RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF AU QUÉBEC

ÉDITION OCTOBRE 2026



SOCIÉTÉ DE SAUVETAGE

RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS

DE SAUVETAGE SPORTIF AU QUÉBEC

Publié par :

Société de sauvetage, division du Québec

7665 boulevard Lacordaire

Montréal (Québec) H1S 2A7

alerte@sauvetage.qc.ca

www.sauvetage.qc.ca

514 252-3100

1 800 265-3093

Coordonnateur au sauvetage sportif

Nicholas Stacey

Révision des textes

Caroline Arcand, Marie-Ève Houle et Guilaine Denis

Merci à tous les bénévoles qui ont participé à la mise à jour de ce document.

Tous droits réservés. 17e édition, octobre 2026.

Société de sauvetage

Toute reproduction, intégrale ou partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite de la Société de sauvetage. Adressez vos demandes au bureau de la Société de sauvetage.

AVANT-PROPOS

Le sauvetage sportif est le seul sport où les compétences sont apprises au départ pour des raisons humanitaires : sauver des vies. Le sport est une activité intrinsèque de la Société de sauvetage, de la Royal Life Saving Society Commonwealth et de l'International Life Saving Federation (ILS). Le sport aide à développer les compétences des sauveteurs, à améliorer leurs connaissances et à raffiner leurs techniques. De plus, il joue un rôle essentiel dans la consolidation des rapports avec d'autres organismes, à l'échelle provinciale, nationale et internationale.

Le sauvetage sportif contribue à la mission de la Société en permettant l'engagement et l'inspiration de la jeunesse envers notre mission humanitaire. Il incite le développement d'habiletés et l'entraînement des surveillants-sauveteurs en encourageant l'innovation en sauvetage et en techniques de surveillance. Le sauvetage sportif offre également des occasions uniques de recrutement et de fidélisation des bénévoles, ainsi que de développement du leadership.

Le développement de l'excellence du sauvetage sportif est un objectif important pour la Société de sauvetage afin de faire connaître l'importance du sauvetage à l'ensemble de la population du Québec et ainsi conscientiser les gens à la prévention de la noyade.

De nombreux athlètes en sauvetage sportif participent à diverses compétitions en piscine et sur plage à l'échelle régionale et provinciale au Québec. Plusieurs d'entre eux visent à réaliser des performances qui leur permettront de se qualifier pour faire partie des athlètes canadiens invités à participer à des compétitions à l'échelle nationale et internationale comme les championnats du Commonwealth ou les championnats du monde.

La Société de sauvetage Canada est l'organisme directeur du sauvetage sportif au Canada, un sport qui est reconnu par le Comité international olympique et la Fédération des Jeux du Commonwealth. Elle organise des championnats dans diverses catégories (Juniors, Senior et Maîtres) et coordonne la participation des équipes nationales du Canada aux compétitions internationales. La division du Québec de la Société de sauvetage supervise l'organisation des compétitions en sauvetage sportif à l'échelle régionale et provinciale, et agit à titre d'organisme directeur dans ce domaine dans la province.

Les Règlements des compétitions de sauvetage sportif au Québec fournissent aux athlètes, aux comités organisateurs (CO) de compétitions, aux officiels, aux directeurs et entraîneurs des équipes, les règlements, les normes et les procédures qui ont été établis pour standardiser le déroulement des épreuves en sauvetage sportif lors de compétitions régionales et provinciales au Québec. Consultez le site internet de la Société de sauvetage pour demeurer à l'affût de tout ce qui concerne le sauvetage sportif.

