètre sera considéré comme le temps officiel du concurrent.

Exemple 1	Chronomètre 1: 1:17.36 Chronomètre 2: 1:17.42	Temps officiel: 1:17.39
Exemple 2	Chronomètre 1: 1:36.15 Chronomètre 2: 1:36.20	Temps officiel: 1:36.17

- G. Si la décision des juges concernant l'ordre d'arrivée ne correspond pas aux temps enregistrés par les chronomètres manuels, les temps attribués aux concurrents concernés devront être rendus identiques. Par exemple, si deux concurrents sont concernés, les temps attribués à chacun d'entre eux seront calculés en divisant la somme de leurs temps individuels enregistrés par le nombre de chronomètres distincts utilisés par les concurrents concernés, le concurrent en tête, tel que déterminé par les juges d'arrivée, étant déclaré vainqueur.

Exemple			
Ordre d'arrivée suivant les juges: 3-4-1-5-2			Temps corrigés comme suit :
Temps	Couloir 1	1:16.24	1:16.24
	Couloir 2	1:16.30	1:16.34
	Couloir 3	1:16.12	1:16.10
	Couloir 4	1:16.08	1:16.10
	Couloir 5	1:16.38	1:16.34

6 Officiels techniques

- A. Les officiels techniques veillent à ce que les épreuves se déroulent de manière équitable et dans le respect des règles et procédures de l'ILS.
- B. Les officiels techniques vérifient également si la technique des concurrents est conforme aux règles spécifiques à chaque épreuve.
- C. Les officiels techniques doivent se placer de manière à avoir une vue dégagée sur le couloir qu'ils jugent.

7 Description des épreuves individuelles

A1:	100/200m obstacles	Obstacles
A2:	50/100m mannequin/palmes	Manikin Carry with Fins
A3:	50/100m combiné	Rescue Medley
A4:	50m mannequin	Manikin Carry
A5:	50/100m lifesaver	Manikin Tow with Fins
A6:	100/200m superlifesaver	Superlifesaver
A7:	100m Manikin Lifesaver Medley	Manikin Lifesaver Medley

7.1 DISQUALIFICATIONS GENERALES

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifié lorsqu'un athlète, une équipe ou un aidant ne respecte pas les règles de Fair Play. Voici quelques exemples de « concourir de façon déloyale » : • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve individuelle • Participer deux fois dans la même épreuve dans deux équipes différentes • Gêner intentionnellement pour en tirer un avantage • Gêner intentionnellement un adversaire ou un handler pour le perturber ou retarder • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures (à l'exception des consignes verbales ou autres). • Participer en conflit avec l'esprit de la compétition (comme décrit dans le code du Fair Play).
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling. (ou DNS)
DQ 4	Un concurrent ou une équipe absent(e) au départ d'une épreuve sera disqualifié(e), sauf s'il s'agit d'une finale A ou B. Cette situation peut être indiquée par la mention « n'a pas pris le départ » (DNS) ou une mention similaire sur les feuilles de résultats.
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (par ex : obstacle et relais obstacle, relais mannequin, lifesaver, super-lifesaver, manikin lifesaver medley, relais bouée tube, relais rescue tow).
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faux-départ : Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.

7.2 A1: 100/200m Obstacles – Obstacles

7.2.1 Description de l'épreuve – 200m (cadets, juniors, open, M30 à M50)

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 200m en nage libre. Il passe huit fois sous les obstacles immergés pour toucher le mur d'arrivée du bassin.

- A. Les concurrents doivent casser la surface après leur entrée dans l'eau, avant le premier obstacle ; après être passés sous chaque obstacle ; et après un virage avant de passer sous un obstacle.

Remarque : «casser la surface » signifie que la tête du compétiteur casse la surface de l'eau de façon parfaitement visible.

- B. Les concurrents peuvent prendre appui sur le fond de la piscine pour remonter à la surface après avoir franchi chacun des obstacles.

- C. Heurter un obstacle à la nage ou de toute autre manière ne constitue pas un comportement entraînant la disqualification.

7.2.2 Description de l'épreuve – 100m (Benjamins, minimes, M55 et M70, ...)

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 100m en nage libre. Il passe quatre fois sous les obstacles immergés pour toucher le mur d'arrivée du bassin.

- A. Les concurrents doivent casser la surface après leur entrée dans l'eau, avant le premier obstacle ; après être passés sous chaque obstacle ; et après un virage avant de passer sous un obstacle.

Remarque : «casser la surface » signifie que la tête du compétiteur casse la surface de l'eau de façon parfaitement visible.

- B. Les concurrents peuvent prendre appui sur le fond de la piscine pour remonter à la surface après avoir franchi chacun des obstacles.

- C. Heurter un obstacle à la nage ou de toute autre manière ne constitue pas un comportement entraînant la disqualification.

7.2.3 Equipement

Obstacles : voir section 8

Les obstacles sont fixés sous l'eau, perpendiculairement aux lignes d'eau, en ligne droite, sur l'ensemble des couloirs.

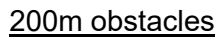
Les obstacles sont fixés aux lignes d'eau

Dans une piscine de 50 m, le 1^{er} obstacle est situé à 12.50 m du départ. Le 2^{ème} obstacle est situé à 12.50 m du bord opposé. La distance entre les deux obstacles est de 25 m.

Dans une piscine de 25m, l'obstacle est situé à 12.50 m du départ et du bord opposé.

7.2.4 Représentation schématique

100m obstacles

18

7.3 A2: 50/100m mannequin/palmes – Manikin Carry with Fins

7.3.1 Description de l'épreuve (toutes les catégories, sauf benjamins et minimes)

Au signal sonore, le concurrent plonge et nage 50 m en nage libre avec des palmes, puis récupère un mannequin immergé. Il ramène le mannequin à la surface à l'intérieur de la ligne de ramassage située à 10 m, puis le transporte en le tenant d'au moins une main et/ou d'un bras sur la distance restante jusqu'à ce qu'il touche le mur ou le bord d'arrivée.

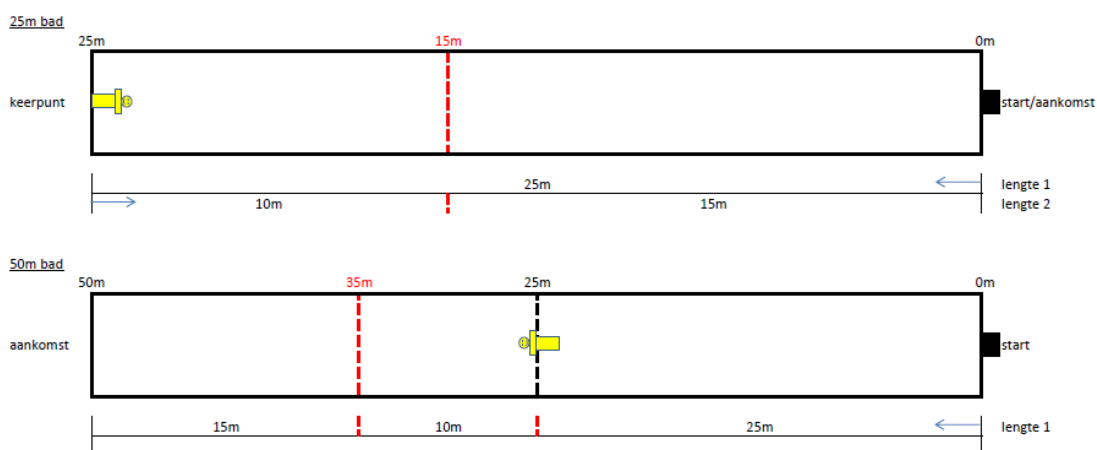
- A. Pour qu'il y ait « remontée à la surface avec le mannequin », la tête du concurrent doit dépasser le niveau de l'eau tout en tenant le mannequin d'au moins une main ou d'un bras avant que le sommet de la tête du mannequin ne franchisse la ligne des 10 mètres désignée.
- B. Les concurrents ne sont pas tenus de faire surface avant de toucher le mannequin.
- C. Les concurrents ne sont pas tenus de toucher le mur ou le rebord de la piscine au moment du virage.
- D. Les concurrents peuvent prendre appui sur le fond lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin.

7.3.2 Description de l'épreuve pour les benjamins et minimes

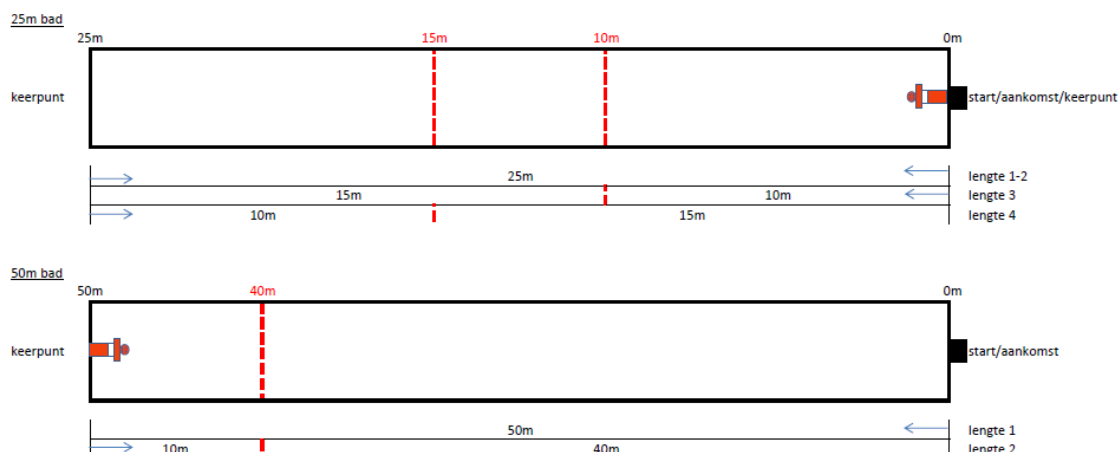
Les benjamins et minimes effectuent la même épreuve, selon les mêmes règles, mais sur une distance de 50m.

7.3.3 Représentation schématique

50m mannequin/palmes



100m mannequin/palmes



7.3.4 Equipement

- A. Mannequins, palmes : voir la section 8. Le mannequin est entièrement rempli d'eau et scellé pour l'épreuve. Les concurrents doivent utiliser les mannequins fournis par les organisateurs.

Remarque: les benjamins et minimes utilisent le petit mannequin jaune.

- B. Positionnement du mannequin : le mannequin est placé à une profondeur comprise entre 1 m et 3 m. Dans une eau dont la profondeur est supérieure à 3 m, le mannequin doit être posé sur une plate-forme (ou tout autre support approprié) afin de le positionner à la profondeur requise.

Le mannequin est placé sur le dos, au milieu du couloir, en contact avec le fond de la piscine et sa base touchant la paroi de la piscine, la tête orientée vers la ligne d'arrivée.

Lorsque la conception de l'installation ne prévoit pas de paroi verticale formant un angle de 90 degrés avec le fond, le mannequin doit être placé aussi près que possible de la paroi, mais à une distance maximale de 300 mm de celle-ci, mesurée à la surface de l'eau.

Remarque: pour les benjamins et minimes en piscine de 50 m, la ligne "virtuelle" sous les bras du petit mannequin est placée sur la ligne des 25 m au milieu du couloir avec la tête vers l'arrivée et le visage vers le haut.

- C. Remontée du mannequin : les concurrents doivent avoir placé le mannequin dans la position de transport correcte avant que le sommet de sa tête ne franchisse la ligne des 10 mètres.
- D. Récupération des palmes perdues : les concurrents peuvent récupérer les palmes perdues après le départ et poursuivre la course sans être disqualifiés, à condition de ne pas enfreindre les règles relatives aux mannequins (voir 3.3 Mannequins). Les concurrents ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.

7.3.5 Disqualifications

DQ 13	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.

7.4 A3: 50/100m combiné – Rescue Medley

7.4.1 Description de l'épreuve (toutes les catégories à partir des cadets)

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 50 m en nage libre. Après le virage, il doit immédiatement s'immerger et nager sous l'eau vers le mannequin qui est situé à 17,5 m.

- A. Les concurrents doivent casser la surface après leur plongeon et avant de toucher le mur ou le rebord de virage des 50 mètres, ainsi qu'avant d'effectuer leur virage et de replonger pour récupérer le mannequin (piscine de 25 m).

Remarque : « Casser la surface » signifie que la tête du concurrent doit briser le plan de la surface de l'eau.

- B. Le concurrent doit remonter à la surface avec le mannequin à l'intérieur de la ligne de ramassage située à 5 m, puis le porter avec au moins une main et/ou un bras sur la distance restante jusqu'à ce qu'il touche le mur ou le bord d'arrivée.

Remarque : « Remonter à la surface avec le mannequin » signifie que la tête du concurrent doit franchir le plan de la surface de l'eau tout en tenant le mannequin d'au moins une main ou un bras avant que le sommet de la tête du mannequin ne franchisse la ligne désignée des 5 m.

- C. Les concurrents sont autorisés à prendre une ou plusieurs inspirations avant, au moment ou pendant le virage, mais ne doivent pas inspirer après que leurs pieds et/ou leurs mains ont quitté le mur ou le rebord du virage pour nager sous l'eau jusqu'au mannequin, et ce jusqu'à ce qu'ils refassent surface avec le mannequin.

- D. Les concurrents peuvent prendre appui sur le fond lorsqu'ils refont surface avec le mannequin, mais pas pendant la nage sous l'eau menant au mannequin.

7.4.2 Description de l'épreuve pour les benjamins et minimes

Benjamins et minimes (aussi bien les filles que les garçons) respectent le même règlement mais effectuent l'épreuve sur une distance totale de 50m.

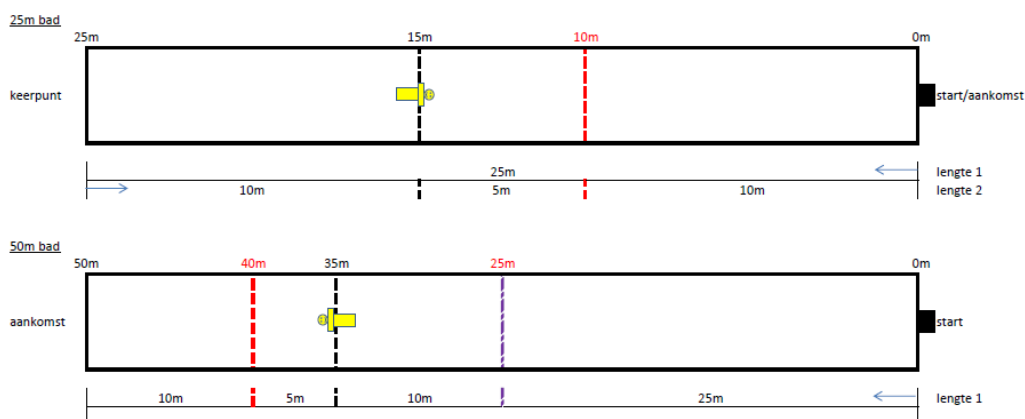
D'abord, ils nagent 25m nage libre, ensuite ils poursuivent avec 10 m d'apnée et remorquent le mannequin sur la distance restante.

En bassin de 25 m, ils prennent leur virage comme les autres catégories.

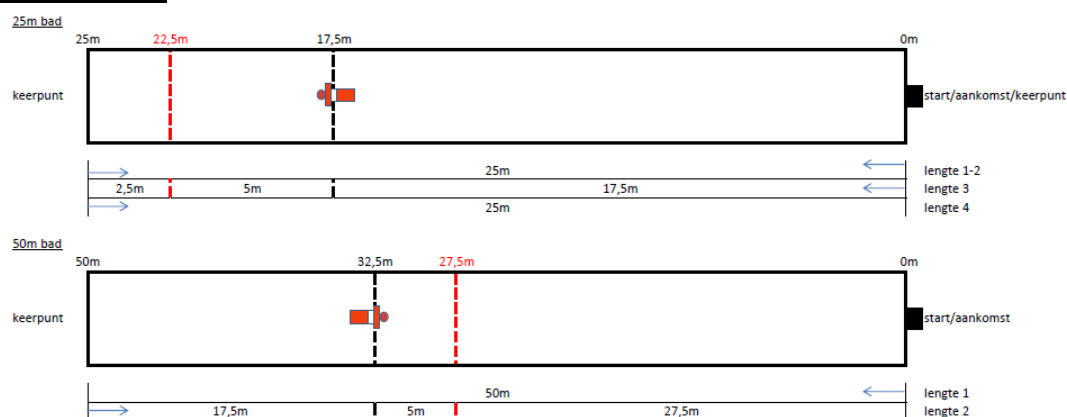
En bassin de 50 m, une corde bien visible sera placée en travers de la piscine aux 25 m, ils doivent alors plonger et nager 10m sous l'eau jusqu'au mannequin, le prendre, remonter à la surface et le remorquer jusqu'à l'arrivée.

