

SECTION 2

RÈGLEMENT TECHNIQUE EPREUVES PISCINE

Septembre 2025
version 2



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

Conditions générales pour les compétitions en piscine.....	4
1 Départ	4
1.1 Type de départ.....	5
1.2 Procédure de départ “plongé”	5
1.3 Procédure de départ dans l’eau.....	6
1.4 Faux départ	6
1.5 Disqualifications	6
2 Chronométrage.....	7
2.1 Chronométrage électronique	7
2.2 Chronométrage manuel	9
2.2.1 Un chronométrateur.....	9
2.2.2 Deux chronométrateurs.....	9
2.2.3 Trois chronométrateurs.....	9
2.3 Attribution des places et temps	9
3 Règlement technique concernant le mannequin	11
3.1 Venir à la surface avec un mannequin.....	11
3.2 Le remorquage du mannequin	11
3.3 Le tractage du mannequin	12
3.4 Aidant pour le maintien du mannequin.....	13
4 Description des épreuves individuelles	14
4.1 DISQUALIFICATIONS GENERALES	14
4.2 A1: 100/200m Obstacles – Obstacles.....	15
4.3 A2: 50/100m mannequin/palmes – Manikin Carry with Fins	17
4.4 A3: 50/100m combiné – Rescue Medley.....	20
4.5 A4: 50m mannequin – Manikin Carry.....	23
4.6 A5: 50/100m Lifesaver – Manikin Tow with Fins.....	26
4.7 A6: 100/200m Superlifesaver – Superlifesaver.....	30
4.8 Nage libre sur mannequin (100 m) -100m Manikin Lifesaver Medley	36
5 Description des épreuves en relais	40
5.1 B1: 4x50m relais obstacles – Obstacle Relay.....	41
5.2 B2: 4x25m relais mannequin – Manikin Relay	43
5.3 B3: 4x50m bouée-tube – Medley Relay	47
5.4 B4: 8/12,5m Line throw – Line Throw	50
5.5 B5: 4x50m Pool Lifesaver Relay	54
5.6 B6 : Relais remorquage sauvetage 4x50m	59
6 DISQUALIFICATIONS PAR EPREUVES	63
6.1 DISQUALIFICATIONS GENERALES	63
6.2 A1: 100/200m obstacles	63
6.3 A2: 50/100m mannequin/palmes	63
6.4 A3: 50/100 m combiné	64
6.5 A4: 50m mannequin.....	64
6.6 A5: 50/100m Lifesaver	64
6.7 A6: 100/200m Superlifesaver	65
6.8 A7 100m Manikin lifesaver medley	65
6.9 B1: 4x50m relais obstacles.....	66
6.10 B2: 4x25m relais mannequin	66
6.11 B3: 4x50m bouée-tube	67



6.12	B4: 8/12,5m Line throw.....	67
6.13	B5: 4x50m Pool Lifesaver Relay	67
6.14	B6 : Relais remorquage sauvetage 4x50m	68
7	APERCU GLOBAL DES DISQUALIFICATIONS AVEC LEUR CODE	70

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.

- g) 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 autorisation spécifique (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.

1 Départ

Avant le début de chaque course, le directeur d'épreuve ou le responsable désigné :

- a) Vérifie que tous les officiels sont en position.

- b) Vérifie si les athlètes, les aides et les victimes sont bien habillés et bien placés.
- c) Vérifie que tout le matériel est en une position correcte et sûre.
- d) Avertir les concurrents par trois coups de sifflet courts afin qu'ils puissent placer leur équipement (si nécessaire et s'il n'est pas déjà en place), retirent tous leurs vêtements et accessoires, etc., à l'exception de leur maillot de bain, et se préparent pour la course.

Lorsque tous les athlètes et officiels sont prêts pour le départ, le directeur d'épreuve doit:

- a) 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.
- b) 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).

1.1 Type de départ

Pour les épreuves A 1-2-3-4-5-6 et B 1-3-5, le départ se fait par un plongeon ou un saut. Pour les autres épreuves, le départ est spécifié par épreuve.

- Pendant les compétitions belges, la règle du départ unique sera appliquée pour les relais pour les « + 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.
- Par un long signal sonore, le directeur d'épreuve invite les athlètes à prendre leur position de départ (sur le plot, à côté du plot ou dans l'eau pour le B2).
- Le directeur de compétition autorise le starter à donner le départ, en lui faisant un geste du bras tendu.
- Au signal du starter " A vos places ", les athlètes prennent immédiatement la position de départ.
- Quand tous les athlètes sont immobiles, le starter donne le départ par un signal sonore bref et énergique.
- Après chaque série, un signal acoustique (quelques signaux courts) sera donné pour indiquer que les athlètes peuvent quitter leur couloir. Quitter le couloir avant ce signal entraîne une disqualification. Cela s'applique également à la victime lors du Line throw et dans les relais, cette règle ne s'applique qu'au dernier relayeur.

1.2 Procédure de départ "plongé"

- a) Par un long signal sonore, le directeur d'épreuve invite les athlètes à prendre place sur leur plot de départ.
- 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.

Les compétiteurs peuvent prendre le départ sur le plot de départ, à côté du plot de départ ou dans l'eau avec une main en contact avec le mur.

1.3 Procédure de départ dans l'eau

Les relais 4*25m mannequin et Line Throw débutent selon la procédure suivante et avec un départ dans l'eau:

- a) Suite à un long coup de sifflet, les premiers relayeurs du relais mannequin et les victimes du Line Throw entrent dans l'eau et se préparent au départ.
- b) Au deuxième coup de sifflet, les athlètes prennent leurs positions de départ sans retard inutile.
 - Dans le relais mannequin, le premier athlète dans l'eau prend sa position avec le mannequin à la surface de l'eau et avec une main en contact avec le bord de la piscine ou le plot de départ. Le mannequin est tenu avec l'autre main ou bras. (le visage du mannequin ne doit pas être dirigé vers le mur).
 - Dans le Line Throw, la victime tend la corde à la surface de l'eau. La victime tient à la fois la corde et la barre transversale avec une ou deux mains.
- c) Lorsque tous les athlètes ont pris leur position de départ, le starter donne l'ordre "à vos places".
- d) Lorsque tous les athlètes sont immobiles, le starter donne le signal acoustique de départ.

1.4 Faux départ

- Tous les athlètes qui partent (càd qui effectuent un mouvement de départ) avant que le signal de départ ne retentisse, seront disqualifiés. (DQ 10) Note : un athlète qui est debout et glisse ne sera pas disqualifié - il ne fait pas un mouvement de départ.
- Si l'athlète s'élance avant que le signal de départ soit donné, il sera disqualifié et les autres athlètes descendront du plot de départ. La procédure de départ sera recommencée plus tard.

Remarque : Si un système électronique de pression est installé sur les blocks de départ, il peut être utilisé pour aider à statuer les départs anticipés (et dans le passage de relais).

- Si le faux départ se déroule durant le coup de sifflet, l'athlète ou les athlètes ne seront pas rappelés et l'épreuve se poursuivra (sauf pour les benjamins et minimes). Le(s) athlète(s) qui a (ont) provoqué le faux départ sera (ont) disqualifié(s) à l'arrivée. (DQ10)
- Le signal de faux départ 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.
- Si une erreur d'un officiel ou un problème technique ou une cause extérieure ou une incitation extérieure 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.

- Pour l'épreuve du 100 m sauvetage mannequin avec palmes et pour le lifesaver, le faux départ sera signalé par un signal sonore sur du métal en immersion.

1.5 Disqualifications

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.

2 Chronométrage

2.1 Chronométrage électronique

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.

Tout équipement mis en place ne peut en aucun cas gêner les athlètes durant leur épreuve. L'équipement électronique doit être déclenché par le starter et doit assurer une lecture aisée par les athlètes.

Quel que soit le type de compétition, les places et les temps enregistrés par le système électronique (S.E.) priment sur les décisions des juges et des chronométreurs.

Le système électronique note pour chaque athlète le temps et la place.

Les PLACES officielles sont déterminées comme suit :

- Un athlète qui bénéficie d'une place et d'un temps déterminés par le S.E. conserve son temps et sa place par rapport aux autres athlètes dont les temps et les places sont déterminées dans les mêmes conditions.
- Un athlète qui bénéficie d'un temps électronique mais dont la place n'est pas déterminée par le S.E. : sa place sera déterminée par comparaison de son temps électronique avec les temps électroniques des autres athlètes de la même série.
- Un athlète qui ne bénéficie ni d'un temps ni d'une place déterminée électroniquement : sa place sera déterminée par les juges d'arrivée ou par l'installation semi-automatique s'il est fait utilisation de celle-ci. L'ordre d'arrivée des athlètes qui bénéficient d'une place et d'un temps électroniques ne peut pas être modifié.

Les TEMPS officiels sont déterminés comme suit :

- Le temps officiel de tous les athlètes qui ont un temps électronique, conserve ce temps.
- Le temps officiel de tous les athlètes qui ne bénéficient pas d'un temps électronique est le temps pris manuellement ou du temps semi-automatique aussi longtemps que ceci n'est pas contredit par la place officielle.
- Si des juges d'arrivée ont été désignés et que le temps pris manuellement ne correspond pas à la place officielle, le temps officiel sera adapté afin de correspondre à la place. Voir plus loin pour un exemple pratique.
- Un record mondial n'est accepté par l'ILS que si le temps a été pris avec le S.E.- il doit aussi satisfaire à de nombreuses autres contraintes (par ex : test anti-dopage, compétition reconnue par l'ILS, ...)

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 »

Pour déterminer la PLACE DEFINITIVE entre différentes séries d'une épreuve, il y a lieu de procéder comme suit :

- L'ordre de tous les athlètes est déterminé par comparaison de leur temps officiel.
- Si un athlète a un temps égal au temps officiel d'un ou de plusieurs autres athlètes, tous les athlètes qui ont un temps identique reçoivent dans ce cas la même place.

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

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

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

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

En addition au chronométrage électronique, au moins un (1) chronométrateur est prévu par couloir.

2.2 Chronométrage manuel

S'il n'est pas prévu de chronométrage électronique, il faudra appliquer un chronométrage manuel.

Le temps de chaque athlète doit être enregistré par au moins un (1) chronométreur. En cas de tentative de record, il est conseillé d'en informer le juge arbitre principal qui pourra désigner, s'ils sont disponibles, trois (3) chronométreurs pour ce couloir.

Les chronomètres sont déclenchés au signal du départ, et arrêtés à la fin de l'épreuve, c'est-à-dire au moment où l'athlète touche de façon visible pour les chronométreurs le mur d'arrivée avec une partie de son corps.

2.2.1 Un chronométreur

Le temps du chronométreur est le temps officiel. Il ne sera corrigé que s'il y a une différence avec les juges d'arrivée. Si le chrono ne fonctionne pas, a été arrêté trop tard ou n'a pas été arrêté, le chronométreur lèvera la main pour appeler le responsable des chronométreurs.

2.2.2 Deux chronométreurs

S'il y a deux (2) chronométreurs par couloir, le temps officiel est la moyenne des deux temps.

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

Si un des deux chronomètres ne fonctionnait pas, on retiendra le temps de l'autre chronomètre.

La différence entre les deux temps ne devrait pas dépasser 0:00.25

2.2.3 Trois chronométreurs

S'il y a trois (3) chronométreurs par couloir et si deux des trois temps sont pareils, ce temps sera le temps officiel.

Si les trois temps sont différents, le temps intermédiaire sera considéré comme temps officiel.

Si un des chronomètres ne fonctionnait pas, on appliquera la procédure des deux chronométreurs.

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

2.3 Attribution des places et temps

Si le classement des juges d'arrivée ne correspond pas aux temps enregistrés par les chronométreurs, le classement des juges d'arrivée est le classement officiel.

Le même temps est attribué aux athlètes concernés. Celui-ci est obtenu en prenant la moyenne de deux temps.

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

3 Règlement technique concernant le mannequin

Introduction

Lors du déplacement d'un mannequin à l'aide d'une (des) main(s), il est question de remorquage et de techniques de remorquage. Ceci a lieu sans autre aide.

Lors du déplacement d'un mannequin à l'aide d'une bouée tube et de palmes (donc sans contact direct), il est question de tractage et de techniques de tractage.

3.1 Venir à la surface avec un mannequin

Les athlètes peuvent s'appuyer sur le fond pour remonter à la surface.

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, 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. 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 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 des deux bras et autour du mannequin.
Remarque : 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) Le participant 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 : les concurrents ne seront pas disqualifiés si la corde de la bouée de sauvetage s'enroule autour du mannequin ou est raccourcie d'une autre 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. L'aidant doit lâcher le mannequin lorsque le concurrent saisit le mannequin.

D) Faire tout son possible pour s'assurer qu'aucune partie de leur corps, du mannequin qu'ils tiennent et/ou aucun mouvement dans l'eau qu'ils provoquent 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 minimales en piscine de 50 m)

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

4 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

4.1 DISQUALIFICATIONS GENERALES

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est 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.
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling. (ou DNS)
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ. (ou DNS)
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.