TABLE DES MATIÈRES

1. ADMISSIBILITÉ 9

1.1. ACCRÉDITATION 9

1.2. JUNIOR, 15—18 ANS ET SENIOR 9

1.3. MAÎTRES 10

1.4. SURCLASSEMENT 10

1.5. COMPOSITION D'UN CLUB 11

1.6. CHANGEMENTS À APPORTER À LA COMPOSITION D'UN CLUB 11

2. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX 13

2.1. RÉUNION D'ÉQUIPE 13

2.2. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR 13

2.3. CODE D'ÉTHIQUE, MAUVAISE CONDUITE ET COMITÉ DE DISCIPLINE 13

2.4. DISQUALIFICATION 14

2.5. MAUVAISE CONDUITE 14

3. NORMES DES INSTALLATIONS, DU MATÉRIEL ET DES UNIFORMES 16

3.1. GÉNÉRALITÉS 16

3.2. NORMES DES ÉQUIPEMENTS 16

3.2.1. MANNEQUINS 16

3.2.2. BOUÉES TUBES 17

3.2.3. PALMES 17

3.2.4. OBSTACLES 17

3.2.5. CORDES 17

3.3. UNIFORMES ET MAILLOTS DE BAIN 17

3.4. AQUAPLANES 17

3.5. SURF-SKIS 17

3.6. COMBINAISONS ISOTHERMIQUES 17

4. PROCÉDURES ET COMPILATION 19

4.1. PROCÉDURES D'URGENCE 19

4.2. PROTÊT 19

4.2.1. DÉPÔT D'UN PROTÊT 19

4.2.2. PROCÉDURE D'APPEL D'UN PROTÊT 20

4.3. COMPILATION 20

4.3.1. FINALE DIRECTE 20

4.3.2. ORDRE DE PASSAGE ET POSITIONNEMENT DES ATHLÈTES 20
4.3.3. POINTAGE EN FONCTION DU RANG 21
4.3.4. PONDÉRATION DES ÉPREUVES 21
4.4. DÉTERMINATION DU GAGNANT 21
4.4.1. CHAMPIONNATS QUÉBÉCOIS DE SAUVETAGE 22
4.4.2. SÉLECTION DES FINALISTES 22
4.4.2.1. ÉPREUVES PISCINE 22
4.4.2.1.1. PROCÉDURE DE PLONGEON POUR LE DÉPART 22
4.4.2.2. ÉPREUVES PLAGE 23
4.5. ATHLÈTES HORS-CONCOURS 23
4.6. DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION 23
4.6.1. COMPÉTITION PISCINE 24
5. ÉPREUVES PISCINE 26
5.1. LISTE DES ÉPREUVES POUR LES ATHLÈTES 15-18 ANS, SENIOR ET MAÎTRES 26
5.2. LISTE DES ÉPREUVES POUR LES ATHLÈTES JUNIORS 26
5.3. LÉGENDE 27
5.4. NAGE AVEC OBSTACLES 28
5.4.1. CATÉGORIES 10 ET MOINS + 11-12 ANS 28
5.4.2. CATÉGORIE 13-14 ANS 28
5.4.3. IMPORTANT 28
5.4.4. ÉQUIPEMENT 29
5.4.5. DISQUALIFICATIONS 29
5.5. PORTAGE DE MANNEQUIN 29
5.5.1. CATÉGORIES 10 ET MOINS + 11-12 ANS 30
5.5.2. CATÉGORIE 13-14 ANS 30
5.5.3. IMPORTANT 30
5.5.4. ÉQUIPEMENT 31
5.5.5. DISQUALIFICATIONS 31
5.6. PORTAGE DE MANNEQUIN AVEC PALMES 32
5.6.2. CATÉGORIES 11-12 ANS + 13-14 ANS 32
5.6.3. IMPORTANT 33
5.6.4. ÉQUIPEMENT 33
5.6.5. DISQUALIFICATIONS 33