7.4.3 Représentation schématique

50m combiné



100m combiné



7.4.4 Equipement

A. Mannequin : voir la section 8. Le mannequin est entièrement rempli d'eau et scellé pour l'épreuve. Les concurrents doivent utiliser les mannequins fournis par les organisateurs.

B. Positionnement du mannequin :

- Le mannequin est placé à une profondeur comprise entre 1 m et 3 m. Dans une eau dont la profondeur est supérieure à 3 m, le mannequin doit être posé sur une plate-forme (ou tout autre support approprié) afin d'être positionné à la profondeur requise.
- Le mannequin est placé sur le dos, au milieu du couloir, en contact avec le fond de la piscine, la tête orientée vers la ligne d'arrivée, le haut de la ligne transversale se trouvant sur la ligne des 17,5 m.

Remarque: pour les catégories à partir de cadets, dans une piscine de 25m, la tête du mannequin sera orientée vers le mur du virage.

C. Remontée du mannequin : les concurrents doivent avoir placé le mannequin dans la position de transport correcte avant que le sommet de sa tête ne franchisse la ligne des 5 mètres.

7.4.5 Disqualifications

DQ 13	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 22	Casser la surface de l'eau après le virage et avant la prise du mannequin. Casser la surface de l'eau après le début de la partie en apnée (jeunes – piscine 50m)

7.5 A4: 50m mannequin – Manikin Carry

7.5.1 Description de l'épreuve (toutes les catégories à partir de cadets)

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 25 m en nage libre. Il plonge ensuite pour récupérer un mannequin immergé.

- A. Les concurrents doivent casser la surface après leur plongeon et avant de replonger pour récupérer le mannequin.

Remarque : « Casser la surface » signifie que la tête du concurrent doit briser le plan de la surface de l'eau.

- B. Le concurrent doit remonter à la surface avec le mannequin à l'intérieur de la ligne de ramassage située à 5 m, puis le porter avec au moins une main et/ou un bras sur la distance restante jusqu'à ce qu'il touche le mur ou le bord d'arrivée.

Remarque : « Remonter à la surface avec le mannequin » signifie que la tête du concurrent doit franchir le plan de la surface de l'eau tout en tenant le mannequin d'au moins une main ou un bras avant que le sommet de la tête du mannequin ne franchisse la ligne désignée des 5 m.

- C. Les concurrents peuvent prendre appui sur le fond lorsqu'ils refont surface avec le mannequin.

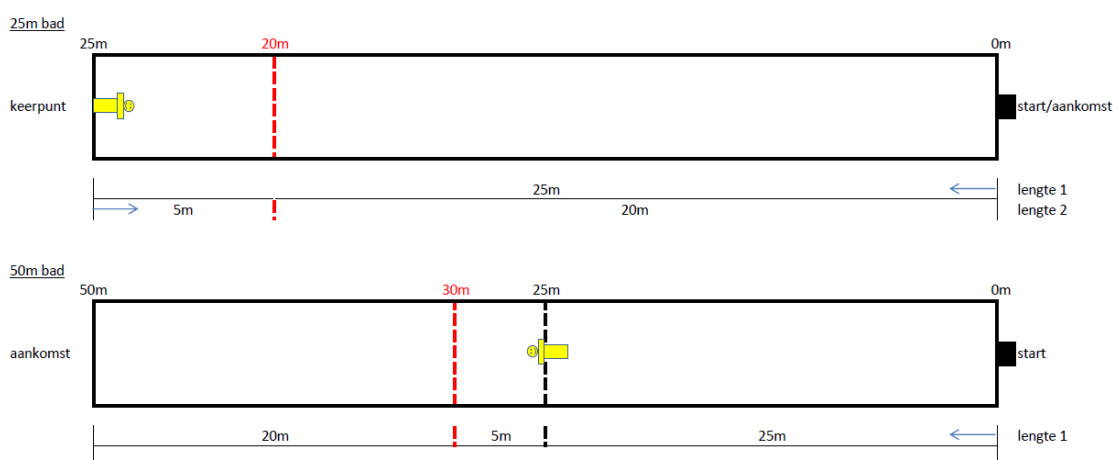
- D. L'épreuve est terminée dès que le concurrent touche le mur d'arrivée ou le bord du bassin.

7.5.2 Description de l'épreuve pour les benjamins en minimes

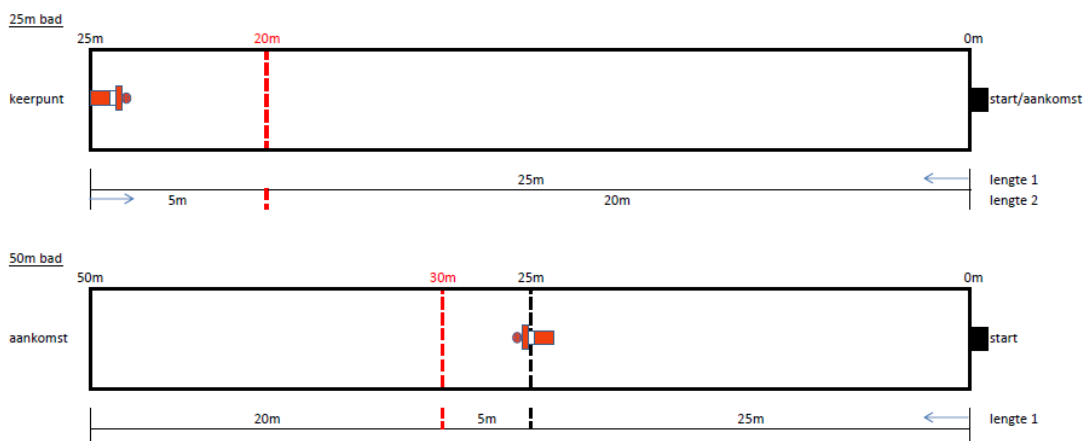
Les benjamins en minimes réalisent l'épreuve de manière identique et sur la même distance que les autres catégories d'âge. La description schématique reste donc la même, mais les petits mannequins sont utilisés.

7.5.3 Description schématique

50m mannequin (petit mannequin)



50m mannequin (grand mannequin)



7.5.4 Equipement

- A. Mannequin : voir la section 8.
 - Le mannequin est entièrement rempli d'eau et scellé pour l'épreuve. Les concurrents doivent utiliser les mannequins fournis par les organisateurs.
- B. Positionnement du mannequin : Le mannequin est placé à une profondeur comprise entre 1 m et 3 m. Dans une eau dont la profondeur est supérieure à 3 m, le mannequin doit être posé sur une plate-forme (ou tout autre support approprié) afin d'être positionné à la profondeur requise.
- C. Le mannequin est placé sur le dos, au milieu du couloir, en contact avec le fond de la piscine, la tête orientée vers la ligne d'arrivée, le haut de la ligne transversale se trouvant sur la ligne des 25 m.

Remarque: dans une piscine de 25m, la tête du mannequin sera orientée vers le mur d'arrivée et le bas du corps du mannequin contre le mur du virage.
- D. Remontée du mannequin : les concurrents doivent avoir placé le mannequin dans la position de transport correcte avant que le sommet de sa tête ne franchisse la ligne des 5 mètres.

7.5.5 Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 15	Ne pas remonter à la surface de l'eau avant de plonger vers le mannequin
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.

7.6 A5: 50/100m Lifesaver – Manikin Tow with Fins

7.6.1 Description de l'épreuve (pour toutes les catégories à partir de cadets)

Au signal sonore, le concurrent plonge et nage 50 m en nage libre avec des palmes et une bouée-tube. Après avoir touché le mur ou le rebord de virage, et dans la zone de transition de 10 m, il fixe correctement la bouée-tube autour d'un mannequin et le remorque jusqu'à l'arrivée. L'épreuve est terminée lorsque le concurrent touche le mur ou le rebord d'arrivée de la piscine.

A. Les concurrents ne sont pas tenus de remonter à la surface avant d'avoir touché le mur ou le rebord de virage.

7.6.2 Description de l'épreuve pour les benjamins en minimes

Les benjamins et les minimes suivent le même règlement, mais nagent un 50 m lifesaver. Dans un bassin de 25 m, le principe est le même que pour les autres catégories d'âge (sauf pour la distance). D'abord ils nagent 25 m avec les palmes et la bouée-tube, ils placent le mannequin dans la bouée tube et tractent le mannequin sur la distance restante jusqu'à l'arrivée.

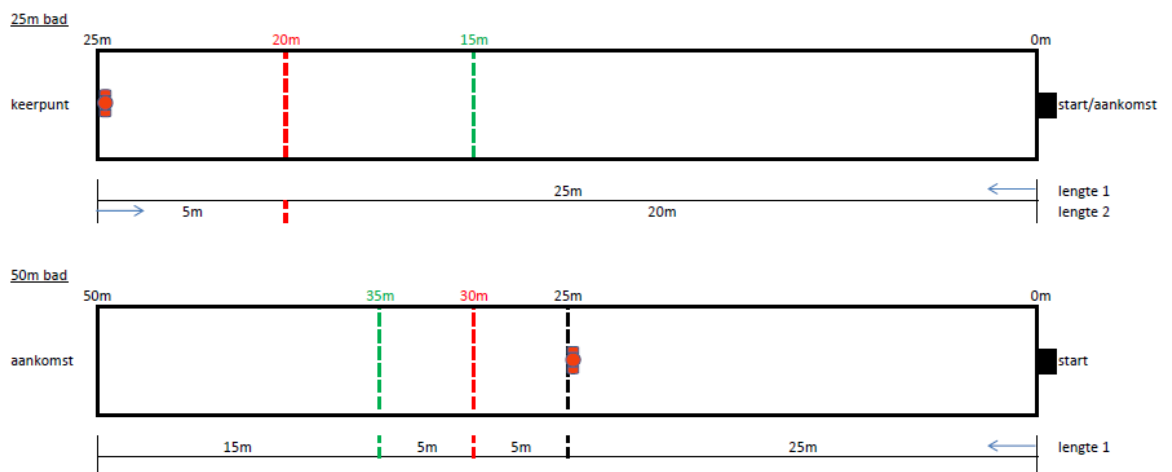
Lorsque cette épreuve se déroule dans un bassin de 50 m, les règles suivantes sont d'application pour l'aidant et l'athlète :

L'aidant attend dans l'eau avec le mannequin (aux 25 m). L'athlète nage vers le mannequin et touche le mannequin au-dessus de la surface de l'eau.

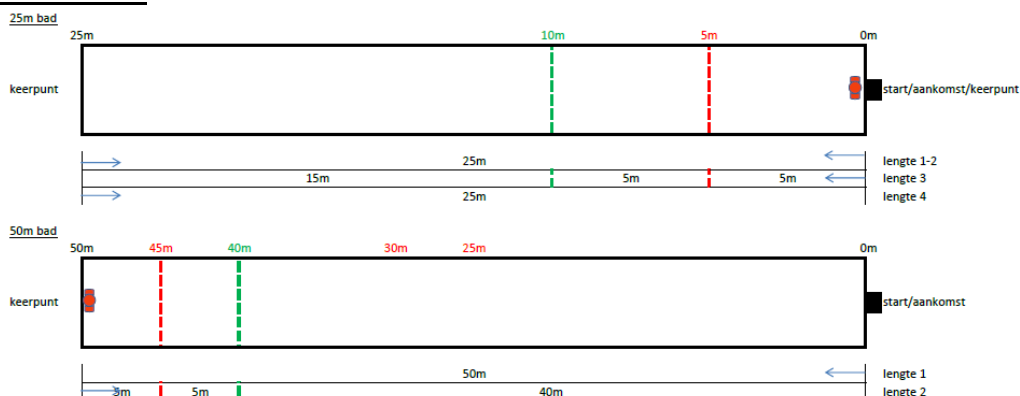
L'athlète fixe la bouée. Dès que le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m, la bouée doit être correctement placée autour du mannequin. Il tracte le mannequin jusqu'à l'arrivée.

7.6.3 Représentation schématique

50m Lifesaver



100m Lifesaver



7.6.4 Equipement

- A. Mannequin, palmes, bouée-tube : voir la section 8. Les concurrents doivent utiliser les mannequins et les bouées-tubes fournis par les organisateurs. Le mannequin est rempli d'eau et scellé de manière à flotter avec l'extrémité supérieure de la ligne transversale de son thorax à la surface.

Remarque : les benjamins et minimes utilisent également le mannequin orange rempli comme pour les autres catégories.

- B. Positionnement du mannequin : lors du passage du mannequin, un handler chargé du mannequin doit, à l'aide d'au moins une main, maintenir le mannequin en position verticale n'importe où dans le couloir qui lui est attribué, le visage du mannequin tourné vers le bord ou le mur de virage au moment où le concurrent touche ce bord ou ce mur. Les aides chargés du mannequin ne peuvent pas entrer intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve.

Remarque : pour les benjamins et minimes dans une piscine de 50m, le handler tient le mannequin au milieu de la piscine, le dos du mannequin vers l'arrivée.

- C. Départ avec les bouées-tubes : au départ, la bouée-tube et la corde peuvent être positionnées à la discrétion du concurrent, mais doivent rester dans le couloir qui lui est attribué. Les concurrents doivent s'assurer que la bouée-tube et la corde sont placées correctement et en toute sécurité. La bouée-tube reste non clipsée à la corde jusqu'à ce qu'elle soit fixée autour du mannequin.

Remarque : bien que le concurrent soit libre de positionner la bouée-tube et la corde comme il l'entend au moment du départ (notamment en les enroulant autour de son corps, en les glissant dans son maillot de bain, etc.), il sera disqualifié si la corde est nouée ou attachée sur elle-même dans le but de la raccourcir intentionnellement avant le début de la course.

- D. Port des bouées-tube : les bouées-tubes doivent être enfilées correctement, soit avec le harnais passant par-dessus une ou les deux épaules, soit par-dessus une épaule et en travers de la poitrine – au choix du concurrent. À condition que la bouée-tube ait été enfilée correctement, il n'y a pas lieu de disqualification si le harnais glisse sur le bras ou le coude du concurrent ou s'il est repositionné pendant l'approche du mannequin ou pendant le remorquage de celui-ci.

- E. Attacher le mannequin : après avoir touché pour la première fois la paroi ou le rebord du virage, le concurrent fixe correctement le mannequin dans la bouée-tube, qu'il place autour du corps et sous **ou sur les** bras du mannequin, puis qu'il attache à un O-ring, dans la zone de transition de 10 m. Les concurrents peuvent retourner dans la zone de

transition de 10 m pour refixer le mannequin, à condition que le sommet de la tête du mannequin n'ait pas dépassé la ligne des 10 m.

Remarque 1 : toucher involontairement le mannequin avant de toucher le mur du virage n'entraîne pas de disqualification.

Remarque 2 : Le fait de rester debout ou de marcher pendant que l'on attache la bouée-tube autour du mannequin n'entraîne pas de disqualification, à condition que le sommet de la tête du mannequin reste dans la zone de transition de 10 m.

- F. Tractage du mannequin : les concurrents doivent remorquer le mannequin conformément aux dispositions prévues dans les conditions générales des épreuves en piscine. La bouée-tube doit être fixée au mannequin au moment où le sommet de la tête de ce dernier franchit la ligne des 10 mètres.