4.2 A1: 100/200m Obstacles – Obstacles

A) Description de l'épreuve

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

Pendant cette épreuve, il/elle doit nager huit (8) fois sous un obstacle immergé. Le compétiteur doit sortir la tête hors de l'eau au départ avant le premier obstacle, après chaque obstacle et après chaque virage (c'est-à-dire qu'il ne peut donc au départ plonger directement sous l'obstacle et doit dans une piscine de 50 m entre deux obstacles et après chaque virage remonter à la surface). L'athlète peut s'appuyer sur le fond de la piscine, pour remonter à la surface, après chaque obstacle.

Note :

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

B) Benjamins, minimes, M55 en M70

Benjamins, minimes, masters 55 et masters 70 effectuent la même épreuve avec les mêmes règles mais nagent sur une distance de 100m. Ils nagent donc 4 fois sous un obstacle immergé.

C) Positionnement des obstacles

Les obstacles sont placés sous l'eau, sur une ligne, au travers de la piscine:

Les obstacles sont fixés aux lignes d'eau

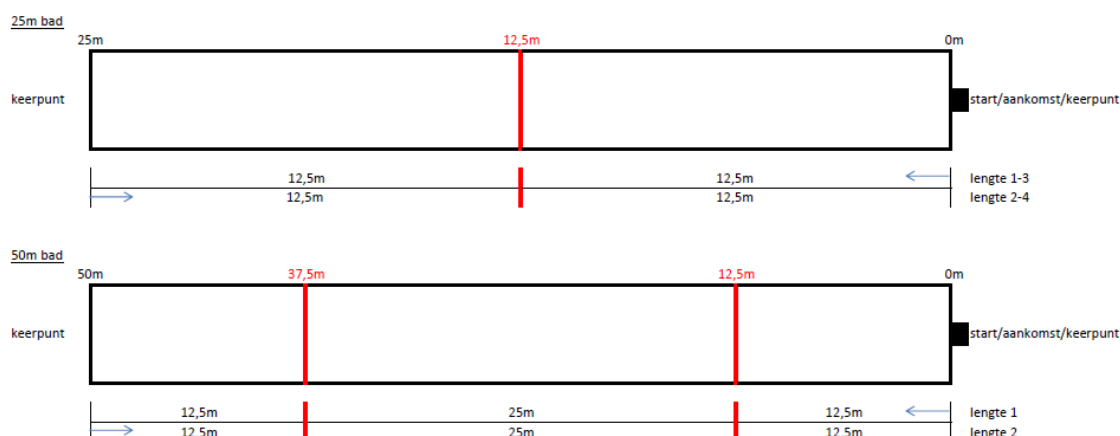
Le 1^{er} obstacle est situé à 12.50 m du départ.

Le 2^{ème} obstacle est situé à 12.50 m du bord opposé (dans une piscine de 50 m)

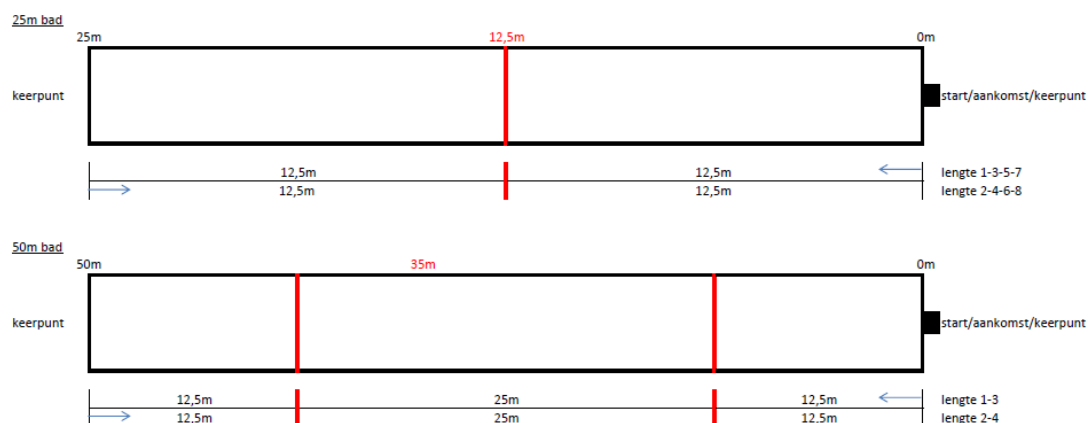
La distance entre les deux obstacles est de 25 m (dans une piscine de 50 m).

D) Représentations schématiques

100m obstacles



200m obstacles



E) Disqualifications

DQ 8 - 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 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.

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

A) Description de l'épreuve

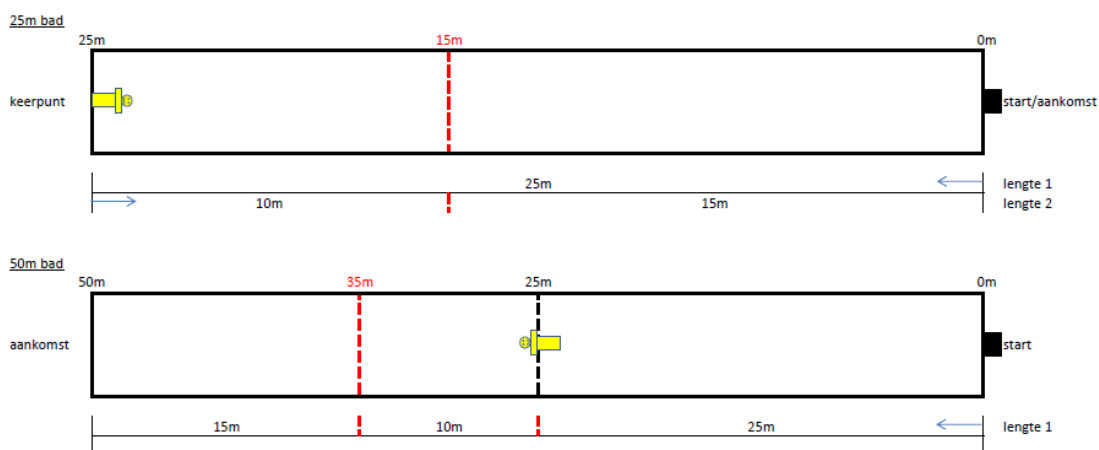
Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et nage en nage libre avec palmes.
L'athlète plonge vers le mannequin, le remonte avant que le sommet de la tête n'atteigne la ligne des 10m et le remorque jusqu'à la ligne d'arrivée.
Les athlètes ne doivent pas toucher le mur lorsqu'ils remontent le mannequin.
Les athlètes peuvent prendre appui sur le fond de la piscine pour remonter avec la mannequin.

B) Benjamins en minimes

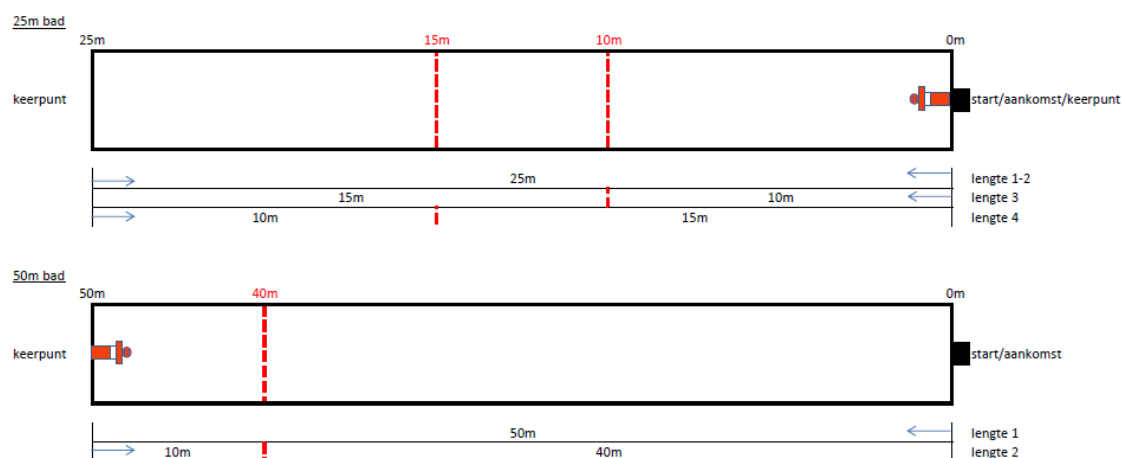
Les benjamins et minimes effectuent la même épreuve, selon les mêmes règles, mais sur une distance de 50m.

C) Représentations schématiques

50m mannequin/palmes



100m mannequin/palmes



D) Positionnement des mannequins

Profondeur

Le mannequin doit être placé à une profondeur située entre 1 et 3 mètres.

Remplissage

Le mannequin doit être complètement rempli d'eau de manière à ce qu'il soit complètement couché sur le dos.

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

La base du mannequin se situe au milieu du couloir, contre le mur de la piscine avec la tête en direction du virage et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

La base du mannequin se situe au milieu du couloir, contre le mur de la piscine avec la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

Petit mannequin

En piscine de 25m:

La base du mannequin se situe au milieu du couloir, contre le mur de la piscine avec la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

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.

E) Méthode pour remonter le mannequin

La méthode pour remonter le mannequin est décrite au point 3.1.

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

F) Modalités de remorquage

Les modalités de remorquage du mannequin sont décrites au point 3.2.

Une méthode de remorquage incorrecte entraîne une disqualification.

Remarque 1:

Pour un virage avec mannequin en piscine de 25m, cfr pt 3.2C.

Remarque 2:

Si après le départ, l'athlète perd sa ou ses palmes, il doit continuer l'épreuve. Il peut retourner chercher la(les) palme(s) et continuer. En aucun cas, il ne peut recommencer l'épreuve dans une autre série.

G) 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.

4.4 A3: 50/100m combiné – Rescue Medley

A) Description de l'épreuve

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.

Le compétiteur doit briser la surface de l'eau après l'entrée dans l'eau et avant de toucher le mur/bord au virage des 50 m et avant de tourner et de plonger pour récupérer le mannequin.

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

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.

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.

Les concurrents sont autorisés à prendre une ou plusieurs respirations avant, au moment ou pendant le virage, mais ne peuvent pas respirer après que leurs pieds et/ou leurs mains aient quitté le mur/bord de virage pour nager sous l'eau jusqu'au mannequin et jusqu'à ce qu'ils refassent surface avec le mannequin.

Les concurrents peuvent pousser sur le fond lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin, mais pas pendant la nage sous l'eau vers le mannequin.

B) 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.

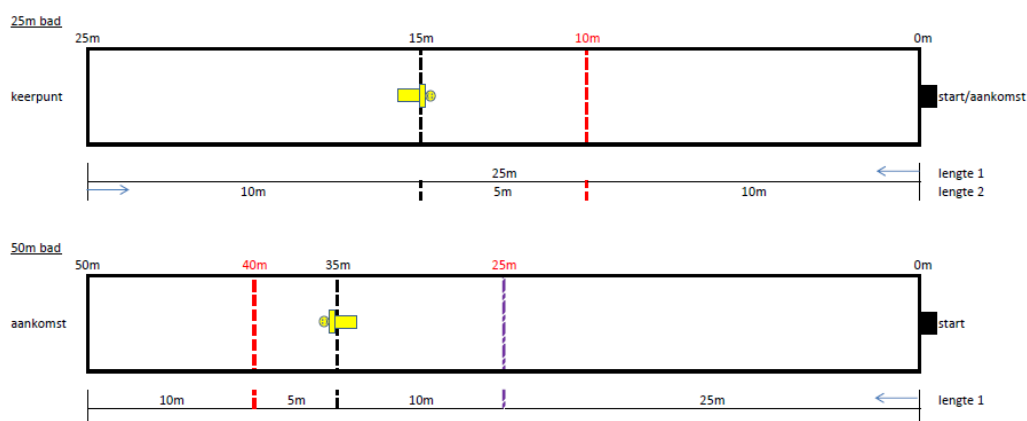
D'abord, ils nagent 25m nage libre, ensuite ils poursuivent avec 10 m d'apnée et remorquent le mannequin sur la distance restante.