5.7. REMORQUAGE DE MANNEQUIN AVEC PALMES 34
5.7.1. CATÉGORIES 10 ET MOINS + 11-12 ANS 34
5.7.2. CATÉGORIE 13-14 ANS 35
5.7.3. IMPORTANT 35
5.7.4. ÉQUIPEMENT 35
5.7.5. DISQUALIFICATIONS 36
5.8. SAUVETEUR D'ACIER 36
5.8.1. CATÉGORIE 11-12 ANS 37
5.8.2. CATÉGORIE 13-14 ANS 37
5.8.3. PORTAGE 38
5.8.4. REMORQUAGE 38
5.9. LANCER DE PRÉCISION ET DE LA CORDE 38
5.9.1. LANCER DE PRÉCISION 38
5.9.1.1. CATÉGORIES 10 ET MOINS + 11-12 ANS 38
5.9.1.2. IMPORTANT 38
5.9.2. LANCER DE LA CORDE 39
5.9.2.1. CATÉGORIE 13-14 ANS 39
5.9.2.2. IMPORTANT 39
5.9.3. ÉQUIPEMENT 40
5.9.4. DISQUALIFICATIONS 40
5.10. SAUVETAGE COMBINÉ 41
5.11. RELAIS NAGE AVEC OBSTACLES 41
5.12. RELAIS PORTAGE DE MANNEQUIN 41
5.13. RELAIS SAUVETAGE COMBINÉ 41
5.14. ÉPREUVES PRIORITÉ (SERC) 41
5.14.1. SCÉNARIOS 41
5.14.2. ÉVALUATION 42
5.14.3. IMPORTANT 47
5.14.4. ÉQUIPEMENT 47
5.14.5. DISQUALIFICATIONS 47
ÉPREUVES PLAGE 49
5.15. LISTE DES ÉPREUVES POUR LES ATHLÈTES 15-18 ANS, SENIOR ET MAÎTRES 49
5.16. LISTE DES ÉPREUVES POUR LES ATHLÈTES JUNIORS 49

5.17. NOMBRE MAXIMAL D'ATHLÈTES 50
5.18. LÉGENDE 51
5.19. COURSE SUR PLAGE 52
5.19.1. CATÉGORIE 10 ANS ET MOINS 52
5.19.2. CATÉGORIE 11-12 ANS 53
5.19.3. CATÉGORIE 13-14 ANS 53
5.19.4. IMPORTANT 53
5.19.5. DISQUALIFICATIONS 53
5.20. SPRINT SUR PLAGE 54
5.20.1. CATÉGORIES 10 ANS ET MOINS + 11-12 ANS + 13-14 ANS 54
5.20.2. IMPORTANT 55
5.20.3. DISQUALIFICATIONS 55
5.21. DRAPEAUX SUR PLAGE 55
5.21.1. CATÉGORIES 10 ANS ET MOINS + 11-12 ANS + 13-14 ANS 56
5.21.2. IMPORTANT 56
5.21.3. ÉQUIPEMENT 56
5.21.4. DISQUALIFICATIONS 56
5.22. COURSE-NAGE-COURSE 57
5.22.1. CATÉGORIES 10 ANS ET MOINS + 11-12 ANS + 13-14 ANS 57
5.22.2. IMPORTANT 57
5.22.3. DISQUALIFICATIONS 58
5.23. NAGE DANS LES BRISANTS 58
5.23.1. CATÉGORIE 10 ANS ET MOINS 58
5.23.2. CATÉGORIES 11-12 ANS + 13-14 ANS 59
5.23.3. IMPORTANT 59
5.23.4. DISQUALIFICATIONS 59
5.24. AQUAPLANE 59
5.24.1. CATÉGORIE 10 ANS ET MOINS 60
5.24.2. CATÉGORIE 11-12 ANS 60
5.24.3. CATÉGORIE 13-14 ANS 60
5.24.4. IMPORTANT 60
5.24.5. DISQUALIFICATIONS 61
5.25. SAUVETEUR OCÉANIQUE 61

5.25.1. CATÉGORIE 11-12 ANS 62
5.25.2. CATÉGORIE 13-14 ANS 62
5.25.3. IMPORTANT 62
5.25.3.1. COURSE 63
5.25.3.2. AQUAPLANE 63
5.25.4. DISQUALIFICATIONS 63
5.26. RELAIS SPRINT SUR PLAGE 63
5.26.1. CATÉGORIE 13-14 ANS 64
5.26.2. IMPORTANT 64
5.26.3. ÉQUIPEMENT 65
5.26.4. DISQUALIFICATIONS 65
5.27. RELAIS SAUVETEUR OCÉANIQUE 65
5.27.1. CATÉGORIE 11-12 ANS 66
5.27.2. CATÉGORIE 13-14 ANS 67
5.27.3. IMPORTANT 67
5.27.3.1. COURSE 68
5.27.3.2. AQUAPLANE 68
5.27.4. DISQUALIFICATIONS 68
5.28. SURF SKI 68
5.29. SAUVETAGE AVEC AQUAPLANE 68
5.30. SAUVETAGE AVEC BOUÉE TUBE 68
FORMULAIRE DE PROTÊT 70
FORMULAIRE D'APPEL 71
CODES DE DISQUALIFICATION POUR LES ÉPREUVES EN PISCINE 73
CODES DE DISQUALIFICATION POUR L'ÉPREUVE PRIORITÉ (SERC) 77
CODES DE DISQUALIFICATION POUR LES ÉPREUVES EN PLAGE 79

Dans ce document, l'emploi du masculin pour désigner des personnes n'a d'autres fins que celle d'alléger le texte.