Remarque 1 : Dans un bassin de 25 m où les athlètes doivent prendre un virage avec le mannequin dans la bouée, il est obligatoire de toucher le mur. Après avoir touché le mur, l'athlète peut aider le mannequin à tourner et éventuellement repositionner la bouée ou remettre la tête du mannequin au-dessus de l'eau (si elle avait coulé au tournant) : tout ceci dans la zone des 10m. Dès que la tête du mannequin passe les 10m, il faut tracter le mannequin de la bonne manière.

Remarque 2 : Voir « Départ avec bouée-tube » - Les concurrents seront disqualifiés si la corde de la bouée-tube est raccourcie intentionnellement par un concurrent avant le début d'une course dans le but de remorquer le mannequin (par exemple, en bouclant et en nouant/attachant ou en clipsant sur la corde).

Remarque 3 : Les concurrents ne seront pas disqualifiés si la corde de la bouée-tube s'enroule autour du mannequin ou est raccourcie d'une autre manière par un concurrent pendant le déroulement d'une course (+voir 3.3.G).

- G. Les athlètes seront disqualifiés si la bouée-tube et le mannequin se séparent. Les concurrents ne seront pas disqualifiés si la bouée-tube glisse sous un bras du mannequin pendant le remorquage, à condition que la bouée-tube ait été « correctement fixée » à la ligne des 10 mètres et que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- H. Les athlètes ne seront pas disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée-tube tant que son visage reste au-dessus de la surface de l'eau. Il n'est pas nécessaire de tracter le mannequin la tête la première, à condition qu'il ait été correctement attaché à la ligne des 10 mètres et que son visage reste au-dessus de la surface de l'eau.
- I. Récupérer les palmes perdues: Les athlètes peuvent récupérer leurs palmes perdues tant que les règles concernant le tractage du mannequin sont respectées et tant que cela se produit dans leur couloir. Les athlètes ne peuvent pas reprendre le départ dans une autre série.
- J. Bouée-tube défectueuse: Si le juge-arbitre estime que la bouée-tube, la corde ou le harnais présentent un défaut technique pendant la réalisation de l'épreuve, il peut autoriser l'athlète à recommencer l'épreuve (nouveau départ).

7.6.5 Disqualifications

DQ 13	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 20	Tracter le mannequin la tête sous la surface

DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc. Pas de disqualification si l'athlète suite à la faible profondeur de la piscine peut se tenir debout lors de l'accrochage
DQ 25	Au 50 m, le concurrent ne touche pas le mur de la piscine avant de toucher intentionnellement le mannequin
DQ 26	L'aidant lâche le mannequin avant que le compétiteur touche le mur.
DQ 27	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels
DQ 28	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 29	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas autour du corps et en dessous ou sur les deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).
DQ 30	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin/victime avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 31	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 32	La corde de la bouée est intentionnellement raccourcie par un compétiteur avant le commencement de l'épreuve dans le but de tracter le mannequin/victime
DQ 33	Le mannequin/ la victime et la bouée tube sont totalement séparés l'un de l'autre après la ligne des 10 m et avant que le sauveteur touche le mur d'arrivée.
DQ 34	Toucher le mur d'arrivée/tournant avec la bouée-tube et le mannequin/ la victime dans une position incorrecte.

7.7 A6: 100/200m Superlifesaver – Superlifesaver

7.7.1 Description de l'épreuve (pour toutes les catégories à partir de cadets)

Après un départ en plongeon donné par un signal sonore, le concurrent nage 75 m en nage libre, puis plonge pour récupérer un mannequin immergé.

- A. Le compétiteur doit casser la surface de l'eau après l'entrée dans l'eau et avant de toucher le mur/bord au virage des 50 m.

Remarque : « Casser la surface » signifie que la tête du concurrent doit briser le plan de la surface de l'eau.

- B. Après avoir remonté le mannequin avant la ligne des cinq (5) mètres, l'athlète le remorque le reste du parcours jusqu'au mur d'arrivée. Après avoir touché le mur ou le rebord, le concurrent lâche le mannequin.

Remarque : « Remonter à la surface avec le mannequin » signifie que la tête du concurrent doit franchir le plan de la surface de l'eau tout en tenant le mannequin d'au moins une main ou un bras avant que le sommet de la tête du mannequin ne franchisse la ligne désignée des 5 m.

- C. Dans l'eau, le concurrent enfile ses palmes et sa bouée-tube, puis nage 50 m en nage libre. Après avoir touché le mur, et dans la zone de transition de 10 m, le concurrent fixe correctement la bouée-tube autour d'un mannequin et le remorque jusqu'à l'arrivée.

- D. L'épreuve est terminée dès que le concurrent touche le mur d'arrivée ou le bord du bassin.

7.7.2 Description de l'épreuve pour les benjamins et les minimes

- A. Piscine de 25m

Après le signal sonore, l'athlète plonge dans l'eau et nage 25 mètres dans un style libre. L'athlète plonge jusqu'au premier mannequin (petit mannequin) et le remorque jusqu'au virage (50 m).

Après avoir touché le mur, il lâche le premier mannequin et reste dans l'eau. Il prend ses palmes et la bouée tube. Il repart pour 25 m jusqu'au deuxième mannequin (grand mannequin) qui est tenu par un aidant. Ce second mannequin est rempli jusqu'au niveau de la ligne transversale supérieure de son thorax.

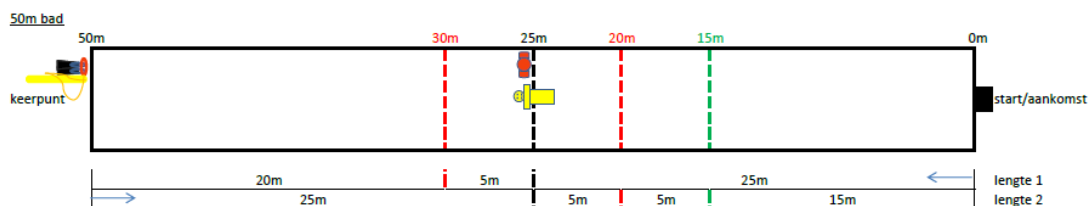
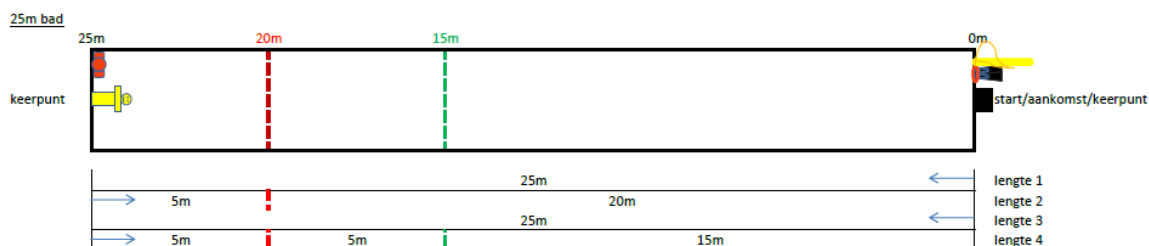
Après avoir touché le mur, l'athlète fixe la bouée tube autour du 2^e mannequin et le tracte dans la bouée tube, sur les 25 m restant, soit jusqu'à l'arrivée.

- B. Piscine de 50m

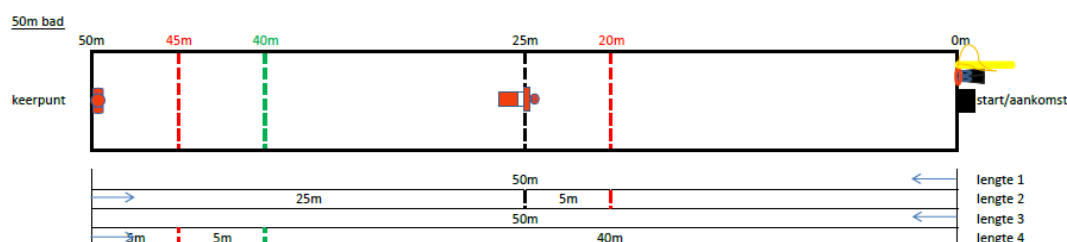
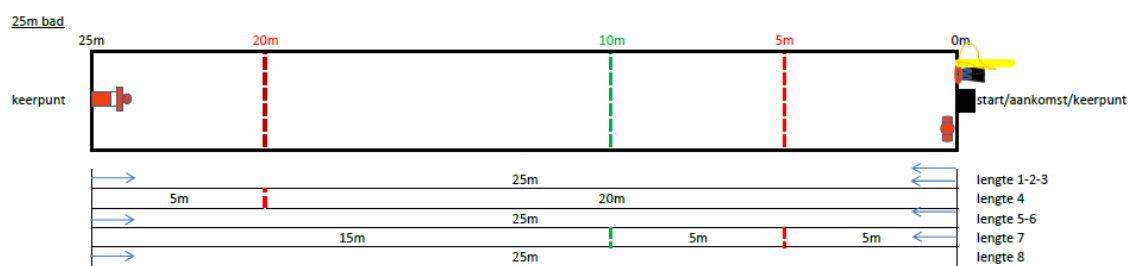
Un aidant attend dans l'eau avec le mannequin qui flotte (=75 m de la distance à parcourir). Le 1^{er} mannequin (petit mannequin) est posé au fond et au milieu de la piscine. Après le départ, l'athlète nage 25 m vers le mannequin situé au fond et au milieu de la piscine. Il plonge et remorque le mannequin durant 25 m jusqu'au virage. L'athlète touche le mur, lâche le mannequin, enfile ses palmes et sa bouée-tube. Il nage vers le mannequin flottant (grand mannequin) situé au milieu de la piscine et l'attrape de manière visible au-dessus de la surface de l'eau. L'aidant lâche immédiatement le mannequin et l'athlète attache sa bouée-tube autour du 2^e mannequin et le tracte sur les 25m restant, soit jusqu'à l'arrivée.

7.7.3 Représentation schématique

100m Superlifesaver



200m Superlifesaver



7.7.4 Equipement

- A. Mannequin, palmes, bouée-tube : voir la section 8. Les concurrents doivent utiliser les mannequins et les bouées-tubes fournis par les organisateurs. Le premier mannequin utilisé pour le remorquage est entièrement rempli d'eau et scellé pour l'épreuve. Le deuxième mannequin, utilisé pour le tractage, est rempli d'eau et scellé de manière à flotter avec l'extrémité supérieure de la ligne transversale de son thorax à la surface.
Remarque : les benjamins et minimes utilisent le petit mannequin jaune complètement rempli et le mannequin orange rempli comme pour les autres catégories.
- B. Disposition des palmes et de la bouée-tube : avant le départ, les concurrents doivent placer leurs palmes et leur bouée-tube sur le bord du bassin – et non sur le plot de départ – dans les limites du couloir qui leur a été attribué. La bouée-tube reste détachée jusqu'à ce qu'elle soit fixée autour du mannequin.
Remarque 1 : bien que le positionnement de la bouée-tube et de la corde soit laissé à la discrétion du concurrent, celui-ci sera disqualifié si la corde de la bouée-tube est

nouée ou attachée sur elle-même dans le but de la raccourcir intentionnellement avant le départ d'une course.

Remarque 2 : dans les piscine de 50 m, les benjamins et minimes placent leurs palmes et bouées-tube de l'autre côté par rapport au départ.

- C. Positionnement du mannequin pour le remorquage : le mannequin est placé à une profondeur comprise entre 1 m et 3 m. Dans une eau dont la profondeur est supérieure à 3 m, le mannequin doit être posé sur une plate-forme (ou tout autre support) afin de le positionner à la profondeur requise.

Le mannequin est placé sur le dos, en contact avec le fond de la piscine, la tête orientée vers la ligne d'arrivée, le haut de la ligne transversale se trouvant sur la ligne des 25 m.

Remarque : dans les piscine de 50 m, pour les benjamins et minimes, la tête du mannequin est orientée vers le mur de l'autre côté par rapport au départ.

- D. Remontée à la surface avec le premier mannequin : les concurrents peuvent prendre appui sur le fond de la piscine pour remonter à la surface avec le mannequin.

Les concurrents doivent tenir le mannequin dans la position de remorquage correcte avant que le sommet de la tête du mannequin ne franchisse la ligne des 5 mètres.

- E. Enfilage de la bouée-tube et des palmes : après avoir touché le mur du virage, le concurrent lâche le premier mannequin. Dans l'eau, il enfle ses palmes et sa bouée-tube, puis nage 50 m en nage libre.

Remarque : il est autorisé de rester en contact avec le mur du virage pendant l'enfilage de la bouée-tube et/ou des palmes.

- F. Port des bouées-tubes : les bouées-tubes doivent être enfilées correctement, soit avec le harnais passant par-dessus une ou les deux épaules, soit par-dessus une épaule et en travers de la poitrine – au choix du concurrent.

Remarque : à condition que la bouée-tube ait été correctement enfilée, le fait que le harnais glisse le long du bras ou du coude du concurrent, ou qu'il soit repositionné pendant l'approche du mannequin ou pendant le remorquage de celui-ci, ne constitue pas un motif de disqualification.

- G. Positionnement du mannequin : lors du relais, un handler chargé du mannequin doit, à l'aide d'au moins une main, maintenir le mannequin en position verticale n'importe où dans le couloir attribué, le visage du mannequin tourné vers le mur de virage au moment où le concurrent touche ce mur. Les handlers chargés du mannequin ne doivent pas entrer intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve.

- H. Fixation du mannequin : après avoir touché le mur du virage, le concurrent fixe correctement le mannequin à l'aide du tube de sauvetage, qu'il place autour du corps et sous **ou sur les bras** du mannequin, puis qu'il attache à un O-ring, dans la zone de transition de 10 m. Les concurrents peuvent retourner dans la zone de transition de 10 m pour refixer le mannequin, à condition que le sommet de la tête de celui-ci n'ait pas dépassé la ligne des 10 m.

Remarque 1 : toucher involontairement le mannequin avant de toucher le mur du virage n'entraîne pas de disqualification.

Remarque 2 : Le fait de rester debout ou de marcher pendant que l'on attache la bouée-tube autour du mannequin n'entraîne pas de disqualification, à condition que le sommet de la tête du mannequin reste dans la zone de transition de 10 m.

- I. Tractage du mannequin : les concurrents doivent remorquer le mannequin conformément aux dispositions prévues dans les conditions générales des épreuves en piscine. La bouée-tube doit être fixée au mannequin au moment où le sommet de la tête de ce dernier franchit la ligne des 10 mètres.
- Remarque 1 :** Dans un bassin de 25 m où les athlètes doivent prendre un virage avec le mannequin dans la bouée, il est obligatoire de toucher le mur. Après avoir touché le mur, l'athlète peut aider le mannequin à tourner et éventuellement repositionner la bouée ou remettre la tête du mannequin au-dessus de l'eau (si elle avait coulé au tournant) : tout ceci dans la zone des 10m. Dès que la tête du mannequin passe les 10m, il faut tracter le mannequin de la bonne manière.
- Remarque 2 :** Voir « Départ avec bouée-tube » - Les concurrents seront disqualifiés si la corde de la bouée-tube est raccourcie intentionnellement par un concurrent avant le début d'une course dans le but de tracter le mannequin (par exemple, en bouclant et en nouant/attachant ou en clipsant sur la corde).
- Remarque 3 :** Les concurrents ne seront pas disqualifiés si la corde de la bouée-tube s'enroule autour du mannequin ou est raccourcie d'une autre manière par un concurrent pendant le déroulement d'une course (+voir 3.3.G).
- J. Les athlètes seront disqualifiés si la bouée-tube et le mannequin se séparent. Les concurrents ne seront pas disqualifiés si la bouée-tube glisse sous un bras du mannequin pendant le remorquage, à condition que la bouée-tube ait été « correctement fixée » à la ligne des 10 mètres et que le visage du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- K. Les athlètes ne seront pas disqualifiés si le mannequin tourne dans la bouée-tube tant que son visage reste au-dessus de la surface de l'eau. Il n'est pas nécessaire de tracter le mannequin la tête la première, à condition qu'il ait été correctement attaché à la ligne des 10 mètres et que son visage reste au-dessus de la surface de l'eau.
- L. Récupérer les palmes perdues: Les athlètes peuvent récupérer leurs palmes perdues tant que les règles concernant le tractage du mannequin sont respectées et tant que cela se produit dans leur couloir. Les athlètes ne peuvent pas reprendre le départ dans une autre série.
- M. Bouée-tube défectueuse: Si le juge-arbitre estime que la bouée-tube, la corde ou le harnais présentent un défaut technique pendant la réalisation de l'épreuve, il peut autoriser l'athlète à recommencer l'épreuve (nouveau départ).