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

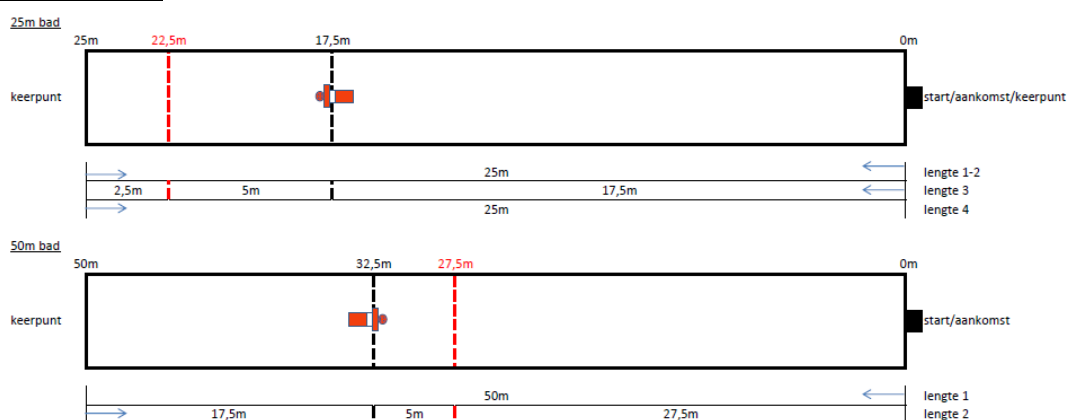
En bassin de 50 m, une corde bien visible sera placée en travers de la piscine aux 25 m, ils doivent alors plonger et nager 10m sous l'eau jusqu'au mannequin, le prendre, remonter à la surface et le remorquer jusqu'à l'arrivée.

C) Représentation schématique

50m combiné



100m combiné



D) Positionnement du mannequin

Profondeur

Le mannequin doit être placé à une profondeur située entre 1 en 3 mètres.

Remplissage

Le mannequin doit être complètement rempli d'eau de manière à ce qu'il soit complètement couché sur le dos.

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

Le sommet de la ligne transversale du mannequin se situe au milieu du couloir, sur la ligne des 17,5m, avec la tête en direction du virage et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

Le sommet de la ligne transversale du mannequin se situe au milieu du couloir, sur la ligne des 32,5m par rapport à l'arrivée, avec la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

Petit mannequin

En piscine de 25m:

La ligne virtuelle sous les bras du petit mannequin est placée au centre du couloir sur la ligne des 15 m (distance en apnée de 10 m) avec la tête vers l'arrivée et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

La ligne virtuelle sous les bras du petit mannequin est placée au centre du couloir sur la ligne des 35 m, avec la tête vers le virage et le visage vers le haut.

E) Nage en apnée

L'athlète peut respirer durant le virage. Toutefois dès que son pied n'est plus en contact avec le mur, l'athlète ne peut plus respirer jusqu'à ce qu'il remonte avec le mannequin. (Ceci signifie qu'un athlète peut attendre au virage pour respirer).

Remarque 1:

Dans la partie apnée, un benjamin ou un minime peut par inadvertance casser la surface de l'eau avec l'arrière de la tête ou avec le pied; ceci est admis. Par contre, il ne peut pas nager sous l'eau à la surface (nage libre ou brasse). Il ne peut pas pousser avec les pieds sur le sol pendant qu'il nage sous l'eau, mais bien lorsqu'il prend le mannequin et remonte à la surface. Les autres catégories d'âge ne peuvent pas casser la surface de l'eau et ne peuvent pas prendre appui sur le fond durant la partie en apnée, sauf lorsqu'elles ont saisi le mannequin.

F) Méthode pour remonter le mannequin

La méthode pour remonter le mannequin est décrite au point 3.1.
Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

G) Modalités de remorquage

Les modalités de remorquage du mannequin sont décrites au point 3.2.
Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

Remarque 1:

Pour un virage avec mannequin en piscine de 25m, cfr pt 3.2C.

H) Disqualifications

DQ 13	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 15	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)

4.5 A4: 50m mannequin – Manikin Carry

A) Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le sauveteur plonge dans l'eau et parcourt 25 m en nage libre, dont une partie nagée à la surface de l'eau.

L'athlète doit après le départ remonter à la surface (c'est-à-dire que l'athlète ne peut pas après le départ rester sous l'eau et nager vers le mannequin).

Le compétiteur plonge vers le mannequin et le remorque jusqu'à l'arrivée.

L'athlète remonte le mannequin à la surface avant que le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5m et le remorque jusqu'à l'arrivée.

L'athlète ne doit pas toucher le mur lorsqu'il remonte le mannequin.

L'athlète peut se repousser du fond de la piscine pour remonter le mannequin.

Remarque :

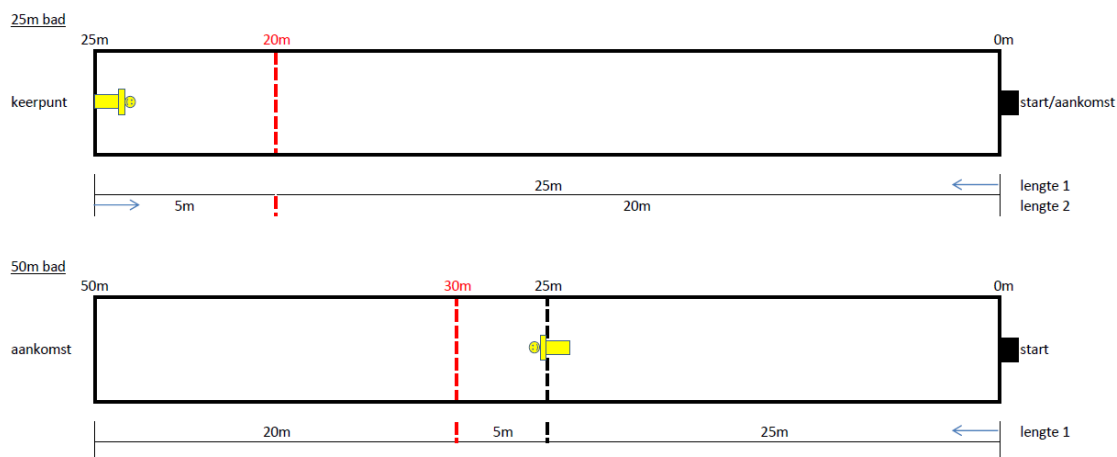
« Remonter » signifie que le surface de l'eau est brisée par la tête. Il ne doit pas y avoir un mouvement de bras au-dessus de l'eau.

B) Benjamins en minimes

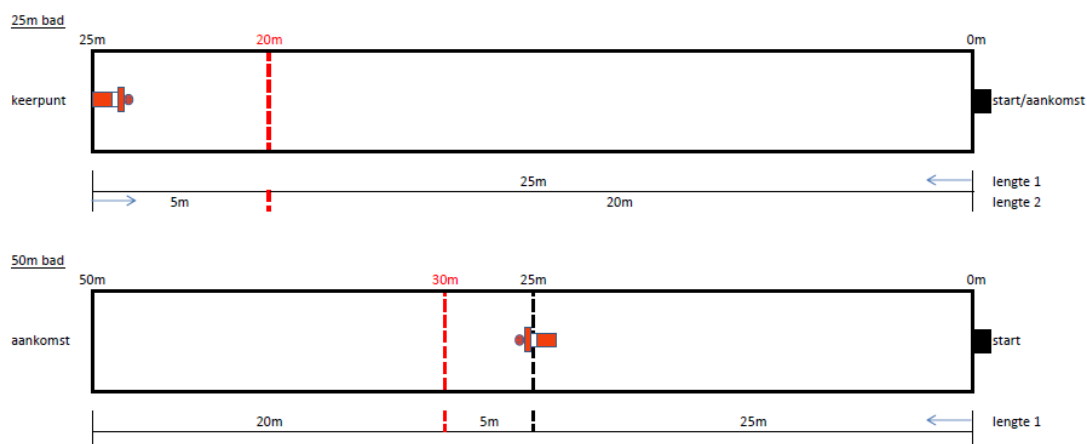
Benjamins en minimes réalisent l'épreuve de manière identique et sur la même distance que les autres catégories d'âge. La description schématique reste donc la même, mais les petits mannequins sont utilisés.

C) Description schématique

50m mannequin (petit mannequin)



50m mannequin (grand mannequin)



D) Positionnement du mannequin

Profondeur

Le mannequin doit être placé à une profondeur située entre 1 et 3 mètres.

Remplissage

Le mannequin doit être complètement rempli d'eau de manière à ce qu'il soit complètement couché sur le dos.

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

Le mannequin est placé au milieu du couloir avec la base contre le mur, la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

Le sommet de la ligne transversale du mannequin se situe au milieu du couloir, sur la ligne des 25m, avec la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

Petit mannequin

En piscine de 25m:

Le mannequin est placé au milieu du couloir avec la base contre le mur, la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

La ligne virtuelle sous les bras du petit mannequin est placée au centre du couloir sur la ligne des 25 m, avec la tête vers l'arrivée et le visage vers le haut.

E) Méthode pour remonter le mannequin

La méthode pour remonter le mannequin est décrite au point 3.1.

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

F) Modalités de remorquage

Les modalités de remorquage du mannequin sont décrites au point 3.2.

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

G) 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.

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

A) Description de l'épreuve

Après le signal sonore, l'athlète plonge dans l'eau et nage 50m dans un style libre avec les palmes et la bouée-tube. Après avoir touché le mur du virage, l'athlète fixe la bouée-tube autour du mannequin, puis il le tracte jusqu'à la ligne d'arrivée. Dès que le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m, la corde doit être complètement tendue.

Les athlètes ne doivent pas remonter à la surface avant d'avoir touché le mur du virage.

B) 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.

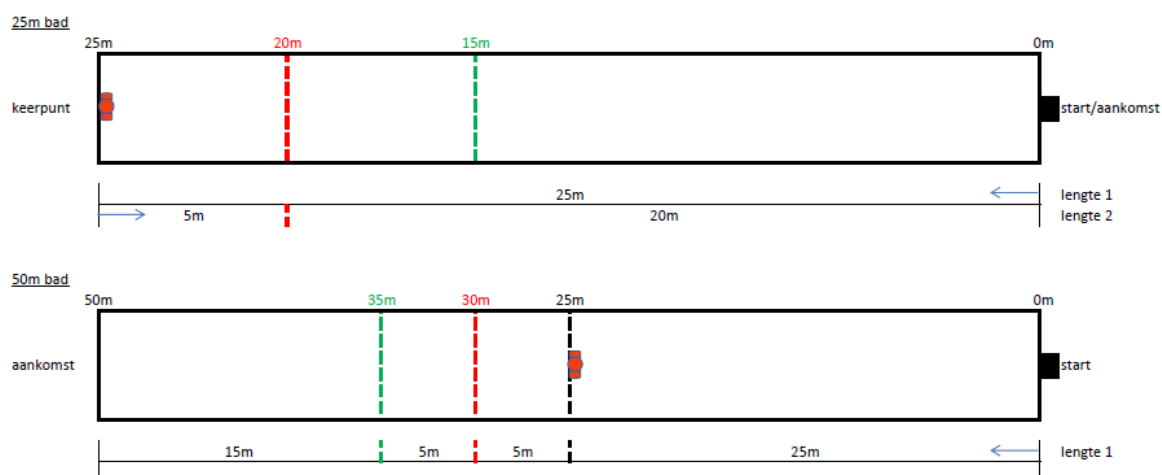
Lorsque cette épreuve se déroule dans un bassin de 50 m, les règles suivantes sont d'application pour l'aidant et l'athlète :

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.

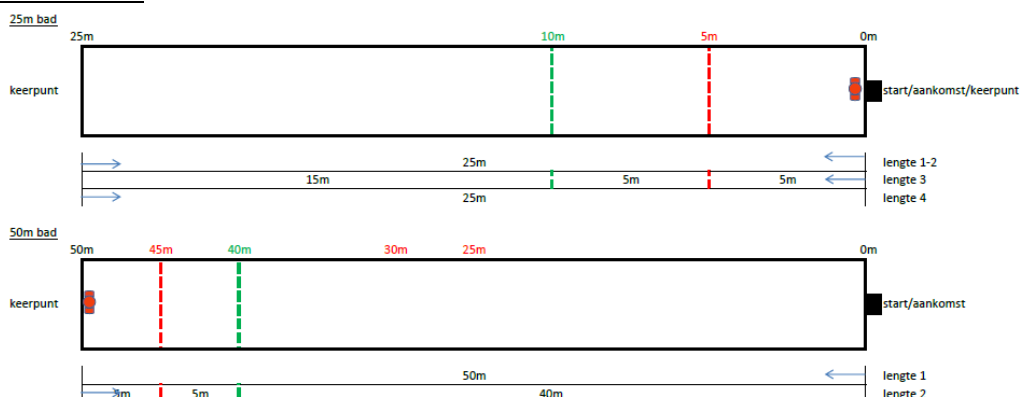
L'aidant lâche immédiatement le mannequin et l'athlète fixe la bouée. Dès que le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m, la bouée doit être correctement placée autour du mannequin. Il tracte le mannequin jusqu'à l'arrivée.

C) Représentation schématique

50m Lifesaver



100m Lifesaver



D) Positionnement du mannequin

Remplissage

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

Placement

Avant le départ de l'épreuve, le mannequin est tenu dans l'eau par un aidant au choix par au moins une main.