SECTION 1

ADMISSIBILITÉ



1. ADMISSIBILITÉ

1.1. ACCRÉDITATION

Une licence (accréditation) est obligatoire pour tous les athlètes et entraîneurs qui souhaitent participer aux entraînements et aux compétitions de sauvetage sportif homologuées au Québec et au Canada. L'accréditation est valide du **1er septembre jusqu'au 31 août** de la saison en cours. Pour toute question, veuillez écrire à sauvetagesportif@sauvetage.qc.ca.

La licence découverte s'adresse aux athlètes qui souhaitent essayer le sauvetage sportif pour la première fois. Elle s'applique seulement à un entraînement ou une journée de compétition et n'est pas valide pour les championnats provinciaux ou nationaux. Les athlètes ne peuvent obtenir une licence découverte qu'une fois.

Veuillez consulter le site internet de la Société de sauvetage pour obtenir plus d'information https://sauvetage.qc.ca/fr/sport/accr%C3%A9ditation.

Les personnes qui souhaitent obtenir une accréditation à titre d'entraîneurs doivent suivre la formation des entraîneurs de la Société de sauvetage ainsi qu'une formation gratuite issue du Programme national de certification des entraîneurs (PNCE). De plus, les entraîneurs doivent faire vérifier leurs antécédents judiciaires aux 2 ans. Notez que les entraîneurs mineurs (moins de 18 ans) ne sont pas sujets à une vérification des antécédents judiciaires.

La Société de sauvetage suit les directives de l'ILS pour déterminer l'âge des athlètes dans toutes les catégories d'âge. L'âge d'un athlète est déterminé par l'âge qu'il a au **31 décembre** de l'année au cours de laquelle il participe à une compétition.

1.2. JUNIOR, 15—18 ANS ET SENIOR

Pour être admissible à participer aux volets piscine et plage des CQS ou à des compétitions homologuées, les athlètes de 15 ans à 29 ans **doivent avoir déjà possédé un brevet de la Société de sauvetage**. Le minimum requis est l'Étoile de bronze ou un brevet supérieur. De plus, ils doivent correspondre à l'une de ces catégories :

Catégorie Junior	
Admissible	Les athlètes qui ont 14 ans ou moins au **31 décembre** de l'année de la compétition.
Non admissible	Les athlètes qui atteignent l'âge de 15 ans au cours de l'année de la compétition.

Catégorie 15-18 ans	
Admissible	Les athlètes qui ont 15, 16, 17 et 18 ans au **31 décembre** de l'année de la compétition.
Non admissible	Les athlètes qui atteignent l'âge de 19 ans au cours de l'année de la compétition. Les athlètes qui ont moins de 14 ans
Catégorie Senior	
Admissible	Les athlètes qui ont 19 ans au **31 décembre** de l'année de la compétition. Il n'y a pas un âge maximum.
Non admissible	Les athlètes qui n'atteignent pas l'âge de 19 ans au cours de l'année de la compétition. Les athlètes qui ont moins de 18 ans.

La Société de sauvetage encourage la participation juste et équitable des athlètes dans le sport, dans un but de dépassement de soi.

1.3. MAÎTRES

Pour être admissible à participer à des CQS ou à des compétitions homologuées, les athlètes **doivent avoir déjà possédé un ou des brevets de la Société de sauvetage**. Le minimum requis est l'Étoile de bronze ou un brevet supérieur. De plus, ils doivent avoir au moins 30 ans au 31 décembre de l'année en cours. Les Maîtres peuvent s'inscrire en équipes à une ou plusieurs épreuves dans la catégorie Senior. Une formule à la carte leur est permise pourvu qu'ils respectent toutes les exigences demandées par la catégorie Senior. Si un Maître décide de s'inscrire dans la catégorie Senior, il doit le faire pour toutes les épreuves de la même compétition.