7.7.5 Disqualifications

DQ 13	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Tracter le mannequin la tête sous la surface
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.

DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin (par ex ligne d'eau, échelles, points d'accrochage du hockey sub-aquatique), sauf si l'athlète suite à la faible profondeur de la piscine peut se tenir debout lors de l'accrochage de la bouée-tube.
DQ 25	À 150 m, le concurrent ne touche pas le mur ou le rebord de la piscine avant de toucher intentionnellement le deuxième mannequin
DQ 26	L'aidant lâche le mannequin avant que le compétiteur touche le mur.
DQ 27	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels
DQ 28	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 29	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas autour du corps et en dessous ou sur les deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).
DQ 30	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin/victime avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 31	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 32	La corde de la bouée est intentionnellement raccourcie par un compétiteur avant le commencement de l'épreuve dans le but de tracter le mannequin/victime.
DQ 33	Le mannequin/ la victime et la bouée tube sont totalement séparés l'un de l'autre après la ligne des 10 m et avant que le sauveteur touche le mur d'arrivée.
DQ 34	Toucher le mur d'arrivée/tournant avec la bouée-tube et le mannequin/ la victime dans une position incorrecte.

7.8 A7 : Nage libre sur mannequin (100 m) -100m Manikin Lifesaver Medley

7.8.1 Description de l'épreuve

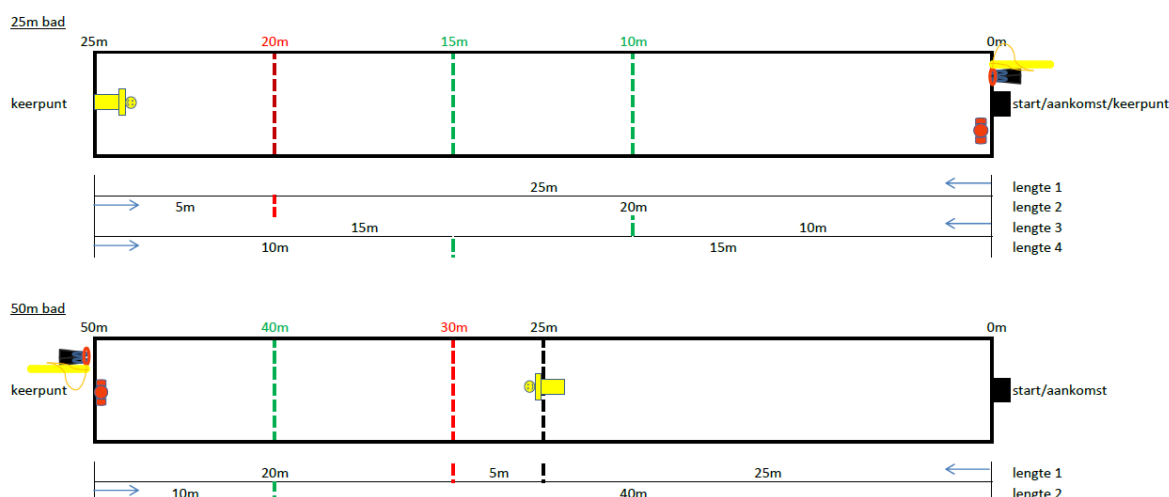
Après un départ plongé donné par un signal sonore, l'athlète nage 25 m en nage libre, puis plonge pour récupérer un mannequin immergé.

- A. Le compétiteur doit casser la surface de l'eau après le plongeon dans l'eau et avant de plonger vers le mannequin.
- B. « Casser la surface » signifie que la tête du concurrent doit briser le plan de la surface de l'eau.
- C. Le compétiteur plonge pour attraper le premier mannequin et le remonte à la surface avant la ligne des cinq (5) mètres. L'athlète le remorque le reste du parcours jusqu'au mur d'arrivée en tenant le mannequin avec au moins une main ou un bras. Après avoir touché le mur ou le rebord, le concurrent lâche le mannequin.
Remarque : « Remonter à la surface avec le mannequin » signifie que la tête du concurrent doit franchir le plan de la surface de l'eau tout en tenant le mannequin d'au moins une main ou un bras avant que le sommet de la tête du mannequin ne franchisse la ligne désignée des 5 m.
- D. Les compétiteurs peuvent prendre appui sur le fond de la piscine lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin. Après avoir touché le mur ou le bord, le compétiteur lâche ce mannequin.
- E. Dans l'eau, le compétiteur enfle ses palmes et sa bouée-tube ; puis, dans la zone de transition de 10 mètres, il fixe correctement la bouée-tube autour d'un deuxième mannequin et le remorque jusqu'à l'arrivée.
- F. L'épreuve est terminée dès que le concurrent touche le mur d'arrivée.

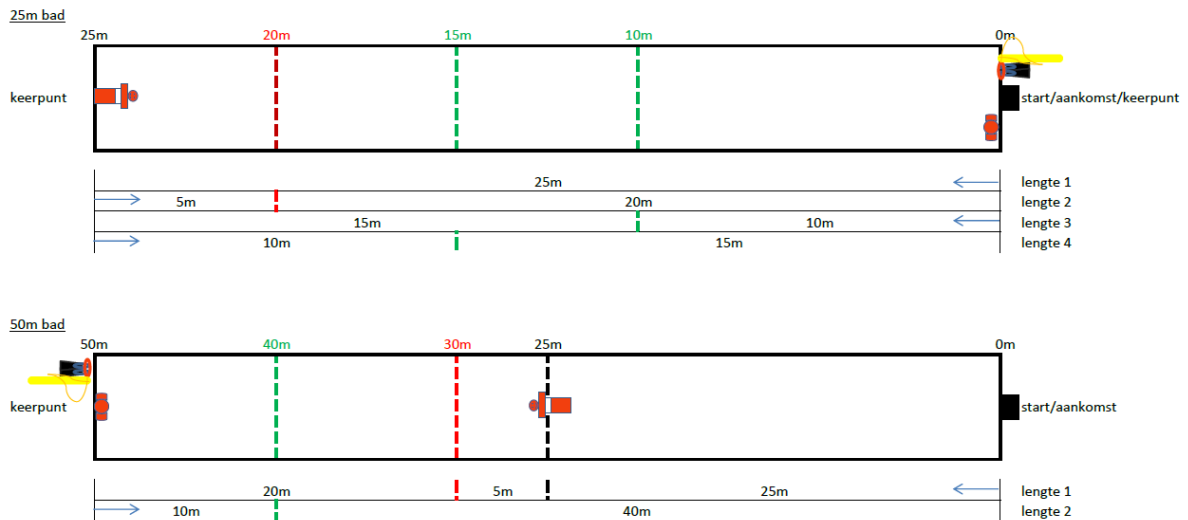
Remarque : cette épreuve n'est pas encore nagée en Belgique.

7.8.2 Description schématique

100m Manikin Lifesaver Medley (petit mannequin)



100m Manikin Lifesaver Medley (grand mannequin)



7.8.3 Équipement

- A. Mannequins, palmés, bouée : voir section 8. Les athlètes doivent utiliser les mannequins et les bouées fournies par les organisateurs. Le premier mannequin utilisé pour le remorquage est entièrement rempli d'eau et fermé avant l'épreuve. Le second mannequin utilisé pour la traction est en partie rempli d'eau et fermé de manière à flotter à la surface au niveau du haut de la ligne transversale.
- Remarque :** le premier mannequin est le petit jaune pour les benjamins et minimes.

- B. Placement des palmes et de la bouée-tube: Avant le départ, l'aidant doit placer les palmes et la bouée-tube sur le bord de la piscine près du virage aux 50 mètres - et non sur le bloc de départ - dans les limites du couloir attribué à l'athlète.

Remarque : bien que le positionnement de la bouée-tube soit laissé à la discrétion du concurrent, celui-ci sera disqualifié si la corde de la bouée-tube est nouée ou attachée sur elle-même dans le but de la raccourcir intentionnellement avant le départ de la course.

- C. Mise en place du mannequin pour le remorquage : le mannequin entièrement rempli est placé à une profondeur comprise entre 1 m et 3 m. Si la profondeur est supérieure à 3 m, le mannequin doit être placé sur une plate-forme (ou un autre support) afin de le positionner à la profondeur requise. Le mannequin est positionné sur le dos, en contact avec le fond de la piscine, la tête vers le virage, le haut de la ligne transversale se trouvant à la ligne des 25 mètres.
- D. Remontée du premier mannequin : L'athlète est autorisé à pousser sur le fond de la piscine lorsqu'il remonte avec le mannequin.
- E. Remorquage: L'athlète doit avoir le mannequin dans la bonne position de remorquage avant que le haut de la tête du mannequin ne passe la ligne des 5 mètres. L'athlète remorque ensuite le mannequin comme décrit dans le règlement général pour les compétitions en piscine jusqu'au mur de virage.
- F. Positionnement du mannequin flottant : Lors du passage du mannequin, un handler chargé du mannequin doit, à l'aide d'au moins une main, maintenir le mannequin en

position verticale n'importe où dans le couloir qui lui est attribué, le visage du mannequin tourné vers le mur de virage au moment où le concurrent touche ce mur. Leshandlers chargés du mannequin ne doivent pas entrer intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve.

- G. Deuxième mannequin : Après avoir touché le mur/bord et lâché le premier mannequin, l'athlète met ses palmes et sa bouée-tube et s'empare du deuxième mannequin.

Remarque : Le fait de toucher involontairement le deuxième mannequin avant de toucher le mur/bord ne constitue pas une disqualification.

- H. Fixation du second mannequin : L'athlète doit correctement placer le mannequin dans la bouée-tube c'est à dire autour du corps et sous **ou sur les bras** du mannequin, et attachée à un l'O-ring, dans la zone des 10 mètres. L'athlète peut revenir dans la zone des 10 mètres pour rattacher le mannequin, à condition que le sommet de la tête du mannequin n'ait pas franchi la ligne des 10 mètres.

Remarque : le fait de rester debout ou de marcher tout en fixant la bouée-tube autour du mannequin n'entraîne pas de disqualification, à condition que le sommet de la tête du mannequin n'ait pas dépassé la ligne des 10 mètres.

- I. Port de la bouée-tube : La bouée-tube doit être mise correctement, soit avec le harnais sur une ou deux épaules, soit sur l'épaule et en travers de la poitrine - au choix de l'athlète. En supposant que la bouée soit mise correctement, il n'y a pas de raison de disqualification si le harnais tombe sur le bras ou le coude de l'athlète ou est repositionné pendant que le concurrent tracte le mannequin.

- J. Tractage du mannequin : les concurrents doivent tracter le mannequin conformément aux dispositions prévues dans les conditions générales des épreuves en piscine. La bouée-tube doit être fixée au mannequin au moment où le sommet de la tête de ce dernier franchit la ligne des 10 mètres.

Remarque 1 : Voir les dispositions relatives à l'emplacement des palmes et des bouées-tubes. Les concurrents seront disqualifiés s'ils raccourcissent intentionnellement la corde de remorquage de la bouée-tube avant le départ d'une course dans le but de remorquer le mannequin (par exemple, en formant une boucle et en nouant la corde ou en l'attachant à un mousqueton).

Remarque 2 : Les concurrents ne seront pas disqualifiés si la corde de la bouée-tube s'enroule autour du mannequin ou est raccourcie d'une quelconque manière par un concurrent pendant le déroulement d'une course.

- K. Les athlètes ne seront pas disqualifiés si la bouée glisse pendant la traction, à condition que la bouée ait été "correctement" attachée au passage de la ligne des 10 mètres et que la tête du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- L. Les athlètes ne seront pas disqualifiés si le mannequin se retourne dans la bouée-tube tant que la face du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau. Il n'est pas nécessaire de tracter le mannequin la tête la première, à condition qu'il soit correctement attaché à la ligne des 10 mètres et que la face du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.
- M. Récupération des palmes perdues : les athlètes peuvent récupérer les palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles relatives au tractage du mannequin ne sont pas enfreintes. Les athlètes ne peuvent pas repartir dans une autre série.

- N. Bouée-tube défectueuse : Si la bouée, la corde et/ou le harnais présentent un défaut technique pendant la course, le juge arbitre peut autoriser l'athlète à prendre le départ dans une autre série, mais seulement si les bouées ont été fournies par l'organisateur et si les règles exigent que les bouées fournies soient utilisées par tous les athlètes.

7.8.4 Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 15	Ne pas remonter à la surface de l'eau avant de plonger vers le premier mannequin
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser un technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Tracter le mannequin avec la tête du mannequin sous l'eau.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc. Pas de disqualification si l'athlète suite à la faible profondeur de la piscine peut se tenir debout lors de l'accrochage.
DQ 25	À 50 m, le concurrent ne touche pas le mur ou le rebord de la piscine avant de toucher intentionnellement le deuxième mannequin
DQ 26	L'aidant lâche le mannequin avant que le compétiteur touche le mur.
DQ 27	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels
DQ 28	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 29	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas autour du corps et en dessous ou sur les deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).
DQ 30	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin/victime avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 31	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 32	La corde de la bouée est intentionnellement raccourcie par un compétiteur avant le commencement de l'épreuve dans le but de tracter le mannequin/victime.
DQ 33	Le mannequin/ la victime et la bouée tube sont totalement séparés l'un de l'autre après la ligne des 10 m et avant que le sauveteur touche le mur d'arrivée.
DQ 34	Toucher le mur d'arrivée/tournant avec la bouée-tube et le mannequin dans une position incorrecte.



8 Description des épreuves en relais

B1:	4x50m relais obstacles	Obstacle Relay
B2:	4x25m relais mannequin	Manikin Relay
B3:	4x50m relais bouée-tube	Medley Relay
B4:	8/12,5m Line throw	Line Throw
B5:	4x50m relais Pool Lifesaver	Pool Lifesaver Relay
B6:	4x50m Rescue Tow Relay	Rescue Tow Relay



12,5 m du mur de départ, le second à 12,5 m de l'extrémité opposée. La distance entre les deux obstacles est de 25 m (dans une piscine de 50 m).

Remarque : Dans une piscine de 25m, Il n'y a qu'un seul obstacle placé à 12.5 m du départ.

8.1.4 Disqualifications

DQ 11	Si un athlète nage au-dessus de l'obstacle et ne revient pas aussitôt au-dessus ou en-dessous de l'obstacle, pour repasser sous cet obstacle
DQ 12	Ne pas refaire surface après la mise à l'eau ou avant et après être passé sous un obstacle.
DQ 13	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage (piscine 25 m)
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 37	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.

8.2 B2: 4x25m relais mannequin – Manikin Relay

8.2.1 Description de l'épreuve

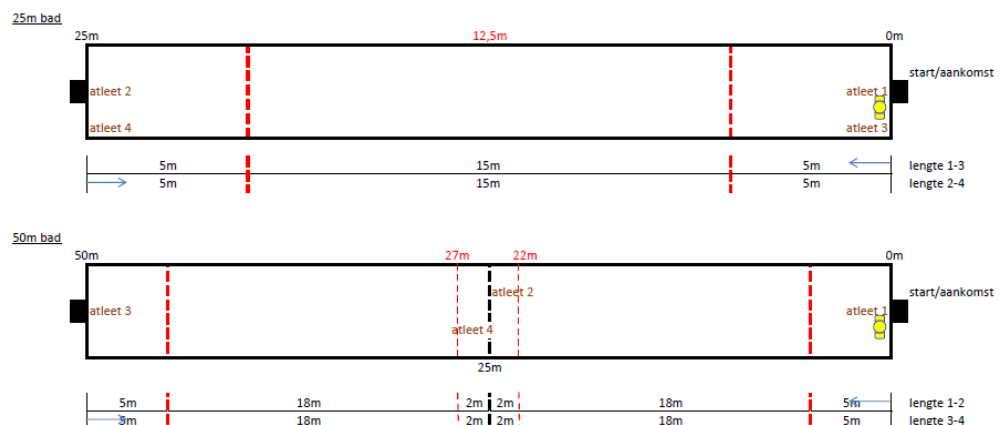
Quatre concurrents remorquent à tour de rôle un mannequin sur une distance d'environ 25 mètres chacun.