Au moment où l'aidant reçoit le mannequin, il doit contrôler si celui-ci est bien rempli et doit immédiatement avertir un officiel s'il n'est pas d'accord avec le niveau de remplissage du mannequin. A partir du moment où le directeur d'épreuve place les nageurs sur le plot, il ne sera plus possible d'apporter des changements aux mannequins.

L'aidant tient le mannequin avec au moins une main, verticalement, flottant dans sa position naturelle, à l'intérieur du couloir désigné.

Pour la prise du mannequin, le handler, à l'aide d'au moins une main, tient le mannequin en position verticale n'importe où dans le couloir attribué, le visage du mannequin tourné vers le mur du virage au moment où le concurrent touche le mur du virage.

L'aidant peut lâcher le mannequin après que l'athlète ait touché le mur, mais il doit lâcher le mannequin immédiatement quand l'athlète a contact avec le mannequin pour l'accrocher dans la bouée. Il ne peut pas pousser le mannequin quand il le lâche.

Il n'y a pas de disqualification si l'athlète à cause de la profondeur de la piscine peut rester debout pendant qu'il fixe le mannequin dans la bouée.

Les handlers ne peuvent pas entrer intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve.

E) Départ avec la bouée-tube

Au départ, la bouée-tube et la corde peuvent être tenus par l'athlète comme bon lui semble, mais dans son propre couloir. L'athlète doit s'assurer que la position est correcte et sûre. La bouée ne peut pas être clipsée avant que le mur n'ait été touché.

Remarque : bien que la bouée et la corde puissent être positionnés à la discrétion du concurrent au départ (y compris la corde enroulée autour du corps, glissée dans le maillot de bain, etc.), les concurrents seront disqualifiés si la corde est attachée/nouée ou clipsée sur elle-même afin de raccourcir intentionnellement la corde avant le début de la course.

F) Port de la bouée-tube

Les bouées-tubes doivent être portées correctement, soit avec le harnais sur une ou deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine, au choix du concurrent. Si la bouée a été portée correctement, il n'y a pas lieu de disqualifier le concurrent si le harnais tombe sur son bras ou son coude ou s'il est repositionné pendant qu'il s'approche du mannequin ou pendant qu'il le remorque.

G) Positionnement du mannequin:

Pour la prise, un handler, à l'aide d'au moins une main, tient le mannequin en position verticale n'importe où dans le couloir attribué, le visage du mannequin tourné vers le mur au moment où le concurrent touche le mur.

Les handlers ne peuvent pas entrer intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve.

H) Attacher le mannequin

Après avoir touché le mur, le concurrent sécurise correctement le mannequin à l'aide de la bouée-tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et l'attache à un O-ring, dans la zone des 10 m.

L'athlète peut 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 10m.

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

La méthode pour attacher la bouée-tube et tracter le mannequin est décrite au point 3.3. Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

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 quand la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.

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.

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).

N) Disqualifications

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 50m, être en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
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 en dessous des 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.

4.7 A6: 100/200m Superlifesaver – Superlifesaver

A) Description de l'épreuve

Après le signal sonore, l'athlète plonge dans l'eau et nage 75 mètres dans un style libre. L'athlète plonge jusqu'au premier mannequin (grand mannequin).

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

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

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.

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.

Après avoir touché le mur, il lâche le premier mannequin et reste dans l'eau. Il met ses palmes et prend la bouée tube. Il repart pour 50m jusqu'au deuxième mannequin (un 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 50m restants, soit jusqu'à l'arrivée.

B) Benjamins et minimes

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 25m 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.

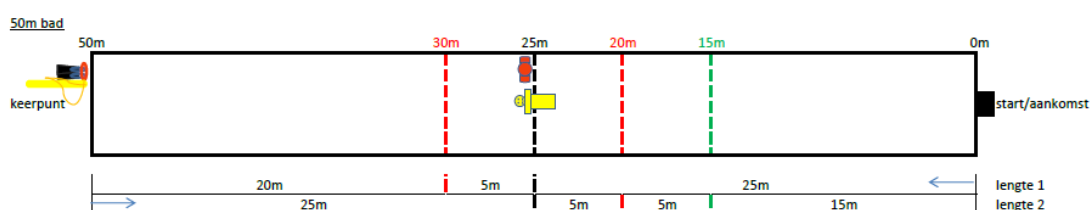
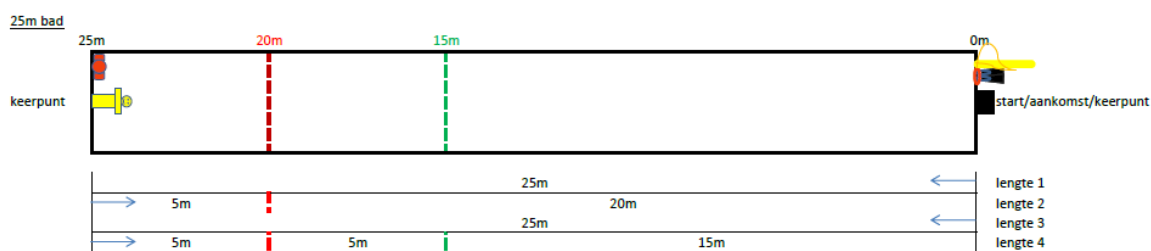
Après avoir touché le mur, l'athlète fixe la bouée tube autour du 2^e mannequin et le tracte dans la bouée tube, sur les 25m restant, soit jusqu'à l'arrivée.

Piscine de 50m

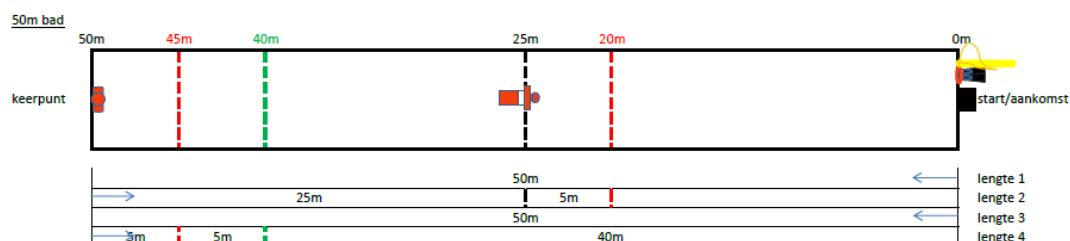
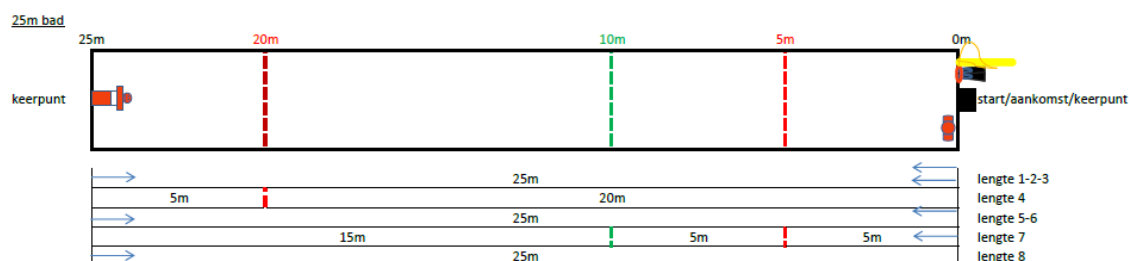
Un aidant attend dans l'eau avec le mannequin qui flotte (=75m de la distance à parcourir). Le 1^{er} mannequin (petit mannequin) est posé au fond et au milieu de la piscine. Après le départ, l'athlète nage 25m vers le mannequin situé au fond et au milieu de la piscine. Il plonge et remorque le mannequin durant 25m jusqu'au virage. L'athlète touche le mur, lâche le mannequin, enfle 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.

C) Représentation schématique

100m Superlifesaver



200m Superlifesaver



D) Positionnement du mannequin

MANNEQUIN 1

Profondeur

Le mannequin doit être placé à une profondeur située entre 1 en 3 mètres.

Remplissage

Le mannequin (un petit mannequin pour les benjamins et minimes et un grand mannequin pour les autres catégories) doit être complètement rempli d'eau de manière à ce qu'il soit complètement couché sur le dos.

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

Le mannequin est placé au milieu du couloir avec la base contre le mur, la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

Le sommet de la ligne transversale du mannequin se situe au milieu du couloir, sur la ligne des 25m, avec la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

Petit mannequin

En piscine de 25m:

Le mannequin est placé au milieu du couloir avec la base contre le mur, la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

La ligne virtuelle sous les bras du petit mannequin est placée au centre du couloir sur la ligne des 25 m, avec la tête vers le virage et le visage vers le haut.

MANNEQUIN 2

Remplissage

Mannequin 2 : Le mannequin (grand mannequin) doit être rempli d'eau de manière à ce qu'il flotte à la surface de l'eau au niveau de la ligne transversale supérieure de son thorax. Au moment où l'aidant reçoit le mannequin il doit contrôler si celui-ci est bien rempli et doit immédiatement avertir un officiel s'il n'est pas d'accord sur le remplissage du mannequin. A partir du moment où le directeur d'épreuve place les nageurs sur le plot, il ne sera plus possible d'apporter des changements aux mannequins.

Placement

200m en piscine de 25 et 50m :

L'aidant tient le mannequin avec au moins une main, verticalement, flottant dans sa position naturelle, à l'intérieur du couloir désigné.

Pour la prise, un handler, à l'aide d'au moins une main, tient le mannequin en position verticale n'importe où dans le couloir attribué, le visage du mannequin tourné vers le mur au moment où le concurrent touche le mur.

Les handlers ne peuvent pas entrer intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve.

L'aidant peut lâcher le mannequin après que l'athlète a touché le mur, mais il doit lâcher le mannequin immédiatement quand l'athlète a contact avec le mannequin pour l'accrocher dans la bouée. Il ne peut pas pousser le mannequin quand il le lâche.

Il n'y a pas de disqualification si l'athlète à cause de la profondeur de la piscine peut rester debout pendant qu'il fixe le mannequin dans la bouée

Placement

100m en piscine de 50m :

Avant le départ de l'épreuve, le mannequin est tenu par un aidant. Cet aidant ne doit pas porter un bonnet de club.

Le mannequin est positionné à droite ou à gauche du couloir (suivant le choix de l'athlète) dans l'eau et doit être tenu avec la (les) main(s). Le mannequin doit être positionné verticalement, la visage vers le virage des 50m. Pendant l'épreuve, le mannequin peut être déplacé par l'équipier avec les mains. Juste avant que l'athlète touche le mannequin, l'aidant tient le mannequin au milieu du couloir.

Dès que le nageur touche le mannequin, le mannequin doit être immédiatement lâché par l'aidant. Il ne peut pas pousser le mannequin quand il le lâche.

100m en piscine de 25m :

Avant le départ de l'épreuve, le mannequin est tenu par un aidant. **Cet aidant ne doit pas porter un bonnet de club.**

Pour la prise, un handler, à l'aide d'au moins une main, tient le mannequin en position verticale n'importe où dans le couloir attribué, le visage du mannequin tourné vers le mur au moment où le concurrent touche le mur.

Les handlers ne peuvent pas entrer intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve.

E) Position de la bouée-tube et des palmes

Avant le départ, le compétiteur prépare la bouée-tube et ses palmes au bord de la piscine (pas sur le plot de départ) dans les limites de son couloir. Il est admis qu'une partie des palmes ou de la bouée-tube dépassent le bord du mur. La bouée ne peut pas être clipsée.

Remarque : bien que la bouée-tube et la corde puissent être positionnés à la discrétion du concurrent au départ, les concurrents seront disqualifiés si la corde de sauvetage est nouée ou attachée sur elle-même afin de la raccourcir intentionnellement avant le début de la course.

F) Méthode pour remonter le mannequin

La méthode pour remonter le mannequin est décrite au point 3.1.

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

G) Modalités de remorquage

Les modalités de remorquage du mannequin sont décrites au point 3.2.

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

H) Mise des palmes et de la bouée-tube

Dès que l'athlète touche le mur, il lâche le premier mannequin et reste dans l'eau. Il met ses palmes et la bouée tube. Le harnais de la bouée-tube doit être placé correctement, soit sur une épaule, soit par-dessus la tête, de travers sur le torse ou sur les deux épaules.

Remarque : l'athlète peut rester en contact avec le mur pendant qu'il met la bouée-tube et/ou ses palmes.

Si le harnais tombe durant la nage sur le bras ou le coude de l'athlète et que l'athlète poursuit ainsi sa nage, l'athlète ne sera pas disqualifié.

La bouée-tube ne peut pas être clipsée avant que le mur n'ait été touché.

I) Port de la bouée et des palmes

La corde la bouée ne doit pas être nécessairement tendue durant la nage vers le mannequin.

J) Attacher le mannequin

Avant de toucher le mur, l'athlète peut déjà attraper la bouée-tube, mais il ne peut pas toucher le mannequin.

Le mannequin ne peut être pris qu'après que l'athlète ait touché le mur.