- A. Au premier coup de sifflet long, tous les concurrents entrent dans l'eau. Au deuxième coup de sifflet long, tous les concurrents se préparent au départ sans tarder.
- B. Le premier concurrent tient un mannequin d'une main et/ou d'un bras et s'agrippe au mur ou au plot de départ, de l'autre main ; les deuxième, troisième et quatrième concurrents se trouvent dans l'eau, respectivement aux marques des 25 m, 50 m et 75 m.
- C. Lorsque tous les concurrents auront pris leurs positions de départ, le starter donnera l'ordre « À vos marques ».
- D. Lorsque les premiers concurrents sont à l'arrêt, le starter donne le signal de départ sonore.
- E. Le premier concurrent : le premier concurrent porte le mannequin en utilisant au moins une main et/ou un bras, puis le passe au deuxième concurrent dans la zone de relais de 5 m située entre les marques des 22,5 m et 27,5 m.
Remarque : dans une piscine de 25 m, les relayeurs se situent de part et d'autre de la piscine. Le passage de tous les relais est identique au passage entre le deuxième et le troisième concurrent dans une piscine de 50 m (points F et G).
- F. Le deuxième concurrent : le deuxième concurrent remorque le mannequin en utilisant au moins une main et/ou un bras jusqu'à toucher le mur du virage, puis transmet le mannequin au troisième concurrent, qui est en contact avec le mur du virage ou avec le plot de départ, **avec au moins une main**.
- G. Le troisième concurrent : le troisième concurrent peut toucher ou saisir le mannequin d'une main avant que le deuxième concurrent ne touche le mur du virage ou le plot de départ, mais il ne peut pas lâcher le contact avec le mur du virage ou le plot de départ **avec au moins une main** tant que le deuxième concurrent n'a pas touché le mur du virage.
- H. **Le troisième concurrent remorque le mannequin avec au moins une main et/ou un bras et le passe au quatrième concurrent dans la zone de relais située entre les marques des 72,5 m et 77,5 m.**
Remarque : voir remarque point E
- I. Le quatrième concurrent : le quatrième concurrent termine l'épreuve en remorquant le mannequin avec au moins une main et/ou un bras, de manière à ce qu'une partie quelconque de son corps touche le mur d'arrivée.
- J. Seuls les concurrents entrants et sortants sont autorisés à participer à l'échange de mannequins au sein de leurs zones de relais. Les concurrents entrants peuvent aider les concurrents sortants, mais uniquement tant que le sommet de la tête du mannequin reste à l'intérieur des zones de relais.

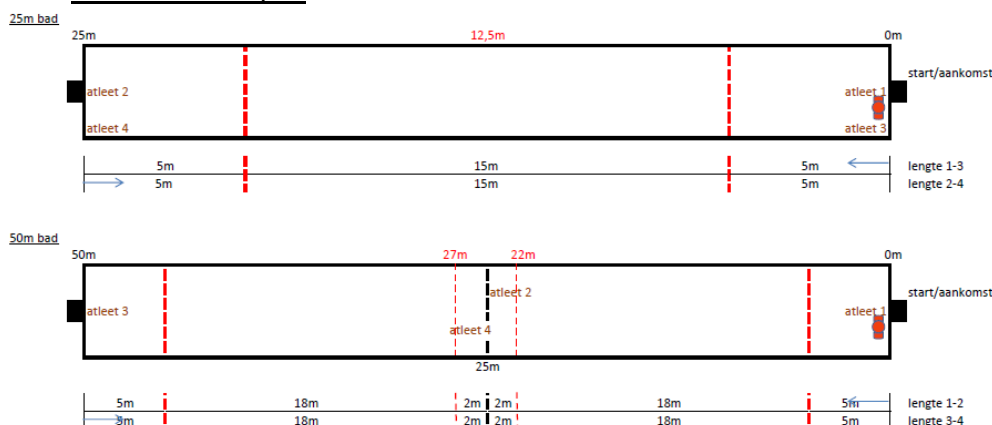
- K. La main et/ou le bras d'un concurrent doivent être en contact avec le mannequin à tout moment.
- L. La zone de départ et les zones de relais doivent être signalées par des drapeaux, des poteaux ou des cônes.
- M. Les concurrents participant au relais peuvent prendre appui sur le fond de la piscine dans la zone de relais.
- N. Dans les zones de départ et de relais, les concurrents ne sont pas évalués selon les critères relatifs au « remorquage du mannequin » (définis dans la section 3.2); toutefois, ils doivent maintenir un contact avec le mannequin à l'aide d'au moins une main et/ou d'un bras à tout moment, y compris pendant les relais.
Remarque : les critères standard relatifs au « remorquage du mannequin » (définis dans la section 3.2) s'appliquent au dernier concurrent du relais à l'arrivée de l'épreuve.
- O. Le relais du mannequin doit avoir lieu dans les zones de relais désignées, en prenant comme repère le sommet de la tête du mannequin.
- P. Si les conditions le permettent, et sous la direction des officiels, les premier, deuxième et troisième nageurs peuvent sortir de l'eau dès qu'ils ont terminé leur partie du relais. Les nageurs doivent sortir de l'eau en se dirigeant vers le bord le plus proche de la piscine, sans gêner les autres nageurs. Les nageurs ne sont pas autorisés à retourner dans l'eau.
- Q. Les quatrième concurrents ne peuvent pas sortir de l'eau avant que le signal de fin de série ne soit donné.

8.2.2 Représentation schématique

Petit mannequin



Grand mannequin



8.2.3 Equipement

Mannequin : voir la section 8. Le mannequin est entièrement rempli d'eau et hermétiquement fermé. Les concurrents doivent utiliser les mannequins fournis par les organisateurs.

Remarque : les mannequins jaunes sont utilisés par les catégories benjamins et minimes. Les mannequins oranges sont utilisés par toutes les autres catégories.

8.2.4 Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher au virage ou le mur d'arrivée.
DQ 35	Obtenir de l'aide d'un 3e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant.
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 37	Le troisième relayeur lâche le mur/block de départ avant que le second compétiteur n'ait touché le mur (en piscine de 25 m, c'est également valable pour les relayeurs 2 et 4, avant que le compétiteur précédent touche le mur).
DQ 38	Le mannequin change de main avant ou après la zone de relais
DQ 39	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de chaque athlète doit être en même temps au contact du mannequin).
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie de relais.

8.3 B3: 4x50m bouée-tube – Medley Relay

8.3.1 Description de l'épreuve

- A. Quatre concurrents nagent à tour de rôle sur une distance de 50 m en effectuant différentes épreuves.

Premier concurrent : après un départ en plongeon donné par un signal sonore, le premier concurrent nage 50 m en nage libre sans palmes. Il doit casser la surface de l'eau avant de toucher le mur du virage.

Remarque : « Casser la surface » signifie que la tête du concurrent doit briser le plan de la surface de l'eau.

- B. Deuxième concurrent : après que le premier concurrent a touché le mur du virage, le deuxième concurrent plonge et nage 50 m en nage libre avec des palmes. Il n'est pas tenu de refaire surface avant de toucher le mur du virage.

- C. Troisième concurrent : après que le deuxième concurrent a touché le mur du virage, le troisième concurrent plonge et nage 50 m en nage libre sans palmes, en tractant une bouée-tube. Le troisième concurrent touche ensuite le mur du virage.

Remarque : bien que le concurrent soit libre de positionner la bouée-tube et la corde comme il l'entend lors du relais (notamment en enroulant la corde autour de son corps ou en la glissant dans son maillot de bain, etc.), les équipes seront disqualifiées si la corde de la bouée-tube est nouée ou attachée sur elle-même dans le but de la raccourcir intentionnellement avant le début d'une course.

- D. Le quatrième concurrent : Le quatrième concurrent (équipé de palmes) attend dans l'eau, avec au moins une main en contact avec le mur ou le plot de départ, et il enfle le harnais. Le quatrième concurrent peut toucher ou saisir la bouée-tube, le harnais ou la corde d'une main avant que le troisième concurrent n'ait touché le mur ou le rebord de virage, mais il doit garder au moins une main en contact avec le mur ou sur le plot de départ jusqu'à ce que le troisième concurrent touche le mur. Le quatrième concurrent peut prendre appui sur le mur avec la main, le bras ou les pieds.

- E. Le troisième concurrent, qui joue le rôle de la « victime », tient la bouée-tube et/ou le mousqueton à deux mains tandis qu'il est remorqué sur 50 mètres par le quatrième concurrent jusqu'à la ligne d'arrivée.

- F. La victime doit tenir correctement la bouée-tube lorsque le sommet de la tête de la « victime » franchit la ligne des 10 mètres.

Remarque 1 : Les troisième et quatrième concurrents sont autorisés à se tenir debout ou à marcher après avoir touché le bord du virage et avant que la tête de la victime n'ait franchi la ligne des 10 mètres, la victime restant en contact avec la bouée-tube.

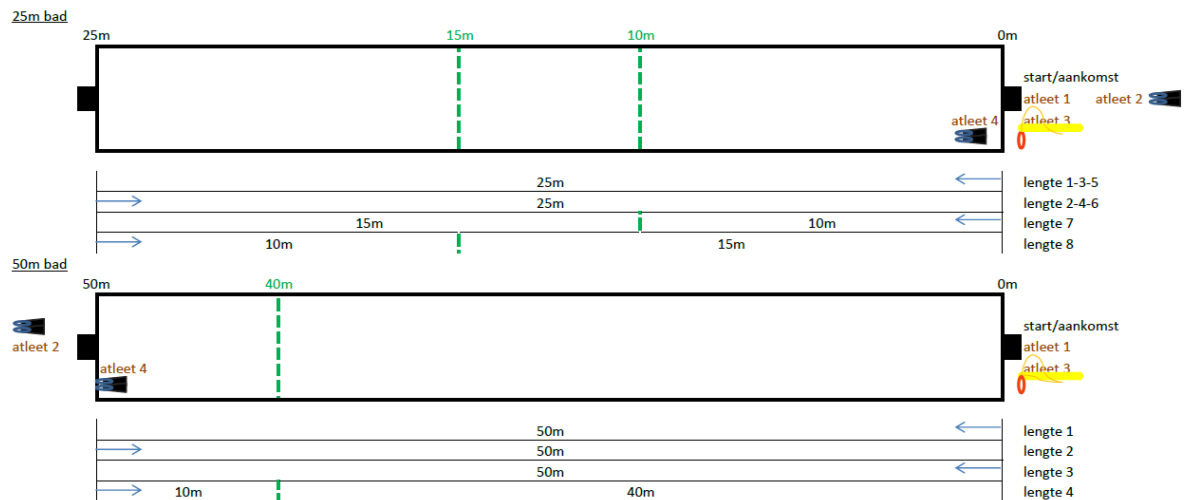
Remarque 2 : Lors du relais avec le troisième concurrent : les équipes seront disqualifiées si la corde de la bouée-tube est intentionnellement raccourcie avant le début du relais du troisième concurrent, dans le but de remorquer la victime (par exemple, en formant une boucle et en nouant la corde ou en l'attachant à un mousqueton).

Remarque 3 : Les concurrents ne seront pas disqualifiés si la corde de la bouée-tube s'enroule autour de la victime ou est raccourcie d'une quelconque manière

par un concurrent au cours d'une épreuve.

- G. La victime peut battre des pieds pendant qu'elle est remorquée, mais aucune autre forme d'aide n'est autorisée.
- H. La victime doit s'agripper à la partie jaune (corps principal) de la bouée-tube et/ou au mousqueton, mais pas à la corde.
- I. La victime doit tenir la bouée-tube et/ou le mousqueton à deux mains pendant le remorquage, mais elle peut changer la position de ses mains sur le tube et/ou le mousqueton au cours du remorquage sans être disqualifiée.
- J. L'épreuve est terminée lorsque le quatrième concurrent touche le mur d'arrivée du bassin, la victime étant en contact avec le tube de sauvetage.
- K. Dans la mesure du possible, et sous la direction des officiels, les premier, deuxième et troisième nageurs doivent sortir de l'eau dès qu'ils ont terminé leur partie de relais. Les nageurs doivent sortir de l'eau en se dirigeant vers le bord le plus proche de la piscine, sans gêner les autres nageurs. Les nageurs ne sont pas autorisés à retourner dans l'eau.

8.3.2 Représentation schématique



8.3.3 Equipement

- A. Bouée-tube, palmes : voir la section 8. Les concurrents doivent utiliser les bouées-tubes fournies par les organisateurs.
- B. Départ avec les bouées-tubes : pour le départ du troisième concurrent, la bouée-tube et la corde qui y est attachée peuvent être positionnées à la discrétion du concurrent, mais doivent rester dans le couloir qui lui est attribué. Les concurrents doivent s'assurer que la bouée-tube et la corde sont placées correctement et en toute sécurité. La bouée-tube reste non-clipsée tout au long de l'épreuve.
- C. Port des bouées-tubes : les bouées-tubes doivent être enfilées correctement, soit avec le harnais passant par-dessus une ou les deux épaules, soit par-dessus une épaule et en travers de la poitrine – au choix du concurrent. À condition que la

bouée-tube ait été enfilée correctement, il n'y a pas lieu de disqualification si le harnais glisse sur le bras ou le coude du concurrent ou s'il est repositionné pendant l'approche ou le remorquage du concurrent.

- D. Remorquage de la victime : les victimes doivent tenir correctement la bouée-tube et/ou le mousqueton au moment où le sommet de leur tête dépasse la ligne des 10 mètres.
- E. Récupération des palmes perdues : les concurrents peuvent récupérer les palmes perdues après le départ et poursuivre la course sans être disqualifiés, à condition de ne pas enfreindre les règles relatives aux mannequins (si ceux-ci sont utilisés sur cette étape de la course) (voir 3.3 Mannequins). Les concurrents ne sont pas autorisés à prendre un nouveau départ dans une autre série.
- F. Défaut de la bouée-tube : si, de l'avis du juge-arbitre, la bouée-tube, la corde et/ou le harnais présentent un défaut technique pendant la course, le juge-arbitre peut autoriser le concurrent à prendre un nouveau départ dans une autre série, mais uniquement si les bouées-tubes destinés à l'épreuve ont été fournis par l'organisateur et si le règlement exige que tous les concurrents utilisent les tubes fournis.

8.3.4 Disqualifications

DQ 13	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage – piscine 25 m
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m (premier relayeur)
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve
DQ 37	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 40	Le compétiteur clipse la bouée dans l'anneau.
DQ 41	La victime tient la bouée-tube par la corde
DQ 42	La victime aide par des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée et/ou le crochet avec les deux mains
DQ 43	La victime ne tient pas ou lâche la bouée-tube après la ligne des 10 m.
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie de relais.

8.4 B4: 8/12,5m Line throw – Line Throw

8.4.1 Description de l'épreuve

Dans cette épreuve, le concurrent (« **sauveteur** ») lance une corde non lestée depuis une zone de lancer située au bord du bassin vers un coéquipier (« **victime** ») se trouvant dans l'eau, du côté le plus proche d'une barre transversale située à 12,5 m de distance. Le sauveteur tire (« **ramène** ») sa victime jusqu'au mur d'arrivée.

Au signal de départ, le sauveteur doit récupérer la corde et la lancer à la victime. Si le lancer est valide, la victime saisit la corde, puis le concurrent la **ramène** jusqu'au mur d'arrivée de la piscine.

Les victimes peuvent porter des **lunettes de natation**.

A. **Zone de lancer :**

La zone de lancer est l'espace délimité par le couloir attribué à chaque équipe. Elle s'étend du bord vertical du mur du bassin jusqu'à l'avant du couloir de l'équipe et est délimitée par une ligne imaginaire qui prolonge les lignes d'eau de délimitation de chaque côté du couloir de l'équipe, jusqu'au bord du bord de la piscine ou de la plate-forme surélevée.