Le mannequin doit être accrochée dans un O-ring, avant que le haut de la tête du mannequin ne franchisse la ligne des 10 m. Le "corps de la bouée-tube" doit être attaché sous les deux bras. Le corps de la bouée-tube va du crochet jusqu'au O-ring utilisé.

L'athlète peut 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 : rester debout ou marcher tout en attachant 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 des 10 m.

K) Tractage du mannequin

La méthode pour attacher la bouée-tube et tracter le mannequin est décrite au point 3.3. Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

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.

L) 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.

M) 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.

N) 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.

O) 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 recommencer l'épreuve (nouveau départ).

P) 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 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	Au 150m, être en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
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 en dessous des 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.

4.8. Nage libre sur mannequin (100 m) -100m Manikin Lifesaver Medley

A. Description de l'épreuve

Après le signal de départ, l'athlète plonge dans l'eau et nage en nage libre, en partie à la surface de l'eau, jusqu'au mannequin.

L'athlète doit remonter à la surface après le départ (c'est-à-dire qu'il ne peut pas immédiatement au départ rester sous l'eau et nager jusqu'au mannequin).

L'athlète remonte le mannequin à la surface avant que le sommet de la tête du mannequin ne franchisse la ligne des 5 mètres. Les athlètes ne doivent pas toucher le mur lorsqu'ils remontent à la surface avec le mannequin. Il remorque le mannequin jusqu'au virage.

L'athlète est autorisé à prendre appui sur le fond pour remonter avec le mannequin.

Après avoir touché le mur, l'athlète lâche le mannequin, reste dans l'eau, met ses palmes et sa bouée-tube. L'athlète attache la bouée autour du mannequin 2 (un grand mannequin flottant). Il tracte ce mannequin sur la partie restante des 50 derniers mètres jusqu'à la ligne d'arrivée.

Remarque :

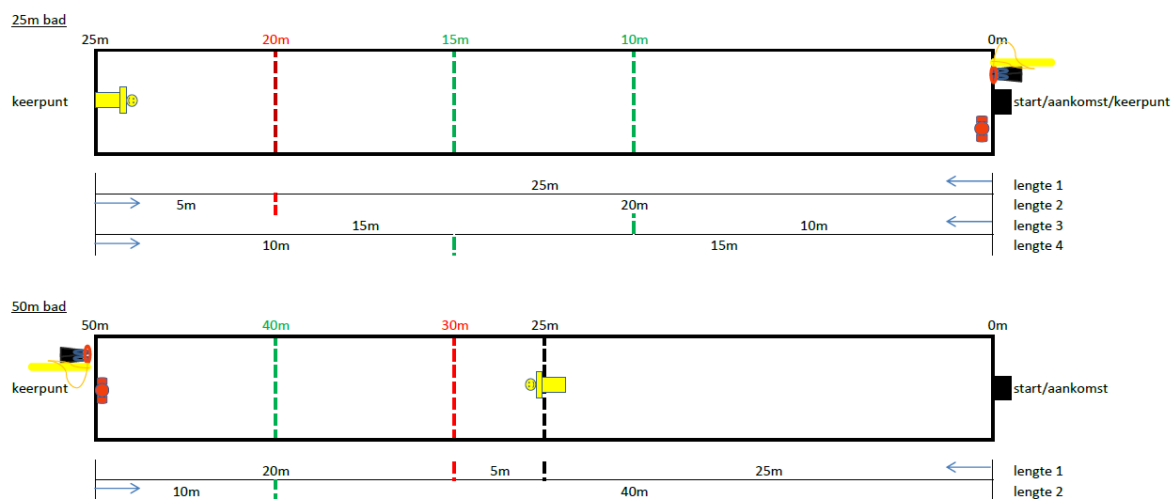
« remonter » signifie briser la surface de l'eau avec la tête, il ne doit pas faire de mouvements de bras au-dessus de l'eau.

Benjamins et minimes

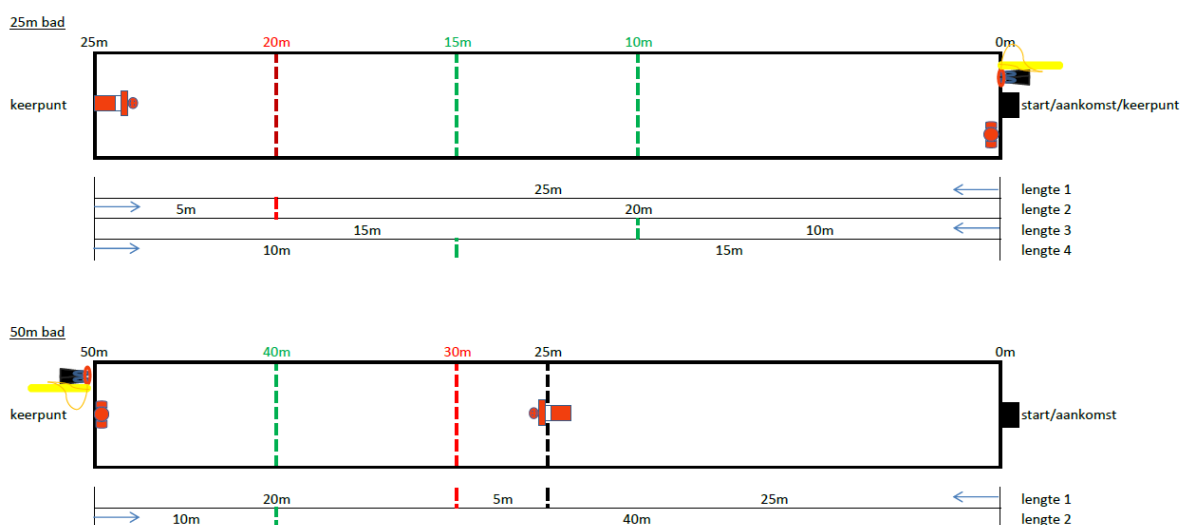
Les benjamins et minimes effectuent l'épreuve de la même manière et sur la même distance que les autres groupes d'âge. Le schéma est donc le même mais les petits mannequins sont utilisés pour le remorquage.

B. Description schématique

100m Manikin Lifesaver Medley (petit mannequin)



100m Manikin Lifesaver Medley (grand mannequin)



C. Équipement

A. mannequins, palmes, bouée : Les athlètes doivent utiliser les mannequins et les bouées fournies par les organisateurs. Le premier mannequin utilisé pour la traction 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 le haut de la ligne transversale.

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.

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, 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 : Un membre de l'équipe de l'athlète apporte son aide. L'aidant, avec au moins une main, positionne et tient le mannequin debout, face au mur, et flottant à sa position naturelle de flottaison n'importe où dans le couloir assigné. L'aidant peut lâcher le mannequin après que l'athlète ait touché le mur de virage, mais il doit immédiatement relâcher le contact avec le mannequin si l'athlète a intentionnellement touché le mannequin pour l'accrocher afin de le tracter.

L'aidant ne peut pas pousser le mannequin vers l'athlète ou le mur d'arrivée.

L'aidant ne peut 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.

Note : 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 sous les deux 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.

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 pendant qu'il tracte.

J. Les athlètes doivent remorquer le mannequin comme décrit dans le règlement général. La bouée-tube doit être attachée au mannequin.

K. Les athlètes seront disqualifiés si la bouée-tube et le mannequin se séparent. 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'organisme organisateur et si les règles exigent que les bouées fournies soient utilisées par tous les athlètes.

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	Au 150m, être en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
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 en dessous des 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.



5 Description des épreuves en relais

B1:	4x50m relais obstacles	Obstacle Relay
B2:	4x25m relais mannequin	Manikin Relay
B3:	4x50m relais bouée-tube	Rescue 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
		Pool Lifesaver Relay

5.1 B1: 4x50m relais obstacles – Obstacle Relay

A) Description de l'épreuve

Après le signal sonore, le premier athlète plonge dans l'eau et nage 50 mètres dans un style libre, en passant sous deux obstacles.

Dès que le premier athlète a touché le mur de virage, le second, puis le troisième et ensuite le quatrième athlète répètent la procédure, chacun à leur tour.

Chaque athlète doit remonter à la surface après le plongeon (c'est-à-dire avant le premier obstacle) et après chaque obstacle et dans une piscine de 25 m après le virage. L'athlète peut pousser sur le sol de la piscine pour s'aider à remonter à la surface après être passé sous l'obstacle.

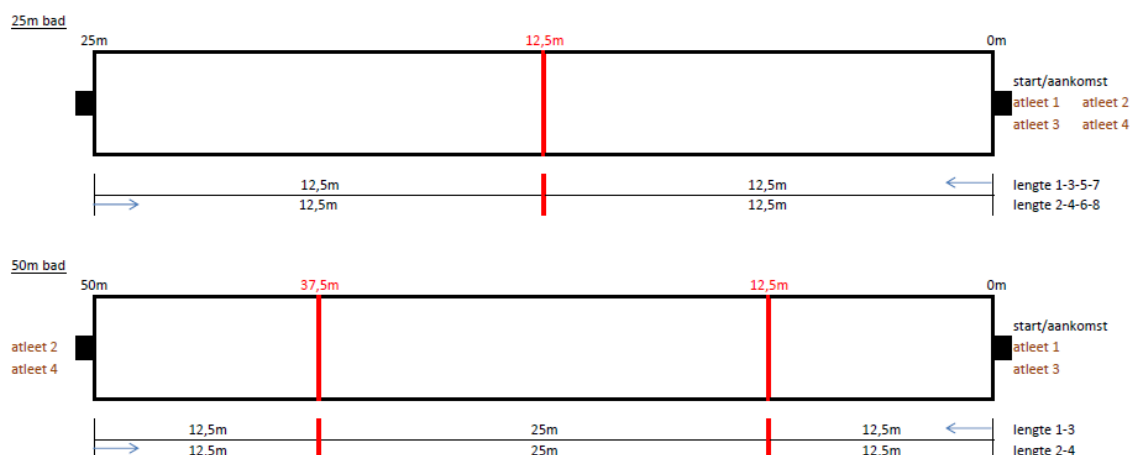
Remarque 1 :

« Remonter à 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. L'athlète ne doit pas obligatoirement faire un mouvement de bras au-dessus de l'eau.

Remarque 2:

Les premier, deuxième et troisième athlètes doivent quitter l'eau dès leur arrivée, sans déranger les autres athlètes. Ils ne peuvent pas retourner dans l'eau.

B) Représentation schématique



C) Positionnement des obstacles

Les obstacles sont placés sous l'eau, sur une ligne, au travers de la piscine:

Les obstacles sont fixés aux lignes d'eau.

Le premier obstacle est situé à 12.50 m du départ.

Le second obstacle est situé à 12.50 m du bord opposé (dans une piscine de 50 m).

La distance entre les deux obstacles est de 25 m (dans une piscine de 50 m).



D) 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 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 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.

5.2 B2: 4x25m relais mannequin – Manikin Relay

A) Description de l'épreuve

Quatre athlètes remorquent chacun un mannequin en alternance sur une distance de 25 mètres.

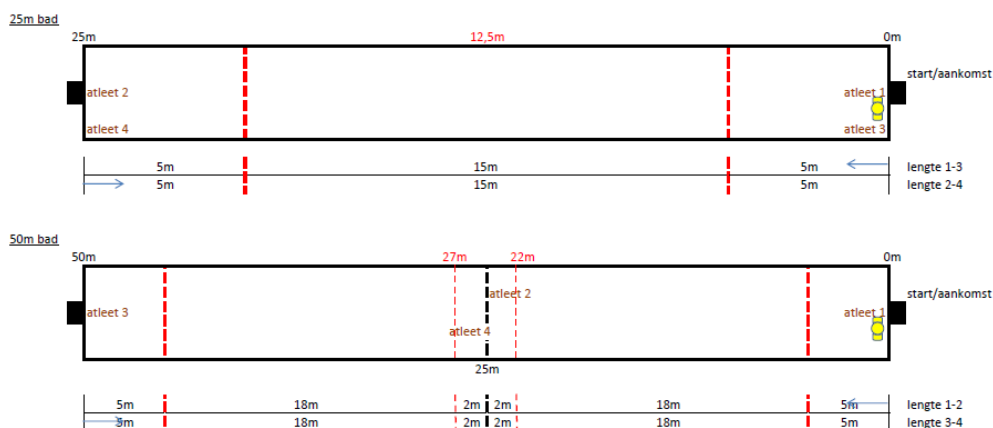
Après le signal de départ, l'athlète remorque le mannequin sur 25 m (dans une piscine de 50 m, jusqu'au milieu de la piscine) et le donne au deuxième athlète. Celui-ci remorque également le mannequin sur 25 m (dans une piscine de 50 m, jusqu'au virage), touche le mur et donne le mannequin au troisième athlète. Le troisième athlète remorque le mannequin sur 25m, puis le passe au quatrième athlète qui termine l'épreuve en remorquant le mannequin jusqu'à l'arrivée, c'est-à-dire en touchant le bord de la piscine avec une partie quelconque du corps.

Au virage, les deux athlètes doivent avoir en même temps contact avec le mur, pour que le 3^{ème} athlète puisse lâcher le mur et débiter sa partie de relais. L'athlète suivant peut toucher le mannequin ou le prendre avant que le 2^{ème} athlète touche le mur. Durant toute l'épreuve, aussi durant les passages de relais, il doit y avoir constamment au moins 1 main en contact avec le mannequin.

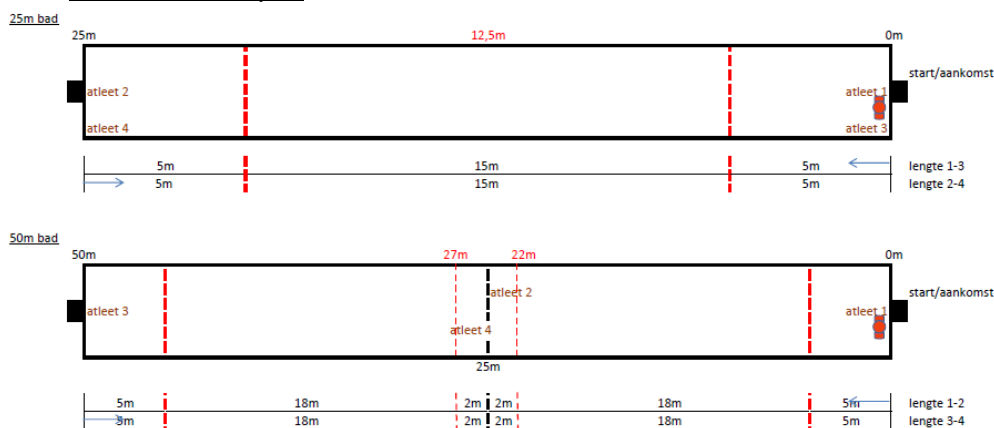
Note: Dans une piscine de 50 m, les athlètes doivent rester dans l'eau jusqu'à ce que le signal de fin soit donné. Dans un bain de 25 m, ils doivent quitter la piscine le plus rapidement possible, sans déranger les autres athlètes, dès qu'ils ont transmis le mannequin.

B) Représentation schématique

Petit mannequin



Grand mannequin



Remarque: la zone de relais du milieu de la piscine s'étend de 22.5 à 27.5 m.

C) Le départ

Au premier coup de sifflet long, tous les athlètes entrent dans l'eau. Au deuxième coup de sifflet long, tous les athlètes se préparent au départ sans délai inutile.

Le premier athlète se trouve dans l'eau, il tient le mannequin d'une main (bras), tandis que l'autre main reste en contact avec le bord de la piscine.

Le premier athlète qui part avec le mannequin en main ne sera jugé que lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m. Dans la zone des 5 m, il peut étrangler, lâcher, couler ...le mannequin. Tout est permis sauf partir trop tôt (faux départ).

D) Le relais

Dans une piscine de 50 m, le passage du mannequin entre le premier/deuxième et le troisième/quatrième athlète se déroule au milieu de la piscine. Le passage du mannequin du premier athlète au deuxième doit s'effectuer entre les 22.5 et 27.5m. Le passage du troisième au quatrième athlète doit s'effectuer entre les 22.5 et 27.5 m.

La zone de relais au milieu de la piscine doit être indiquée. Cette zone de relais doit au moins être marquée au moyen de 4 cônes, de drapeaux ou de poteaux. L'athlète ne peut lâcher le mannequin que lorsque le suivant l'a pris que ce soit au milieu de la piscine ou au virage.

Lorsque l'athlète (1^{er} ou 3^{ème}) entre dans la zone de relais au milieu de la piscine (c-à-d quand le sommet de la tête du mannequin entre dans la zone) les règles de remorquage ne s'appliquent plus, ce qui veut dire qu'il peut étrangler ou couler le mannequin, mais pas le lâcher. Pendant le passage du mannequin, l'athlète qui le donne et celui qui le prend doivent avoir un contact simultané (au moins une main) avec le mannequin.

Au moment du relais, l'athlète entrant peut aider en poussant le mannequin dans la zone de relais tant que la tête du mannequin est encore dans la zone de relais. Les participants qui ne sont pas concernés avec le passage de relais, doivent se tenir à distance. Le premier athlète doit durant le passage de relais entre l'athlète



3 et l'athlète 4 rester à la surface (dans une piscine de 50m). Le quatrième athlète doit durant le passage de relais entre l'athlète 1 et l'athlète 2 rester à la surface (dans une piscine de 50m). De cette manière, les officiels peuvent clairement constater que l'athlète non concerné n'aide pas à donner/à prendre le mannequin.

Le relayeur qui prend le mannequin peut se repousser au sol.

Le deuxième et le quatrième relayeur qui ont pris le mannequin ne seront jugés sur leur remorquage qu'une fois la ligne des 27.5 ou 77.5m dépassée par la tête du mannequin. Ça veut de nouveau dire que le mannequin peut couler, ...

Quand le deuxième relayeur arrive dans la zone de relais (5m avant le virage), il ne sera plus jugé sur son remorquage. Il doit toutefois garder un contact avec le mannequin jusqu'à ce que le troisième relayeur le prenne.

Au départ, dans la zone de passage de relais et dans la zone d'arrivée (5m), l'athlète n'est pas jugé sur la manière de remorquer le mannequin.

Pendant son relais avec le deuxième relayeur, le troisième relayeur doit être en contact avec le mur ou le plot avec une main jusqu'à ce que le deuxième compétiteur ait touché le bord de la piscine. **Le troisième compétiteur peut toucher ou prendre le mannequin d'une main avant que le second compétiteur touche le mur.** Le relayeur 2 peut aider en poussant tant que le sommet de la tête du mannequin est encore dans la zone de relais.

Dans une piscine de 25 m, le relais a toujours lieu au bord de la piscine, ici les mêmes règles s'appliquent que lors du relais entre le deuxième et le troisième athlète dans une piscine de 50 m.

Lors du passage et de la prise du mannequin, les deux athlètes doivent avoir au moins une main en contact avec le mannequin.

Le troisième athlète (et les deuxième et quatrième athlètes en bassin de 25m) : Le troisième athlète peut toucher ou saisir le mannequin d'une main avant que le deuxième athlète ne touche le mur ou le plot de départ, mais il ne peut pas relâcher le contact avec le mur ou le plot de départ avant que le deuxième athlète n'ait touché le mur ou le plot de départ.

Le troisième athlète remorque le mannequin et le passe au quatrième athlète dans la zone de changement entre 72,5m et 77,5m.

Dans une piscine de 50m, une fois leur partie individuelle de la course terminée et le relais effectué, les premier et troisième concurrents doivent rester dans l'eau, dans leur couloir, dans leur zone de relais, en restant à l'écart des derniers relais de mannequins. Le premier et le troisième concurrent peuvent sortir de l'eau une fois que tous les quatrième concurrents ont le mannequin et ont quitté la zone de relais de 5 m ou qu'une équipe s'est retirée de l'épreuve. Les concurrents doivent sortir de l'eau en se dirigeant vers le bord le plus proche de la piscine et sans gêner les autres concurrents.

Les deuxième concurrents peuvent sortir de l'eau une fois que tous les troisième concurrents ont récupéré le mannequin et ont quitté la zone de transition de 5 m, ou lorsqu'une équipe s'est retirée de l'épreuve. Tous les concurrents doivent sortir de l'eau en se dirigeant vers le bord le plus proche de la piscine et sans gêner les autres concurrents. Les premiers, deuxième et troisième concurrents ne peuvent pas retourner dans l'eau.



E) L'arrivée

Le quatrième relayeur qui arrive avec le mannequin sera jugé sur son remorquage dans les cinq derniers mètres. Il doit donc garder le contact avec une main sur le mannequin.

Les quatrièmes concurrents ne peuvent pas quitter l'eau avant que le signal de fin d'épreuve ne soit donné.

F) Modalités de remorquage

Les modalités de remorquage sont décrites au point 3.2.
Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

G) 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.
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.

5.3 B3: 4x50m bouée-tube – Medley Relay

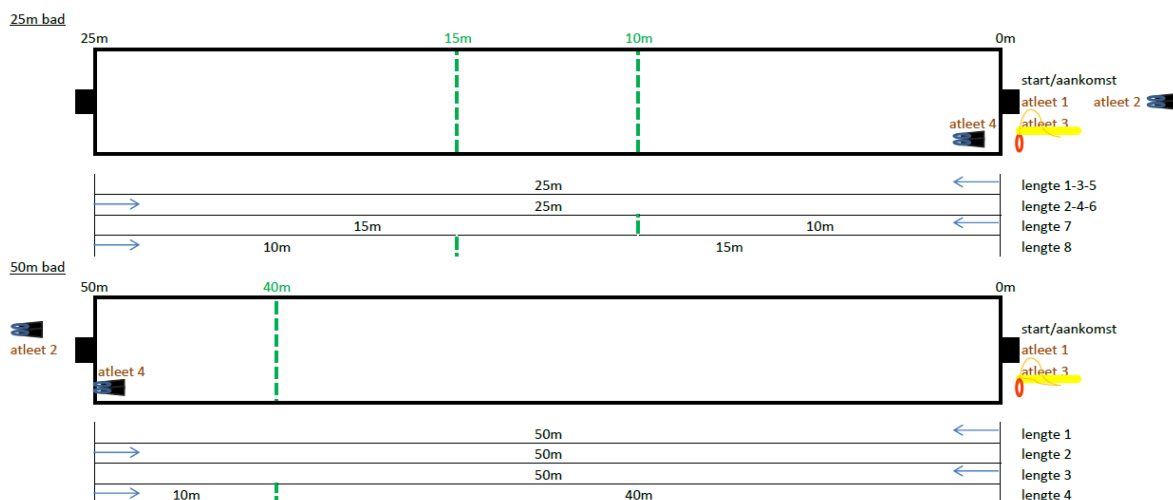
A) Description générale de l'épreuve

- 1^{er} athlète: 50m nage libre
 2^e athlète: 50m nage libre avec palmes
 3^e athlète: 50m nage libre en tractant la bouée-tube
 4^e athlète: 50m nage libre avec palmes, en tractant une victime avec la bouée-tube (= 3^e athlète)

Remarque 1:

Dès qu'ils ont touché le mur, le 1^{er} et 2^e athlète doivent quitter le bassin sans gêner les autres athlètes.

B) Représentation schématique



C) Description détaillée de l'épreuve

Le premier compétiteur parcourt 50 m en nage libre (sans palmes). Quand le premier athlète a touché le bord, le deuxième plonge dans l'eau et parcourt 50 m en nage libre avec palmes. Lorsque le deuxième athlète a touché le mur, le troisième compétiteur plonge et remorque la bouée tube sur une distance de 50 m en nage libre sans palmes.

Au départ, la bouée-tube et la corde peuvent être tenues en main suivant le bon-vouloir de l'athlète mais toujours dans son propre couloir. Le harnais de la bouée-tube doit être porté sur une épaule ou en oblique sur le buste. Si le harnais tombe durant la nage sur le bras ou le coude de l'athlète et que l'athlète poursuit ainsi sa nage, l'athlète ne sera pas disqualifié.

Durant ce 50m, la corde ne doit pas être complètement tendue derrière l'athlète jusqu'à ce qu'il touche le mur et donne la bouée tube.

Après avoir touché le bord de la piscine, il passe le harnais de la bouée tube au quatrième athlète qui se trouve (avec palmes) dans l'eau et qui est en contact avec le bord de la piscine ou avec le plot de départ avec au moins une main.

Le quatrième athlète : Le quatrième athlète (avec palmes), dans l'eau avec au moins une main en contact avec le mur/bord ou le bloc de départ, prend la bouée.



Le quatrième athlète peut toucher ou saisir la bouée de sauvetage, le harnais ou la corde avec une main avant que le troisième athlète n'ait touché le mur/bord, mais il doit avoir au moins une main sur le mur/bord ou le plot de départ jusqu'à ce que le troisième athlète touche le mur/bord ou le plot de départ. Le quatrième athlète peut se repousser du mur/bord avec la main, le bras ou les pieds.

Le troisième athlète joue le rôle de victime, tient la bouée-tube des deux mains et se laisse remorquer par le quatrième athlète jusqu'à la fin de l'épreuve.

Le troisième athlète doit tenir la bouée ou le crochet avant que le sommet de sa tête passe la ligne des 10m. Le quatrième compétiteur nage en nage libre jusqu'à l'arrivée.

Les nageurs peuvent retourner dans la zone des 10m afin de permettre au quatrième athlète de prendre la bouée, à condition que le quatrième athlète n'ait pas quitté la zone des 10m.

Quand le haut de la tête de la victime passe la ligne de 10 m, la corde doit être tendue derrière le quatrième athlète, sauf si le mouvement de jambes de la victime est si puissant que la corde n'est plus tendue. Ceci signifie que la corde ne peut être enroulée autour d'une partie quelconque du corps ou de la bouée. Le troisième et le quatrième athlète partent du mur du virage.