La ligne arrière de la zone de lancer se situe à 2 m au-delà du bord vertical du mur du bassin afin de permettre un lancer et une récupération sans entrave.

La ligne arrière doit être marquée afin de servir de point de référence aux équipes et aux officiels. Le fait pour le sauveteur de reculer à l'intérieur de cette zone n'entraîne pas de disqualification, à condition qu'il garde au moins un pied entièrement à l'intérieur de la ligne arrière de 2 m marquée de sa zone de lancer, que ce soit au sol ou dans les airs au-dessus de sa zone de lancer, pendant toute la durée du tractage, jusqu'à ce que la victime ait touché le mur d'arrivée.

Remarque : en fonction de la conception de la piscine, la ligne de fond de 2 m peut s'étendre depuis le bord de la piscine au-delà de la largeur d'une extrémité surélevée de la piscine ou d'un ponton ; en d'autres termes, tout ponton fait partie des 2 m à compter du bord de la piscine. **Le sauveteur est autorisé à poser ses pieds contre un bord surélevé de la piscine à tout moment pendant l'épreuve, à condition que cela se fasse dans la zone de lancer.**

B. **Limite de temps :**

Les sauveteurs doivent effectuer un lancer précis et **ramener** la victime jusqu'au mur ou au bord d'arrivée dans le délai de 45 secondes imparti pour cette épreuve.

Si le lancer est trop court ou sort du couloir attribué, les sauveteurs peuvent récupérer la corde et relancer autant de fois que nécessaire pour sécuriser la victime dans le délai de 45 secondes.

Les sauveteurs qui ne parviennent pas à amener la victime jusqu'au mur d'arrivée avant le signal sonore marquant la fin du temps imparti de 45 secondes seront classés « N'a pas terminé » (DNF).

C. **Le départ :**

Préparation au départ : au premier coup de sifflet, les concurrents (c'est-à-dire le sauveteur et la victime) se préparent au départ.

Le sauveteur tient une extrémité de la corde dans une main.

La victime prend l'autre extrémité de la corde, entre dans l'eau et se dirige vers le côté le plus proche de la barre transversale. La corde est ensuite tendue entre la victime et le sauveteur. L'excédent de corde dépasse la marque des 12,5 m de la barre transversale. Cet excédent peut passer soit au-dessus, soit en dessous de la barre transversale.

Au deuxième coup de sifflet, les sauveteurs prennent leurs positions de départ sans retard injustifié. Lorsque tous les concurrents ont pris leurs positions de départ et sont immobiles, le juge de départ donne l'ordre « À vos marques ». Lorsque tous les sauveteurs et toutes les victimes sont immobiles, le juge de départ donne le signal de départ sonore.

Remarque : aucun lancer d'essai n'est autorisé avant le début de l'épreuve.

Position de départ : Le sauveteur est libre d'adopter n'importe quelle position au sein de sa zone de lancer pour le départ et peut tenir la corde d'une ou des deux mains. L'extrémité de la corde doit être tenue d'une seule main.

Remarque 1 : Un pli dans la corde entre le sauveteur et la victime est autorisé, mais aucune boucle n'est autorisée. Un pli, mais pas de boucle, dans la corde entre les deux mains du sauveteur est également autorisé.

Remarque 2 : Il est interdit d'enrouler la corde autour de la main qui tient son extrémité.

La victime, qui se trouve du côté le plus proche de la barre transversale rigide dans son couloir attribué, saisit la barre d'une ou des deux mains. La victime n'est pas tenue d'être en contact avec la corde au début de l'épreuve.

Le sauveteur doit ramener la corde, la lancer à la victime (qui la saisit), puis la tirer dans l'eau jusqu'à ce qu'elle touche le mur d'arrivée.

D. Lancer régulier :

Un lancer est considéré comme régulier lorsque la victime est en mesure d'attraper la corde lancée avec la main, mais uniquement à l'intérieur de son couloir désigné.

Remarque : une corde lancée qui repose sur la ligne d'eau d'un couloir et qui ne se trouve pas dans le couloir désigné n'est pas un lancer régulier. Toutefois, si une partie de cette corde lancée repose dans le couloir désigné d'une équipe et que la victime est capable d'attraper cette partie de la corde qui se trouve dans le couloir désigné, il s'agit d'un lancer régulier.

E. La victime attrape la corde :

La victime ne peut saisir la corde, ou tirer dessus, que si le lancer est régulier.

La victime peut faire glisser sa main n'importe où le long de la barre transversale, mais elle doit tenir fermement cette dernière lorsqu'elle touche la corde avec n'importe quelle partie de son corps et lorsqu'elle saisit la corde.

Tant que les victimes restent entièrement dans leur couloir désigné et qu'elles ne lâchent pas la barre transversale, elles peuvent utiliser leur pied ou une autre partie de leur corps pour attraper la corde à l'intérieur de leur couloir jusqu'à une position où elles peuvent la saisir avec la main.

Il n'y a pas de disqualification pour avoir tiré sur la barre transversale rigide en essayant d'atteindre la corde lancée.

Remarque : la victime peut lâcher sa prise sur la barre transversale après le signal de départ sans encourir de disqualification, mais elle doit continuer à tenir la barre transversale d'une main lorsqu'elle utilise une partie quelconque de son corps pour tenter d'attraper ou de saisir la corde de l'autre main.

F. Le halage et l'arrivée :

Lorsqu'elles sont tirées vers le bord d'arrivée, les victimes doivent être couchées sur le ventre et tenir la corde à deux mains. Il leur est interdit de « remonter » le long de la corde en avançant main après main. Pour des raisons de sécurité, les victimes peuvent lâcher la corde d'une main dans le seul but de toucher le mur. Cela n'entraînera pas de disqualification.

Remarque 1 : On entend par « remonter » la corde le fait pour la victime de remonter le long de la corde à l'aide de ses mains en direction de l'extrémité tenue par le sauveteur.

Les sauveteurs utilisant une corde doivent tirer leur victime à la force de leurs bras. Lors du halage de la victime jusqu'à la ligne d'arrivée, un mouvement vers l'arrière dans les limites de la ligne arrière de 2 m est autorisé. Il est interdit aux sauveteurs :

- Marcher ou courir en tenant la corde dans les mains.
- Tenir la corde autour d'une partie quelconque de son corps pendant qu'elle tire la victime.
- Reculer au-delà de la ligne de 2 mètres marquée au sol pendant qu'elle tire la victime jusqu'au mur d'arrivée.

Remarque : tout mouvement vers l'arrière à l'intérieur de la ligne de 2 m ne constitue pas une disqualification, à condition que le sauveteur garde au moins un pied entièrement à l'intérieur de la ligne de 2 m dans sa zone de lancer, que ce soit au sol ou dans les airs au-dessus de cette zone, jusqu'à ce que la victime ait touché le mur d'arrivée.

L'équipe ne sera pas disqualifiée si le sauveteur quitte sa zone de sauvetage après que sa victime a touché le mur d'arrivée, mais elle le sera si elle gêne d'autres équipes pendant l'épreuve.

Après avoir touché le mur d'arrivée, la victime ne doit pas sortir de l'eau et doit rester dans son couloir. L'équipe sera disqualifiée si la victime tente de sortir de l'eau au-delà de la taille ou de s'asseoir sur le rebord de la piscine ou sur la ligne d'eau qui délimite le couloir avant que le signal sonore annonçant la fin de l'épreuve ne soit donné par l'officiel désigné.

G. Conditions de la zone de lancer :

Les sauveteurs ne peuvent pas gêner les autres concurrents.

Les sauveteurs peuvent se pencher pour récupérer une corde tombée en dehors de la zone de lancer ou dans le bassin, à condition de ne pas gêner un autre concurrent.

Les sauveteurs qui entrent dans l'eau (ou tombent à l'eau) seront disqualifiés.

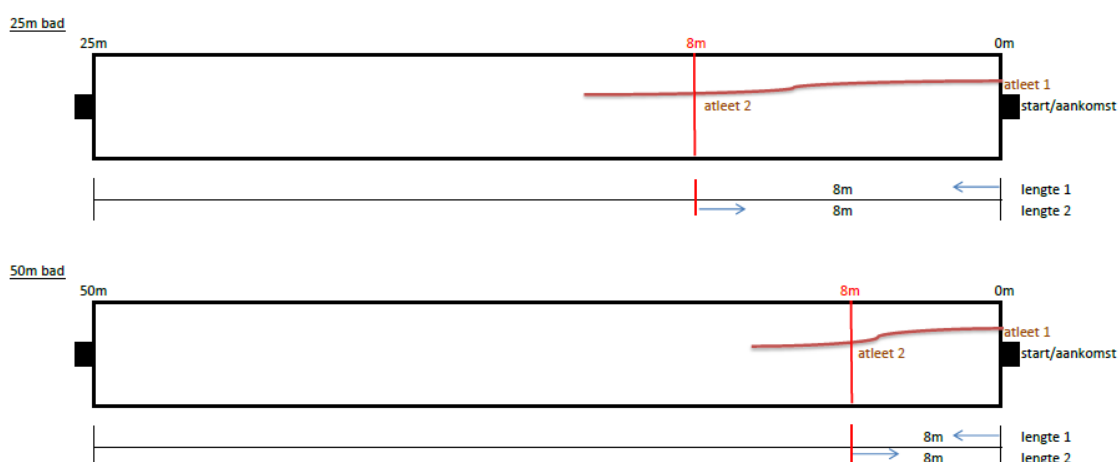
Aux fins de l'évaluation, les concurrents sont tenus de rester dans leur couloir pendant qu'ils ramènent la victime. Toutefois, hormis le contrôle du respect de la

ligne de 2 mètres située derrière eux pendant le halage, jusqu'à ce que la victime ait touché le mur pour que le résultat final soit enregistré, l'accent n'est pas mis sur le positionnement des pieds dans une zone définie, mais plutôt sur le fait que l'équipe ne gêne aucune autre équipe participant à l'épreuve.

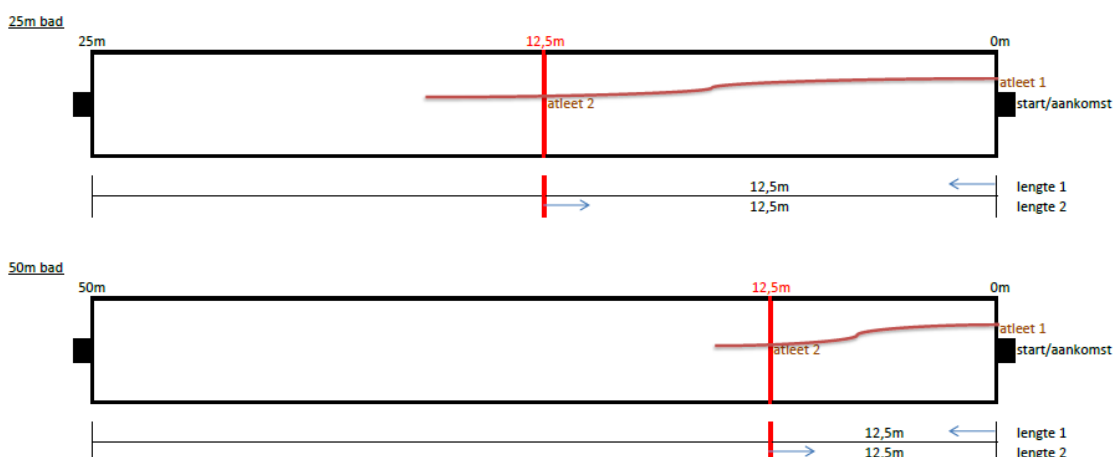
Remarque : « Rester dans la zone de lancer » telle qu'elle est définie signifie que le sauveteur doit garder au moins un pied entièrement à l'intérieur du bord intérieur de sa zone de lancer, que ce soit au sol ou dans les airs au-dessus de sa zone de lancer, jusqu'à ce que la victime ait touché le mur d'arrivée.

8.4.2 Représentation schématique

8m



12,5m



8.4.3 Equipement

- A. Corde de lancer : voir la section 8. La corde de lancer doit mesurer entre 16,5 m et 17,5 m. Les concurrents doivent utiliser les cordes de lancer fournies par les organisateurs.
- B. La barre transversale rigide est placée à la surface de chaque couloir, à 12,5 m de l'extrémité de départ de la piscine (pour toutes les catégories à partir de cadets). Une tolérance de +100 mm et de -0,00 mm est admise pour chaque couloir.
- Remarque :** La barre transversale rigide est placée à la surface de chaque couloir, à 8.0 m de l'extrémité de départ de la piscine (pour toutes les catégories benjamins-minimes). Une tolérance de +100 mm et de -0,00 mm est admise pour chaque couloir.

8.4.4 Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 45	La victime ne maintient pas la barre transversale avec sa main lorsqu'elle utilise une partie quelconque de son corps pour attraper ou saisir la corde afin de se faire tracter jusqu'au mur d'arrivée.
DQ 46	Lanceur de corde/ficelle qui, après le signal de départ et avant que sa victime touche le mur/bord d'arrivée, quitte la zone de lancer qui lui a été attribuée.
DQ 47	Le lanceur ne ramène pas la corde avec les bras, marche ou court avec la corde en main ou autour de son corps ou se trouve derrière la ligne arrière (2 m du bord), quand il ramène la victime.
DQ 48	La victime saisit la corde à l'extérieur de son couloir.
DQ 49	La victime ne se trouve pas en position ventrale lorsqu'elle tractée .
DQ 50	La victime ne tient pas la corde à deux mains pendant qu'elle est tractée (la victime peut lâcher une seule main seulement lorsqu'elle va toucher le mur).
DQ 51	La victime se hisse sur la corde main après main.
DQ 52	Le lanceur fait un lancer d'essai/entraînement.
NOTE	Les athlètes qui ne parviennent pas à ramener leur victime avant le signal sonore des 45'' sont déclarés « did not finish » (DNF), pas DQ

8.5 B5: 4x50m Pool Lifesaver Relay

8.5.1 Description de l'épreuve

Quatre concurrents nagent à tour de rôle sur une distance de 50 m tout en effectuant différentes parties d'épreuves.

Remarque : pour les équipes de benjamins et minimes, les 2 derniers concurrents nagent 25 m.

- A. Le premier concurrent : après un départ en plongeon donné par un signal sonore, le premier concurrent nage 50 m en nage libre sans palmes.

Remarque 1 : Le premier concurrent doit casser la surface de l'eau avant de toucher le mur.

Remarque 2 : « Casser la surface de l'eau » signifie que la tête du concurrent doit casser le plan de la surface de l'eau.

- B. Deuxième concurrent : après un départ plongé dès que le premier concurrent a touché le mur, le deuxième concurrent nage 50 m avec des palmes et plonge pour récupérer un mannequin immergé. Le deuxième concurrent n'est pas tenu de toucher le bord du bassin avant (ou après) avoir passé le mannequin au troisième concurrent.

Remarque 1 : le deuxième nageur est autorisé à parcourir toute sa partie sous l'eau avant de refaire surface avec le mannequin, ou peut faire surface une ou plusieurs fois après le départ et avant de plonger pour récupérer le mannequin.

Remarque 2 : pour les équipes benjamins-minimes, le mannequin immergé est un petit mannequin jaune.

- C. Le troisième concurrent : Le troisième concurrent attend dans l'eau (sans palmes), en prenant appui d'au moins une main contre le mur, ou contre le plot de départ. Il peut toucher ou saisir le mannequin d'une main et/ou d'un bras avant que le sommet de la tête du mannequin ne casse la surface de l'eau. Une fois que le sommet de la tête du mannequin a cassé la surface de l'eau, le troisième concurrent lâche sa prise du mur ou du plot de départ. Le deuxième concurrent n'est pas tenu de toucher le mur lorsqu'il refait surface avec le mannequin, mais celui-ci ne doit pas être lâché par le deuxième concurrent avant que le troisième concurrent ne l'ait saisi (c'est-à-dire que la main et/ou le bras d'au moins un concurrent doit rester en contact avec le mannequin à tout moment). Le troisième concurrent remorque ensuite le mannequin sur 50 m en le tenant d'au moins une main et/ou d'un bras, puis touche le mur avant de passer le mannequin au quatrième concurrent.