La victime peut aider seulement avec les jambes pendant qu'elle est remorquée, aucune autre aide n'est permise. Uniquement dans le cas où les mains de la victime glissent le long de la bouée-tube, elles peuvent être repositionnées à condition qu'elles ne fassent pas un mouvement de bras dans l'eau.

Remarque 2:

Si durant l'épreuve, le juge-arbitre estime que la bouée, la corde, le harnais ont un problème technique, il peut autoriser un nouveau départ.

Remarque 3:

La victime doit tenir la bouée par le corps de la bouée ou le crochet et non pas par la corde.

Remarque 4:

Dans une piscine de 25 m, lors du virage, la victime (qui tient la bouée-tube) peut, dès que le nageur a touché le mur, se redresser sur le fond de la piscine, se retourner et marcher sur le fond, mais il doit continuer à tenir la bouée-tube des deux mains. Le sommet de sa tête ne peut pas dépasser la ligne des 5 m aussi longtemps que le sommet de la tête du nageur n'a pas dépassé cette ligne des 5 m. D'autre part, la corde être tendue dès que la tête de la victime dépasse la ligne des 10m, sauf si le mouvement de jambes de la victime est si puissant que la corde n'est plus tendue.

D) 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.

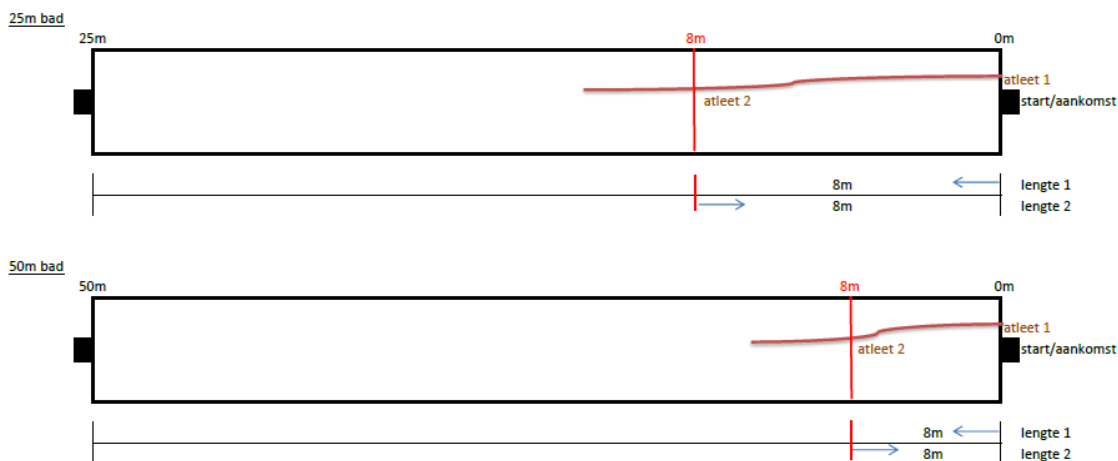
5.4 B4: 8/12,5m Line throw – Line Throw

A) Description de l'épreuve

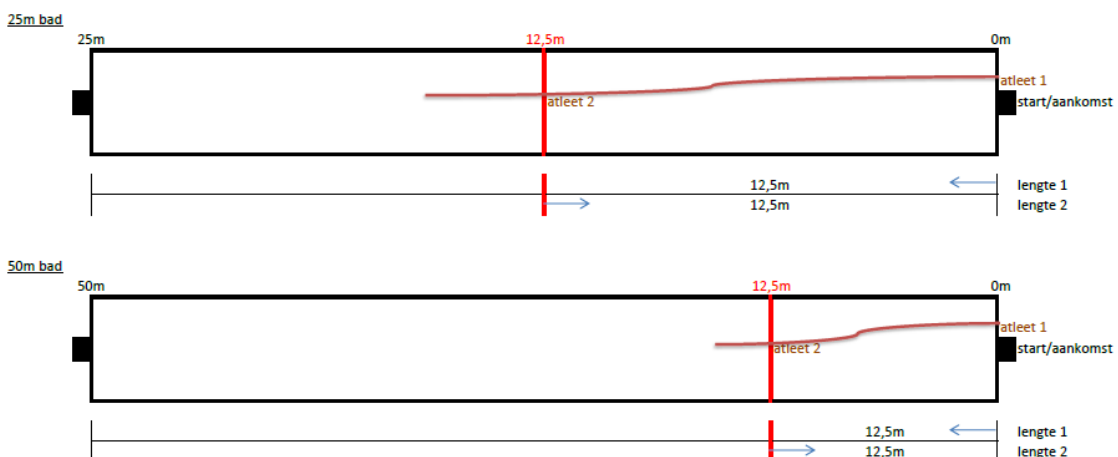
Pour la catégorie open, l'athlète 1 « lanceur » lance une corde à l'athlète 2 « victime » qui se trouve dans l'eau à une distance de 12,5 m. Il tire ensuite la victime au bord de la piscine. Pour les moins de 15 ans, la distance jusqu'à la barre transversale est ramenée à 8 m.

B) Représentation schématique

8m



12,5m



C) Préparation jusqu'au départ



A. Zone de lancer : La zone de lancer est la zone délimitée par le couloir assigné à chaque équipe. Elle s'étend du bord vertical de la paroi du bassin à l'avant du couloir d'une équipe et est définie sur les côtés par une extension imaginaire des cordes du couloir de chaque côté du couloir jusqu'au bord de la plage du bassin ou de la plate-forme surélevée. La ligne arrière doit être marquée comme point de référence pour les équipes et les officiels. Le mouvement vers l'arrière du concurrent dans cette zone n'entraîne pas de disqualification à condition que le lanceur conserve au moins un pied entièrement dans la ligne arrière marquée à 2 m de sa zone de lancer, soit au sol, soit dans les airs au-dessus de sa zone de lancer pendant le lancer, jusqu'à ce que la victime touche le mur d'arrivée.

Remarque 1 : Selon la conception de la piscine, la ligne arrière de 2 m peut s'étendre au-delà du bord de la piscine, au-delà de la largeur d'une partie surélevée ou d'une cloison/d'un ponton, c'est-à-dire toute cloison/tout ponton faisant partie des 2 m à partir du bord de la piscine.

B. Le départ : Au premier coup de sifflet, les athlètes (lanceurs et victimes) se préparent au départ. Le "lanceur" tient une seule extrémité de la corde dans une main. La "victime" prend l'autre extrémité de la corde, entre dans l'eau et se rend à la barre transversale. La corde est tendue entre la victime et le lanceur. La corde excédentaire peut être laissée de chaque côté de la barre et, si elle est prolongée au-delà de 12,5 m, la ligne de lancer excédentaire peut passer soit par-dessus soit par-dessous la barre transversale.

Aucun lancer d'entraînement n'est autorisé avant le départ.

Au deuxième coup de sifflet, les lanceurs prennent leur position de départ sans délai inutile. Lorsque tous les athlètes ont pris leur position de départ, le starter donne le commandement "à vos marques". Lorsque tous les lanceurs et les victimes sont immobiles, le starter donne le signal acoustique de départ.

C. Position de départ : le lanceur prend la position qu'il désire dans la zone de lancer, à condition qu'il tienne le bout dans la corde dans une main.

Remarque : Il n'est pas permis d'enrouler la corde autour de sa main.

La victime se trouve du côté le plus proche de la ligne transversale dans le couloir qui lui a été attribué. La victime ne doit pas être en contact avec la corde. Elle saisit la ligne transversale à une ou deux mains.

D. Au signal sonore de départ : le lanceur récupère la corde, la lance à la victime (qui la saisit) et tire la victime dans l'eau jusqu'à ce qu'elle touche le mur/bord d'arrivée.

E. Les victimes ne peuvent saisir la corde que s'il s'agit d'un "lancer correct". Un lancer correct est un lancer où la victime peut saisir la corde d'une main, mais seulement à l'intérieur du couloir désigné, devant ou derrière la barre transversale. La ligne d'eau elle-même n'est pas "à l'intérieur du couloir désigné". Tant que la victime reste entièrement dans son couloir désigné et qu'elle ne lâche pas la barre transversale, elle peut utiliser son pied ou toute autre partie de son corps pour déplacer la corde à l'intérieur de son couloir jusqu'à une position où elle peut saisir la corde avec sa main.

La victime peut glisser sa main n'importe où le long de la barre transversale, mais doit être en contact avec la barre transversale lorsqu'elle touche la corde avec une partie quelconque de son corps et lorsqu'elle saisit la corde.



Il n'y a pas de pénalité pour avoir tiré la barre transversale en essayant d'atteindre la corde.

Remarque : La victime peut relâcher le contact avec la barre transversale après le signal de départ sans pénalité, mais elle doit saisir la barre transversale avec sa main lorsqu'elle utilise une partie de son corps pour saisir la ligne de lancer avec l'autre main.

F. Traction dans l'eau : Lorsqu'elles sont tirées vers le bord, les victimes doivent s'allonger sur le ventre et saisir la corde à deux mains. Les victimes ne peuvent pas "remonter" la corde 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/le bord. Cela n'entraînera pas de disqualification.

Remarque 1 : « Remonter » sur la corde est défini comme la victime remontant la corde en utilisant ses mains vers l'extrémité tenue par le lanceur

Remarque 2 : Les victimes peuvent porter des lunettes de natation

G. Les lanceurs de la corde doivent ramener leur victime à l'aide de leurs bras et ne sont pas autorisés à marcher ou à courir avec la corde dans la main ou autour d'une partie quelconque de leur corps, ni à reculer au-delà de la ligne arrière marquée à 2 m lorsqu'ils ramènent la victime vers le mur d'arrivée.

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

H. Les lanceurs peuvent se pencher pour récupérer une corde qui est tombée en dehors de la zone de lancer, à condition qu'il n'y ait pas d'obstruction pour un autre compétiteur (comme défini ci-dessus). Les lanceurs qui entrent (ou tombent) dans l'eau seront disqualifiés.

I. Les lanceurs doivent rester dans leur zone de lancer jusqu'à ce que leur victime touche le mur d'arrivée ou que l'épreuve soit déclarée terminée (selon la première éventualité). Rester dans la zone de lancer telle que définie signifie que le lanceur doit garder au moins un pied à l'intérieur de la zone de lancer, soit au sol, soit dans les airs au-dessus de la zone de lancer. Rester dans la zone de lancer telle que définie signifie que le lanceur doit garder au moins un pied à l'intérieur ou sur la ligne, ou dans les airs au-dessus de la ligne arrière marquée à 2 m pendant le lancer, jusqu'à ce que la victime ait touché le mur d'arrivée. Une partie quelconque des pieds du lanceur peut franchir l'avant du « bord de la piscine » dans sa zone de lancer sans pénalité.

J. Les lanceurs ne seront pas disqualifiés s'ils quittent leur zone de lancer après que la victime a touché mur d'arrivée, mais l'équipe est disqualifiée s'ils interfèrent ou gênent d'autres équipes de l'épreuve.

Remarque : Aux fins de l'évaluation, les concurrents doivent rester dans leur couloir lorsqu'ils tirent la victime. Cependant, hormis l'évaluation de la ligne arrière pendant le tirage jusqu'à ce que la victime touche le mur pour enregistrer le résultat final, l'accent n'est pas mis sur le placement des pieds dans une zone définie, mais plutôt sur le fait que l'équipe n'interfère pas avec les autres équipes participant à l'épreuve.



Pour éviter de gêner les autres couloirs, la victime ne doit pas quitter l'eau et doit rester dans son couloir. L'équipe sera disqualifiée si elle tente de sortir de l'eau au-delà de la taille ou de s'asseoir sur le bord de la piscine ou sur la corde du couloir avant que le signal final ne soit donné.

K. Temps limite : Les lanceurs doivent exécuter un lancer correct et tirer la victime jusqu'au mur/bord d'arrivée dans un délai de 45 secondes.

Les lanceurs qui ne parviennent pas à amener la victime jusqu'au mur/bord d'arrivée avant le signal final acoustique seront qualifiés de "did not finish" (DNF).

D) Matériel

La ligne transversale: De préférence un tube en plastique (matériel sanitaire par ex.). Ce doit être un matériel rigide, non pliable. Ce tube est placé dans chaque couloir de manière visible à la surface de l'eau. Il est situé à 12,5m du bord de la piscine (8m pour les moins de 15 ans).

E) Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
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.
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

5.5 B5: 4x50m Pool Lifesaver Relay

A) Description générale de l'épreuve open et masters

- 1er athlète: 50m nage libre
- 2^e athlète: 50m nage libre avec palmes
- 3^e athlète: 50m remorquage du mannequin
- 4^e athlète: 50m remorquage du mannequin avec palmes

B) Description générale de l'épreuve benjamins minimes

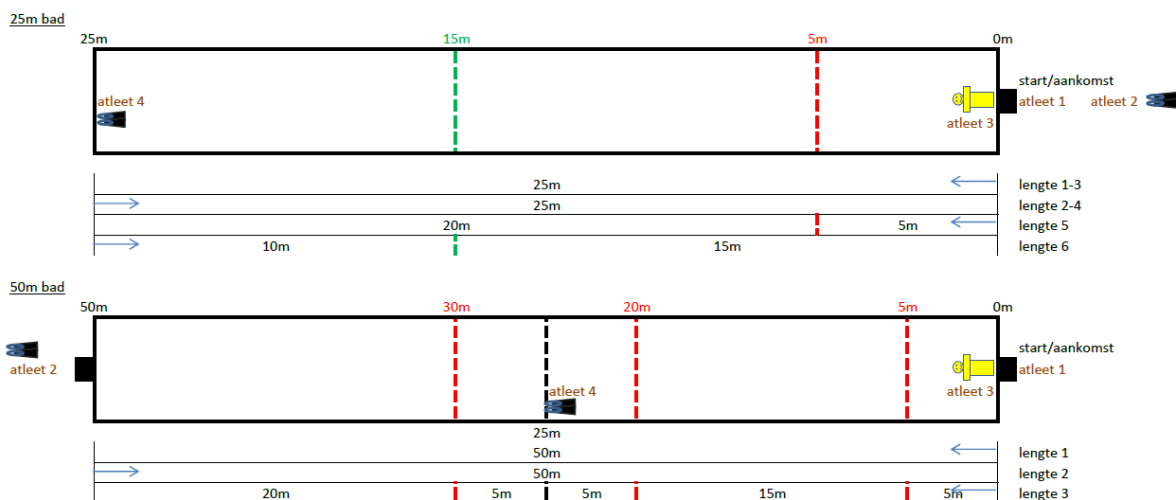
- 1er athlète: 50m nage libre
- 2^e athlète: 50m nage libre avec palmes
- 3^e athlète: 25m remorquage du mannequin
- 4^e athlète: 25m remorquage du mannequin avec palmes

Remarque 1:

Le 1^{er}, 2^e et 3^e athlète doivent quitter la piscine dès qu'ils ont touché le mur sans gêner les adversaires.

représentation schématique

Petit mannequin



Grand mannequin



C) Description détaillée de l'épreuve pour les équipes open et master

Le 1^{er} athlète: Après un départ plongé faisant suite au signal acoustique, le 1^{er} relayeur nage 50m en nage libre, sans palmes.

Le 2^e athlète: Après que le 1^{er} relayeur ait touché le mur, le deuxième athlète plonge dans l'eau puis nage 50 mètres en nage libre avec palmes pour finalement remonter le mannequin à la surface. Le deuxième athlète ne doit pas toucher le mur avant de transmettre le mannequin au troisième athlète.

Remarque: le deuxième athlète peut nager toute la distance en apnée avant de récupérer le mannequin ou remonter plusieurs fois en surface entre le départ et la récupération le mannequin.

Le 3^e athlète: le 3^e athlète attend dans l'eau (sans palmes), en contact avec le mur ou le plot de départ avec une main minimum. Le 3^e athlète peut toucher le mannequin sous l'eau, mais il ne peut lâcher le mur que lorsque le mannequin a cassé la surface de l'eau. **Le deuxième athlète n'est pas obligé de toucher le mur après être remonté avec le mannequin mais il ne peut pas lâcher le mannequin avant que le 3eme ne l'ait pris** (c'est-à-dire qu'une main de chaque concurrent doit être en contact avec le mannequin à un moment). Le 3^e athlète remorque le mannequin sur 50m et touche le mur avant de transmettre le mannequin au 4^e athlète.

Le 4^e athlète: le 4^e athlète (avec palmes) est dans l'eau et tient le mur avec une main minimum jusqu'au moment où il reçoit le mannequin. Le quatrième athlète peut toucher ou saisir le mannequin d'une main avant que le troisième athlète n'ait touché le mur. Le quatrième athlète ne peut pas relâcher le contact avec le mur/bord ou le bloc de départ avant que le troisième athlète n'ait touché le mur/bord et le mannequin ne peut pas être relâché par le troisième athlète avant que le quatrième athlète ne l'ait saisi (c'est-à-dire qu'une main de chaque concurrent doit être en contact avec le mannequin à un moment). Le quatrième



athlète remorque alors le mannequin jusqu'au mur/bord d'arrivée et le touche avec n'importe quelle partie de son corps.

Un athlète entrant (deuxième et/ou troisième) peut aider (pousser le mannequin) aussi longtemps que le sommet de la tête du mannequin est dans la zone de passage.

Remarque:

Cette description est valable pour une piscine de 25m ou de 50m.

D) Description détaillée de l'épreuve pour les équipes de jeunes.

La description de l'épreuve dans une piscine de 25m pour les équipes jeunes est identique à celle des équipes open et masters à l'exception que les troisième et quatrième athlètes nagent 25 m.

Dans une piscine de 50m, le relais entre le troisième et le quatrième athlète se déroule au milieu de la piscine. Le passage du mannequin entre le troisième et le quatrième athlète doit se dérouler dans la zone des 10m au milieu de la piscine, entre 120.0m et 130.0m.

La zone de passage au milieu de la piscine doit être marquée. Cette zone doit être signalée par au moins 4 cônes (2 de chaque côté de la piscine).

Dès que l'athlète entrant entre dans la zone de relais située au milieu de la piscine (la tête du mannequin doit être dans la zone), les règles de remorquage du mannequin ne s'appliquent plus. Lors du passage du mannequin, les deux athlètes doivent avoir un contact simultané avec au moins une main en contact avec le mannequin. Après le passage du relais, l'athlète est considéré comme le nageur partant.

L'athlète entrant peut aider en poussant le mannequin dans la zone de relais tant que le haut de la tête du mannequin reste dans la zone de relais. L'athlète qui prend le mannequin peut prendre appui sur le fond de la piscine.

Le quatrième athlète (avec palmes) qui a repris le mannequin est jugé sur le remorquage du mannequin que lorsque le haut de la tête du mannequin passe la ligne des 135m.

Le quatrième athlète remorque ensuite le mannequin sur 25 mètres jusqu'à l'arrivée.

Un athlète entrant (deuxième et/ou troisième) peut aider (pousser le mannequin), aussi longtemps que la tête du mannequin est dans la zone de relais.

E) Positionnement du mannequin

Profondeur

Le mannequin doit être placé à une profondeur située entre 1 et 3 mètres.



Remplissage

Le mannequin doit être complètement rempli d'eau de manière à ce qu'il soit complètement couché sur le dos.

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

La base du mannequin se situe au milieu du couloir, contre le mur de la piscine avec la tête en direction du virage et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

La base du mannequin se situe au milieu du couloir, contre le mur de la piscine avec la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

Petit mannequin

En piscine de 25m:

La base du mannequin se situe au milieu du couloir, contre le mur de la piscine avec la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

En piscine de 50m:

La base du mannequin se situe au milieu du couloir, contre le mur de la piscine avec la tête en direction de l'arrivée et le visage vers le haut.

E) Le passage de relais avec mannequin

Le 2^e et le 3^e athlète en fin de relais peuvent aider le relayeur suivant. Ils peuvent pousser aussi longtemps que le haut de la tête du mannequin reste dans la zone de relais.

Des drapeaux ou cônes déterminent les zones de relais:

- Passage entre le 2^e et 3^e athlète – 5 m à partir du mur.
- Passage entre le 3^e et 4^e athlète – 10 m à partir de mur (5m avant et 5 m après le milieu de la piscine dans une piscine de 50m pour les équipes de jeunes).

Les athlètes ne sont pas autorisés à lâcher le mannequin avant que le relayeur suivant ne l'ait saisi (c'est-à-dire que les athlètes doivent avoir un contact simultané (main) avec le mannequin).

Le troisième et le quatrième athlète peuvent se repousser du mur par la main, le bras ou les pieds après avoir récupéré le mannequin, pour nager leur distance respective.

F) Modalités de remorquage

Les modalités de remorquage du mannequin sont décrites au point 3.2. Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

Remarque 1:

Pour un virage avec mannequin en piscine de 25m, cfr pt 3.2C.

G) Récupérer ses 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.

Remarque: Le relais Pool Lifesaver peut être réalisé de deux manières:

- Comme un relais mixte. Il y a deux dames et deux hommes dans chaque équipe. Le juge-arbitre tirera au sort les parties d'épreuves réalisées par chacun des sexes. Le résultat n'entre pas dans le classement général.
- Par sexe. Le résultat est intégré au classement général.

H) 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.



5.6 B6 : Relais remorquage sauvetage 4x50m

A Description générale de l'épreuve

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

Premier athlète : 50m nage libre

Deuxième athlète : 50m nage libre avec palmes

Troisième athlète : 50 m nage libre avec palmes et bouée-tube et 50 m avec le quatrième athlète en tant que victime.

Quatrième athlète : le troisième athlète le tracte sur 50 m à l'aide d'une bouée-tube.

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

Remarque : « Remonter à 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/bord, 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 de sauvetage 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/bord 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/bord. 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/le bord.

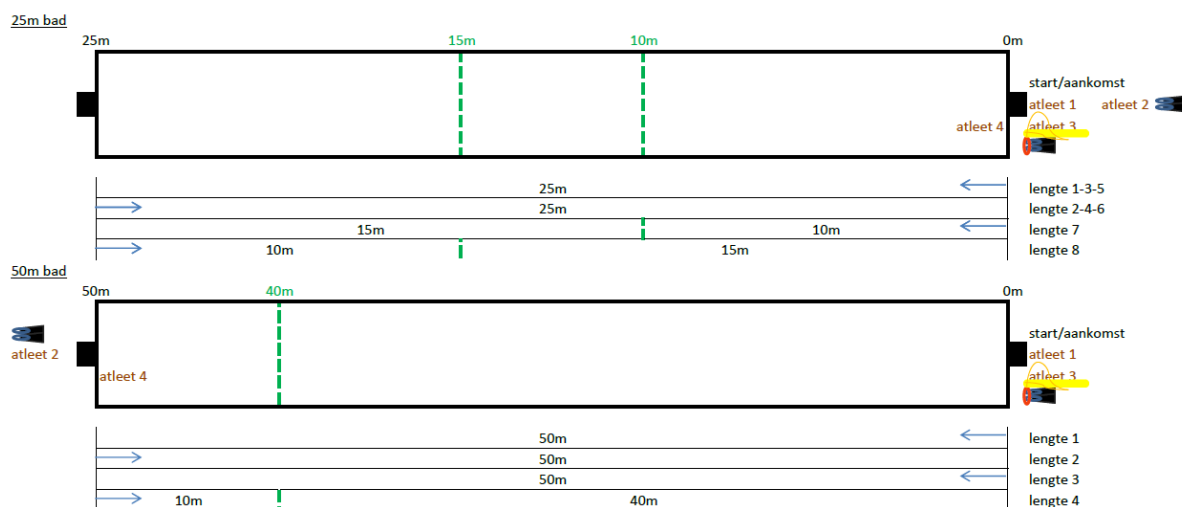
Remarque 1 : Le fait que le troisième concurrent touche involontairement le quatrième concurrent avant de toucher le mur/bord de virage n'entraîne pas de disqualification.



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 bord/le mur ou le bloc de départ et le clipsage 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 dans un anneau.
- G. Le sauveteur et la victime doivent partir du mur/le bord. 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 que « 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.
Note : 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. Le premier et le deuxième athlète doivent quitter l'eau à la fin de leur partie du relais sans gêner les autres athlètes. Le premier et le deuxième athlète ne peuvent pas revenir dans l'eau.

B Représentaion schématique



C. 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 détachée 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 la boucle 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 enfilée, 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 reprendre 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.

D Disqualifications

DQ 8 - 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 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 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 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

6 DISQUALIFICATIONS PAR EPREUVES

6.1 DISQUALIFICATIONS GENERALES

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est 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.
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling. (ou DNS)
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ. (ou DNS)
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.

6.2 A1: 100/200m obstacles

DQ 8 - 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 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.

6.3 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.

6.4 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 15	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)

6.5 A4: 50m mannequin

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.

6.6 A5: 50/100m Lifesaver

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 50m, être en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
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 en dessous des 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.

6.7 A6: 100/200m Superlifesaver

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	Au 150m, être en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
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 en dessous des 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.

6.8 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	Au 150m, être en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
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 en dessous des 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.

6.9 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 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 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.

6.10 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.
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.

6.11 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.

6.12 B4: 8/12,5m Line throw

DQ 14	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
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.
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

6.13 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.

6.14 B6 : Relais remorquage sauvetage 4x50m

DQ 8 - 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 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 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 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



7 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,	A2-A3-A4-A6-A7-B1-B2-B5



	évacuations, équipements de hockey sub-aquatique... - non inclus : fond de la piscine.	
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.	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	A 50/150 m, être en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.	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 des 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 raccorcie 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/tournant 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.	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