Remarque 1 : avant que le troisième concurrent ne lâche le mur ou le rebord, la tête du mannequin doit avoir cassé la surface de l'eau.

Remarque 2 : pour les équipes benjamins-minimes, le troisième concurrent remorque le mannequin jaune sur 25 m.

- D. Le quatrième concurrent : Le quatrième concurrent (équipé de palmes) attend dans l'eau, avec au moins une main en contact avec le mur ou le rebord, ou avec le plot de départ. Le quatrième concurrent peut toucher ou saisir le mannequin d'une main et/ou d'un bras avant que le troisième concurrent n'ait touché le mur ou le rebord. Le quatrième concurrent ne doit pas relâcher son contact avec le mur de virage ou le plot de départ tant que le troisième concurrent n'a pas touché le mur ou le rebord, et le mannequin ne doit pas être lâché par le troisième concurrent tant que le quatrième concurrent ne l'a pas saisi (c'est-à-dire qu'une main et/ou un bras de

chaque concurrent doit rester en contact avec le mannequin à tout moment). Le quatrième concurrent remorque alors le mannequin avec au moins une main et/ou un bras pour toucher le mur ou le rebord d'arrivée avec n'importe quelle partie de son corps.

Remarque : pour les équipes-benjamins-minimes, dans une piscine de 50 m, le quatrième concurrent attend au milieu de la piscine. Ce quatrième concurrent, muni de ses palmes, remorque le mannequin sur 25 m (jusqu'à l'arrivée).

- E. Les deuxièmes et troisièmes concurrents entrants dans la zone de relais peuvent aider les concurrents sortants, mais uniquement tant que le sommet de la tête du mannequin reste à l'intérieur des zones de relais.
- F. Des drapeaux, des poteaux ou des cônes doivent indiquer les extrémités des zones de relais pour les transmissions du mannequin :
 - Au relais entre le 2^e et le 3^e concurrent : à 5 m du mur de la piscine.
 - Au relais entre le 3^e et le 4^e concurrent : à 10 m du mur de la piscine.
 - **Remarque** : pour les équipes de benjamins-minimes dans une piscine de 50 m, le relais entre le 3^e et le 4^e concurrent est de 10 m à partir du milieu de la piscine
- G. Les concurrents doivent avoir le mannequin dans la position de remorquage correcte, comme suit :
 - Troisième concurrent : à 5 m du mur de la piscine.
 - Quatrième concurrent : à 10 m du mur de la piscine.
 - **Remarque** : pour les équipes de benjamins-minimes dans une piscine de 50 m, le relais entre le 3^e et le 4^e concurrent est de 10 m à partir du milieu de la piscine
- H. Les concurrents ne peuvent pas lâcher le mannequin tant que le concurrent suivant ne l'a pas saisi (c'est-à-dire qu'une main et/ou un bras de chaque concurrent doit rester en contact avec le mannequin).
- I. Les troisième et quatrième concurrents ne sont pas évalués selon les critères relatifs au « remorquage du mannequin » (voir Section 3.2) dans les zones de relais, ces critères étant évalués par rapport au sommet de la tête du mannequin. Les critères relatifs au remorquage du mannequin s'appliquent toutefois dans la zone d'arrivée, à la fin du relais.
- J. Les troisième et quatrième concurrents peuvent se propulser depuis le mur ou le rebord à l'aide de la main, du bras ou des pieds après avoir saisi le mannequin correspondant à leurs parties respectives.
- K. L'épreuve est terminée lorsque le quatrième concurrent touche le mur d'arrivée ou le bord de la piscine tout en continuant à remorquer correctement le mannequin.
- L. **Dans la mesure du possible, et sous la direction des officiels, les premier, deuxième et troisième nageurs doivent sortir de l'eau dès qu'ils ont terminé leur partie du relais. Les nageurs doivent sortir de l'eau en se dirigeant vers le bord le plus proche de la piscine, sans gêner les autres nageurs.** Les nageurs ne sont pas autorisés à retourner dans l'eau.
- M. Récupération des palmes perdues : les concurrents peuvent récupérer les palmes perdues après le départ et poursuivre la course sans être disqualifiés, à condition

Remarque : lors des Championnats du monde de sauvetage, chaque équipe doit être composée de deux hommes et de deux femmes.

8.5.2 Représentation schématique

25m bad

25m 15m 5m 0m

atleet 4 start/aankomst
atleet 1 atleet 2 atleet 3

← lengte 1-3
← lengte 2-4
← lengte 5
← lengte 6

25m 25m 10m 20m 15m 5m

50m bad

50m 30m 20m 5m 0m

atleet 2 start/aankomst
atleet 1 atleet 3 atleet 4

← lengte 1
← lengte 2
← lengte 3

25m 50m 50m 20m 5m 5m 15m 5m

Mannequin : voir la section 8. Le mannequin est entièrement rempli d'eau et hermétiquement fermé. Les concurrents doivent utiliser les mannequins fournis par les organisateurs.

Palmes : voir la section 8.

8.5.4 Disqualifications

(DQ 13)	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage – piscine 25 m)
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Le premier relayeur ne remonte pas à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le troisième relayeur ne tient pas le mannequin en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.(palmes)
DQ 35	Obtenir de l'aide d'un 3e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant.
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 37	A l'exception du troisième relayeur, partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 39	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de chaque athlète doit être en même temps au contact du mannequin).
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie de relais.
DQ 53	Le 3e athlète n'est pas en contact avec le bord de la piscine/bloc de départ lorsque le sommet de la tête du mannequin brise la surface de l'eau et qu'il saisit le mannequin.

8.6 B6 : Relais remorquage sauvetage 4x50m

8.6.1 Description de l'épreuve

Quatre athlètes nagent à tour de rôle sur une distance de 50 m et exécutent différentes tâches.

- A. Premier concurrent : Avec un départ plongé après le signal sonore, le premier concurrent nage 50m nage libre sans palmes. Le premier compétiteur doit casser la surface de l'eau avant de toucher le mur du virage.

Remarque : « Casser la surface » signifie que la surface de l'eau est rompue de telle manière que la tête casse la surface de l'eau de façon parfaitement visible.

- B. Deuxième athlète : Avec un départ plongé après que le premier athlète a touché le mur/rebord, le deuxième athlète nage 50m nage libre avec palmes. Le deuxième athlète ne doit pas remonter à la surface avant de toucher le mur du virage.

- C. Troisième athlète : Avec un départ plongé après que le deuxième athlète ait touché le mur/bord, le troisième athlète parcourt 50 mètres en nage libre avec des palmes et une bouée-tube. Le troisième athlète (jouant le rôle de sauveteur) touche le mur/bord. Le troisième athlète ne doit pas remonter à la surface avant de toucher le mur du virage.

Remarque : Bien que la bouée-tube et la corde puissent être positionnés à la discrétion du concurrent pour le passage de relais (y compris la corde enroulée autour du corps, glissée dans le maillot de bain, etc.), les équipes seront disqualifiées si la corde est nouée ou attachée sur elle-même afin de la raccourcir intentionnellement avant le début de la course.

- D. Quatrième athlète : Celui-ci (jouant le rôle de la victime) est dans l'eau avec au moins une main en contact avec le mur/rebord ou le bloc de départ. Le quatrième athlète peut toucher ou saisir la bouée-tube, le harnais ou la corde d'une main avant que le troisième athlète n'ait touché le mur/rebord. Le quatrième athlète ne peut pas relâcher le contact avec le mur/la bord ou le bloc de départ avant que le troisième athlète n'ait touché le mur/rebord.

Remarque 1 : Le fait que le troisième concurrent touche involontairement le quatrième concurrent avant de toucher le mur/rebord n'entraîne pas de disqualification.

Remarque 2 : Le fait de rester debout ou de marcher pendant que l'on attache le tube de sauvetage autour de la victime n'entraîne pas de disqualification, à condition que la victime soit attachée au tube de sauvetage au moment où le sommet de sa tête franchit la ligne des 10 mètres.

- E. Dès que le troisième athlète a touché le bord/le mur de la piscine, les 3ème et 4ème athlètes peuvent relâcher le contact avec le mur/rebord ou le bloc de départ et le clipage de la bouée-tube peut commencer.

- F. Le sauveteur et/ou la victime attache la bouée tube autour du corps de la victime sous les deux bras et il clipse la bouée-tube dans un anneau.

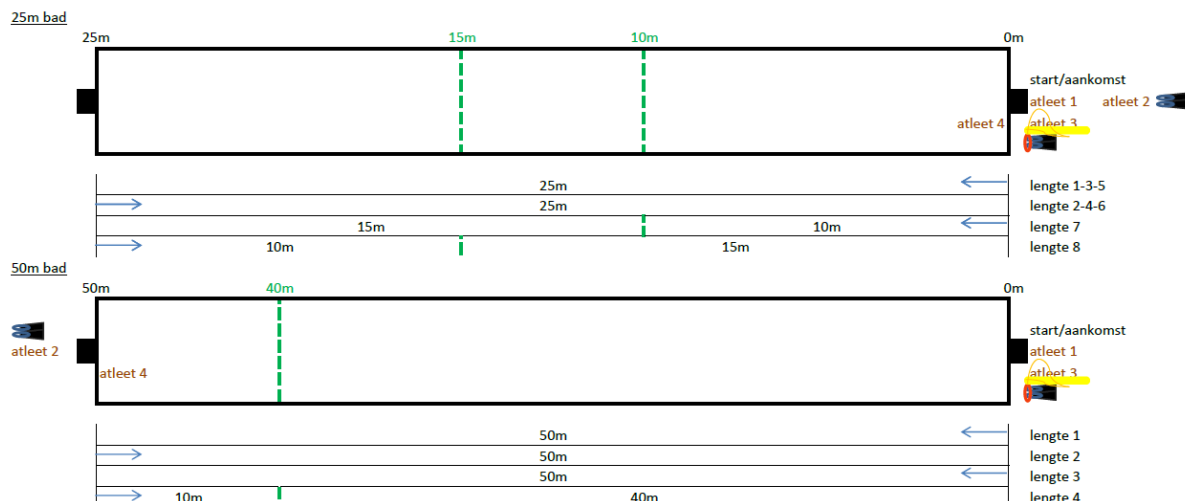
- G. Le sauveteur et la victime doivent partir du mur/rebord. La victime doit être attachée avec la bouée tube autour de son corps avant de passer la ligne de 10 mètres.

Remarque : Il est permis au sauveteur et/ou à la victime de s'éloigner du mur.

- H. Les victimes doivent être attachées dans la bouée-tube au moment où le sommet de leur tête dépasse la ligne des 10 mètres.
- I. Quand le sommet de la tête de la victime passe la ligne des 10 m, la victime doit être tractée sur le dos et la victime ne peut pas être tractée autrement qu' emprisonnée dans la bouée.
- J. La victime peut se tortiller et faire des mouvements de jambes sous la surface de l'eau, mais elle ne peut pas nager le dos crawlé ou tout autre style de nage avec un retour au-dessus de l'eau.
Remarque : Le fait que la victime place ses bras au-dessus de la tête pour s'aligner n'est pas une disqualification.
- K. L'épreuve est terminée lorsque le sauveteur touche le mur/bord de la piscine alors que la victime est attachée à la bouée-tube.
- L. Dans la mesure du possible, et sous la direction des officiels, les premier, deuxième et troisième nageurs doivent sortir de l'eau dès qu'ils ont terminé leur partie du relais. Les nageurs doivent sortir de l'eau en se dirigeant vers le bord le plus proche de la piscine, sans gêner les autres nageurs. Les nageurs ne sont pas autorisés à retourner dans l'eau.

Remarque : cette épreuve n'est pas encore nagée en Belgique.

8.6.2 Représentaion schématique



8.6.3 Équipement

- A. Bouée-tubes, palmes : Les athlètes doivent utiliser les bouées tubes fournies par les organisateurs.
- B. Départ avec la bouée-tube : Avant le départ du troisième athlète, la bouée tube peut être placée à la discrétion de l'athlète, mais dans le couloir qui lui a été attribué. Les athlètes doivent s'assurer que la bouée tube et la corde

sont placées correctement et en toute sécurité. La bouée tube reste non-clipsée jusqu'à ce que le sauveteur ait sécurisé la victime.

- C. Port de la bouée-tube : La bouée-tube doit être correctement portée, soit avec le harnais sur une ou deux épaules, soit sur l'épaule et en travers de la poitrine - à la discrétion de l'athlète. En supposant que la bouée tube soit correctement portée, il n'y a pas de raison de disqualification si le harnais tombe sur le bras ou le coude de l'athlète pendant qu'il s'approche ou le remorquage de la « victime ».
- D. Remorquage de la victime : Les sauveteurs doivent tracter la victime avec la bouée tube fixée autour du corps de la victime. La bouée-tube doit être fixée à la victime avant que le sommet de la tête de la victime ne dépasse la ligne des 10 mètres. Les sauveteurs peuvent revenir à la zone de relais des 10 mètres pour refixer la victime, à condition que le haut de la tête de la victime n'ait pas franchi la ligne des 10 mètres.
- Remarque 1 :** En référence au placement des palmes et des bouées de sauvetage - Les concurrents seront disqualifiés si la ligne/corde de remorquage de la bouée est raccourcie intentionnellement par un concurrent avant le début d'une course pour remorquer la victime (par exemple, en faisant une boucle et en nouant/attachant ou en coupant la ligne/corde).
- Remarque 2 :** Les concurrents ne seront pas disqualifiés si la corde de la bouée-tube s'enroule autour de la victime ou est raccourcie d'une autre manière par un concurrent pendant le déroulement d'une course.
- E. Remorquage de la victime : Les sauveteurs doivent remorquer la victime à l'aide d'une bouée-tube fixée autour de son corps.
- F. Récupération des palmes perdues : les athlètes peuvent récupérer les palmes perdues après le départ et continuer sans disqualification tant que les règles relatives au remorquage des victimes ne sont pas enfreintes. Les athlètes ne peuvent pas repartir dans une autre série.
- G. Bouée-tube défectueuse : Si, de l'avis de l'arbitre principal, la bouée-tube, la corde et/ou le harnais présentent un défaut technique pendant l'épreuve, l'arbitre principal peut autoriser l'athlète à prendre le départ dans une autre série, mais seulement si les bouées tubes ont été fournies par l'organisation de l'événement.

8.6.4 Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine (Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...) - non inclus : fond de la piscine
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage de la bouée-tube autour de la victime. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc. Pas de

	disqualification si l'athlète suite à la faible profondeur de la piscine peut se tenir debout lors de l'accrochage
DQ 28	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 30	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin/victime avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 31	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 32	La corde de la bouée est intentionnellement raccourcie par un compétiteur avant le commencement de l'épreuve dans le but de tracter le mannequin/victime
DQ 33	Le mannequin/ la victime et la bouée tube sont totalement séparés l'un de l'autre après la ligne des 10 m et avant que le sauveteur touche le mur d'arrivée.
DQ 34	Toucher le mur d'arrivée/tournant avec la bouée-tube et le mannequin/ la victime dans une position incorrecte.
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 37	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.
DQ 54	La victime n'est pas tractée sur le dos et attachée dans la bouée tube et derrière le sauveteur
DQ 55	La victime nage en "dos » ou tout autre style de nage avec les bras qui sortent de l'eau Remarque : le fait que la victime rame sous l'eau pour aider au remorquage ou qu'elle repositionne ses bras devant sa tête pour améliorer son hydrodynamisme ne constitue pas une disqualification.
DQ 56	La victime touche le mur avant le sauveteur

9 DISQUALIFICATIONS PAR EPREUVES

9.1 DISQUALIFICATIONS GENERALES

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifié lorsqu'un athlète, une équipe ou un aidant ne respecte pas les règles de Fair Play. Voici quelques exemples de « concourir de façon déloyale » : • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve individuelle • Participer deux fois dans la même épreuve dans deux équipes différentes • Gêner intentionnellement pour en tirer un avantage • Gêner intentionnellement un adversaire ou un handler pour le perturber ou retarder • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures (à l'exception des consignes verbales ou autres). • Participer en conflit avec l'esprit de la compétition (comme décrit dans le code du Fair Play).
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling. (ou DNS)
DQ 4	Un concurrent ou une équipe absent(e) au départ d'une épreuve sera disqualifié(e), sauf s'il s'agit d'une finale A ou B. Cette situation peut être indiquée par la mention « n'a pas pris le départ » (DNS) ou une mention similaire sur les feuilles de résultats.
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (par ex : obstacle et relais obstacle, relais mannequin, lifesaver, super-lifesaver, manikin lifesaver medley, relais bouée tube, relais rescue tow).
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faux-départ : Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.

9.2 A1: 100/200m obstacles

DQ 11	Si un athlète nage au-dessus de l'obstacle et ne revient pas aussitôt au-dessus ou en-dessous de l'obstacle, pour repasser sous cet obstacle.
DQ 12	Ne pas casser la surface avant l'obstacle après le plongeon de départ ou le virage et entre chaque obstacle.
DQ 13	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage.
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine (Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...) - non inclus : fond de la piscine

9.3 A2: 50/100m mannequin/palmes

DQ 13	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.

DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.

9.4 A3: 50/100 m combiné

DQ 13	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 22	Casser la surface de l'eau après le virage et avant la prise du mannequin. Casser la surface de l'eau après le début de la partie en apnée (jeunes – piscine 50m)

9.5 A4: 50m mannequin

DQ14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ15	Ne pas remonter à la surface de l'eau avant de plonger vers le mannequin
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.

9.6 A5: 50/100m Lifesaver

DQ 13	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 20	Tracter le mannequin la tête sous la surface
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc. Pas de disqualification si l'athlète suite à la faible profondeur de la piscine peut se tenir debout lors de l'accrochage
DQ 25	Au 50 m, le concurrent ne touche pas le mur de la piscine avant de toucher intentionnellement le mannequin
DQ 26	L'aidant lâche le mannequin avant que le compétiteur touche le mur.
DQ 27	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels
DQ 28	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 29	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas autour du corps et en dessous ou sur les deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).

DQ 30	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin/victime avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 31	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 32	La corde de la bouée est intentionnellement raccourcie par un compétiteur avant le commencement de l'épreuve dans le but de tracter le mannequin/victime
DQ 33	Le mannequin/ la victime et la bouée tube sont totalement séparés l'un de l'autre après la ligne des 10 m et avant que le sauveteur touche le mur d'arrivée.
DQ 34	Toucher le mur d'arrivée/tournant avec la bouée-tube et le mannequin/ la victime dans une position incorrecte.

9.7 A6: 100/200m Superlifesaver

DQ 13	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Tracter le mannequin la tête sous la surface
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin (par ex ligne d'eau, échelles, points d'accrochage du hockey sub-aquatique), sauf si l'athlète suite à la faible profondeur de la piscine peut se tenir debout lors de l'accrochage de la bouée-tube.
DQ 25	À 150 m, le concurrent ne touche pas le mur ou le rebord de la piscine avant de toucher intentionnellement le deuxième mannequin
DQ 26	L'aidant lâche le mannequin avant que le compétiteur touche le mur.
DQ 27	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels
DQ 28	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 29	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas autour du corps et en dessous ou sur les deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).
DQ 30	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin/victime avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 31	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 32	La corde de la bouée est intentionnellement raccourcie par un compétiteur avant le commencement de l'épreuve dans le but de tracter le mannequin/victime.
DQ 33	Le mannequin/ la victime et la bouée tube sont totalement séparés l'un de l'autre après la ligne des 10 m et avant que le sauveteur touche le mur d'arrivée.
DQ 34	Toucher le mur d'arrivée/tournant avec la bouée-tube et le mannequin/ la victime dans une position incorrecte.

9.8 A7 100m Manikin lifesaver medley

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 15	Ne pas remonter à la surface de l'eau avant de plonger vers le premier mannequin
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.

DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Tracter le mannequin avec la tête du mannequin sous l'eau.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc. Pas de disqualification si l'athlète suite à la faible profondeur de la piscine peut se tenir debout lors de l'accrochage.
DQ 25	À 50 m, le concurrent ne touche pas le mur ou le rebord de la piscine avant de toucher intentionnellement le deuxième mannequin
DQ 26	L'aidant lâche le mannequin avant que le compétiteur touche le mur.
DQ 27	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels
DQ 28	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 29	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas autour du corps et en dessous ou sur les deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).
DQ 30	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin/victime avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 31	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 32	La corde de la bouée est intentionnellement raccourcie par un compétiteur avant le commencement de l'épreuve dans le but de tracter le mannequin/victime.
DQ 33	Le mannequin/ la victime et la bouée tube sont totalement séparés l'un de l'autre après la ligne des 10 m et avant que le sauveteur touche le mur d'arrivée.
DQ 34	Toucher le mur d'arrivée/tournant avec la bouée-tube et le mannequin dans une position incorrecte.

9.9 B1: 4x50m relais obstacles

DQ 11	Si un athlète nage au-dessus de l'obstacle et ne revient pas aussitôt au-dessus ou en-dessous de l'obstacle, pour repasser sous cet obstacle
DQ 12	Ne pas refaire surface après la mise à l'eau ou avant et après être passé sous un obstacle.
DQ 13	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage (piscine 25 m)
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 37	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.

9.10 B2: 4x25m relais mannequin

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher au virage ou le mur d'arrivée.

DQ 35	Obtenir de l'aide d'un 3e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant.
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 37	Le troisième relayeur lâche le mur/block de départ avant que le second compétiteur n'ait touché le mur (en piscine de 25 m, c'est également valable pour les relayeurs 2 et 4, avant que le compétiteur précédent touche le mur).
DQ 38	Le mannequin change de main avant ou après la zone de relais
DQ 39	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de chaque athlète doit être en même temps au contact du mannequin).
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie de relais.

9.11 B3: 4x50m bouée-tube

DQ 13	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage – piscine 25 m
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m (premier relayeur)
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve
DQ 37	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 40	Le compétiteur clipse la bouée dans l'anneau.
DQ 41	La victime tient la bouée-tube par la corde
DQ 42	La victime aide par des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée et/ou le crochet avec les deux mains
DQ 43	La victime ne tient pas ou lâche la bouée-tube après la ligne des 10 m.
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie de relais.

9.12 B4: 8/12,5m Line throw

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 45	La victime ne maintient pas la barre transversale avec sa main lorsqu'elle utilise une partie quelconque de son corps pour attraper ou saisir la corde afin de se faire tracter jusqu'au mur d'arrivée.
DQ 46	Lanceur de corde/ficelle qui, après le signal de départ et avant que sa victime touche le mur/bord d'arrivée, quitte la zone de lancer qui lui a été attribuée.
DQ 47	Le lanceur ne ramène pas la corde avec les bras, marche ou court avec la corde en main ou autour de son corps ou se trouve derrière la ligne arrière (2 m du bord), quand il ramène la victime.
DQ 48	La victime saisit la corde à l'extérieur de son couloir.
DQ 49	La victime ne se trouve pas en position ventrale lorsqu'elle tractée .
DQ 50	La victime ne tient pas la corde à deux mains pendant qu'elle est tractée (la victime peut lâcher une seule main seulement lorsqu'elle va toucher le mur).
DQ 51	La victime se hisse sur la corde main après main.
DQ 52	Le lanceur fait un lancer d'essai/entraînement.
NOTE	Les athlètes qui ne parviennent pas à ramener leur victime avant le signal sonore des 45'' sont déclarés « did not finish » (DNF), pas DQ

9.13 B5: 4x50m Pool Lifesaver Relay

(DQ 13)	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage – piscine 25 m)
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Le premier relayeur ne remonte pas à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m

DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique... - non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le troisième relayeur ne tient pas le mannequin en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.(palmes)
DQ 35	Obtenir de l'aide d'un 3e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant.
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 37	A l'exception du troisième relayeur, partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 39	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de chaque athlète doit être en même temps au contact du mannequin).
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie de relais.
DQ 53	Le 3e athlète n'est pas en contact avec le bord de la piscine/bloc de départ lorsque le sommet de la tête du mannequin brise la surface de l'eau et qu'il saisit le mannequin.

9.14 B6 : Relais remorquage sauvetage 4x50m

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine (Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...) - non inclus : fond de la piscine
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage de la bouée-tube autour de la victime. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc. Pas de disqualification si l'athlète suite à la faible profondeur de la piscine peut se tenir debout lors de l'accrochage
DQ 28	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 30	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin/victime avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 31	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 32	La corde de la bouée est intentionnellement raccourcie par un compétiteur avant le commencement de l'épreuve dans le but de tracter le mannequin/victime
DQ 33	Le mannequin/ la victime et la bouée tube sont totalement séparés l'un de l'autre après la ligne des 10 m et avant que le sauveteur touche le mur d'arrivée.
DQ 34	Toucher le mur d'arrivée/tournant avec la bouée-tube et le mannequin/ la victime dans une position incorrecte.
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 37	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.
DQ 54	La victime n'est pas tractée sur le dos et attachée dans la bouée tube et derrière le sauveteur
DQ 55	La victime nage en "dos » ou tout autre style de nage avec les bras qui sortent de l'eau Remarque : le fait que la victime rame sous l'eau pour aider au remorquage ou qu'elle repositionne ses bras devant sa tête pour améliorer son hydrodynamisme ne constitue pas une disqualification.
DQ 56	La victime touche le mur avant le sauveteur

10 APERCU GLOBAL DES DISQUALIFICATIONS AVEC LEUR CODE

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.	Toutes épreuves
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve individuelle • Participer deux fois dans la même épreuve dans deux équipes différentes • Gêner intentionnellement pour en tirer un avantage • Gêner intentionnellement un adversaire ou un handler pour perturber ou retarder • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures • Participer en conflit avec l'esprit de la compétition comme décrit dans le code du Fair Play.	Toutes épreuves
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling. (ou DNS)	Toutes épreuves
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ. (ou DNS)	Toutes épreuves
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.	Toutes épreuves
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.	Toutes épreuves
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.	Toutes épreuves
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (par ex : obstacle et relais obstacle, relais mannequin, lifesaver, super-lifesaver, manikin lifesaver medley, relais bouée tube, relais rescue tow).	Toutes épreuves
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.	Toutes épreuves
DQ 10	Faux-départ : Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.	Toutes épreuves
DQ 11	Si un athlète nage au-dessus de l'obstacle et ne revient pas aussitôt au-dessus ou en-dessous de l'obstacle, pour repasser sous cet obstacle.	A1-B1
DQ 12	Ne pas casser la surface avant l'obstacle après le plongeon de départ ou le virage et entre chaque obstacle.	A1-B1
DQ 13	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage.	A1-B1
DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.	Toutes épreuves
DQ 15	Ne pas remonter à la surface de l'eau avant de plonger vers le premier mannequin	A4-A7
DQ 16	Ne pas remonter à la surface après le plongeon et avant de toucher le mur des 50m	A3-A6-B3-B5-B6
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, évacuations, équipements de hockey sub-aquatique...- non inclus : fond de la piscine.	A2-A3-A4-A6-A7-B1-B2-B5
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête passe la ligne des 5 m.	A3-A4-A6-A7-B2

DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage	A2-A3-A4-A6-A7-B2-B5
DQ 20	Tracter le mannequin avec la tête du mannequin sous l'eau.	A5-A6-A7
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée ou ,le mur du virage.	A2-A3-A4-A6-A7-B2
DQ 22	Casser la surface de l'eau après le virage et avant la prise du mannequin. Casser la surface de l'eau après le début de la partie en apnée (jeunes – piscine 50m)	A3
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position correcte de remorquage lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.	A2-B5
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc. Pas de disqualification si l'athlète suite à la faible profondeur de la piscine peut se tenir debout lors de l'accrochage.	Toutes épreuves
DQ 25	Au 50/150 m, le concurrent ne touche pas le mur ou le rebord de la piscine avant de toucher intentionnellement le deuxième mannequin	A5-A6-A7
DQ 26	L'aidant lâche le mannequin avant que l'athlète touche le mur.	A5-A6-A7
DQ 27	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels.	A5-A6-A7
DQ 28	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.	A5-A6-A7-B6
DQ 29	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas en dessous ou sur les deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).	A5-A6-A7
DQ 30	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.	A5-A6-A7-B6
DQ 31	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.	A5-A6-A7-B6
DQ 32	La corde de la bouée est intentionnellement raccourcie par un compétiteur avant le commencement de l'épreuve dans le but de tracter le mannequin/la victime.	A5-A6-A7-B3-B6
DQ 33	Le mannequin/ la victime et la bouée tube sont totalement séparés l'un de l'autre après la ligne des 10 m et avant que le sauveteur touche le mur d'arrivée.	A5-A6-A7-B6
DQ 34	Toucher le mur d'arrivée avec la bouée-tube et le mannequin/ la victime dans une position incorrecte.	A5-A6-A7
DQ 35	Obtenir de l'aide d'un 3e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant.	B2-B5
DQ 36	Un athlète répète une partie de l'épreuve.	B1-B2-B3-B5-B6
DQ 37	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur. Remarque : le deuxième concurrent du relais pool lifesaver n'est pas tenu de toucher le mur ou le rebord de virage avant ou après avoir refait surface avec le mannequin. En revanche, le troisième concurrent ne doit pas relâcher son contact avec le mur ou le rebord de virage tant que la tête du mannequin n'a pas refait surface et qu'il n'a pas saisi le mannequin.	B1-B2-B3-B5-B6
DQ 38	Le mannequin change de main avant ou après la zone de relais	B2
DQ 39	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de chaque athlète doit être en même temps au contact du mannequin).	B2-B5
DQ 40	Le compétiteur clipse la bouée dans l'anneau.	B3
DQ 41	La victime tient la bouée-tube par la corde	B3
DQ 42	La victime aide par des mouvements de bras ou ne tient pas la bouée et/ou le crochet avec les deux mains	B3
DQ 43	La victime ne tient pas ou lâche la bouée-tube après la ligne des 10 m.	B3
DQ 44	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie de relais.	B1-B2-B3-B5-B6

DQ 45	La victime (athlète 2) n'a plus de contact avec la barre transversale, lorsqu'elle attrape la corde avec n'importe quelle partie du corps.	B4
DQ 46	Lanceur de corde/ficelle qui, après le signal de départ et avant que sa victime touche le mur/bord d'arrivée, quitte la zone de lancer qui lui a été attribuée.	B4
DQ 47	Le lanceur ne ramène pas la corde avec les bras, marche ou court avec la corde en main ou autour de son corps ou se trouve derrière la ligne arrière (2 m du bord), quand il ramène la victime.	B4
DQ 48	La victime saisit la corde à l'extérieur de son couloir.	B4
DQ 49	La victime ne se trouve pas en position ventrale lorsqu'elle tractée.	B4
DQ 50	La victime ne tient pas la corde à deux mains pendant qu'elle est tractée (la victime peut lâcher une seule main seulement lorsqu'elle va toucher le mur).	B4
DQ 51	La victime se hisse sur la corde main après main.	B4
DQ 52	Le lanceur fait un lancer d'essai/entraînement.	B4
DQ 53	Le 3e athlète n'est pas en contact avec le bord de la piscine/bloc de départ lorsque le sommet de la tête du mannequin brise la surface de l'eau et qu'il saisit le mannequin.	B5
DQ 54	La victime n'est pas tractée sur le dos et attachée dans la bouée tube et derrière le sauveteur	B6
DQ 55	La victime nage en "dos" ou tout autre style de nage avec les bras qui sortent de l'eau Remarque : le fait que la victime rame sous l'eau pour aider au remorquage ou qu'elle repositionne ses bras devant sa tête pour améliorer son hydrodynamisme ne constitue pas une disqualification.	B6
DQ 56	La victime touche le mur avant le sauveteur	B6
NOTE	Les athlètes qui ne parviennent pas à ramener leur victime avant le signal sonore des 45'' sont déclarés « did not finish » (DNF), pas DQ	B4