Lorsqu'il y a des exceptions, le Manuel pour les compétitions canadiennes comporte une section Maîtres, et pour tous les autres renseignements, les Maîtres doivent se référer à la section Senior.

1.4. SURCLASSEMENT

Le surclassement est permis comme un outil de développement sous certaines conditions.

La seule catégorie d'âge pouvant se surclasser Senior est celle de 15-18 ans. Les athlètes devront avoir eu au minimum une Étoile de bronze.

Le surclassement est également permis dans les catégories Juniors. Un entraîneur peut décider de surclasser des athlètes pour compléter une équipe ou afin de mieux ajuster le niveau de compétition en fonction des aptitudes athlétiques des athlètes, mais :

- Les athlètes ne peuvent être surclassés que d'une catégorie d'âge supérieure à la leur.

- Les athlètes ne peuvent participer à une même épreuve qu'une seule fois, et ce, malgré tout surclassement. Ceci inclut le **lancer de précision** et le **lancer de la corde**, car ces deux épreuves travaillent les mêmes objectifs et aptitudes, avec quelques adaptations pour les athlètes plus jeunes.
- Un membre d'une équipe surclassée doit provenir de la catégorie d'âge du relais en question.

1.5. COMPOSITION D'UN CLUB

Chaque club doit désigner au minimum un capitaine et/ou un entraîneur. Cette personne assistera à la réunion des capitaines et sera le porte-parole pour le club pour toutes les questions reliées aux championnats. Un club peut être composé d'un nombre illimité d'athlètes, en plus du personnel de soutien. Les athlètes peuvent participer aux épreuves en représentant un seul club à la fois. Les athlètes s'inscrivent de façon individuelle ou en équipes aux épreuves de leur choix, selon les modalités de la compétition.

1.6. CHANGEMENTS À APPORTER À LA COMPOSITION D'UN CLUB

Le capitaine et/ou l'entraîneur d'un club sont les seules personnes autorisées à aviser le directeur de la rencontre, par écrit, des changements apportés à la composition d'un club. Les clubs peuvent effectuer des changements à la composition de leurs athlètes seulement durant la période d'inscription. **Après quoi, aucun autre changement ne sera permis.**

Les athlètes qui se retirent avant ou pendant la compétition à cause d'une blessure ou pour toute autre raison pourront être remplacés seulement par un substitut dûment enregistré. Il est à noter que lorsque le substitut remplace un membre de l'équipe, ce dernier ne peut, en aucun temps, réintégrer la compétition. Le capitaine et/ou l'entraîneur d'un club doivent aviser le directeur de la rencontre dans les plus brefs délais, par courriel, des modifications apportées à la composition de son équipe en lui fournissant les renseignements suivants :

- Le nom du club
- Le(s) nom(s) et prénom(s) d'athlète(s) à retirer
- Le(s) nom(s) et prénom(s) d'athlète(s) à ajouter

Cet avis doit être accompagné de tous les documents pertinents qui avaient été fournis lors de l'inscription originale sur le formulaire d'inscription. Toute usurpation d'identité ou utilisation d'un athlète qui n'est pas admissible entraînera la disqualification du club pour l'ensemble des championnats.

SECTION 2
RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX



2. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

2.1. RÉUNION D'ÉQUIPE

Les capitaines et/ou les entraîneurs sont tenus de se présenter aux réunions préparatoires. En cas d'absence, le club ne pourra invoquer le fait qu'il n'était pas au courant de ce qui a été discuté. Le CO se réserve le droit de procéder à une réunion des capitaines à n'importe quel moment au cours des championnats. Un simple avis verbal à l'ensemble des clubs est requis pour annoncer la réunion.

2.2. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Le présent manuel énonce les règles spécifiques pour les compétitions québécoises de sauvetage sportif et réfère à des sections des plus récentes éditions du Manuel pour les compétitions canadiennes de sauvetage sportif et de l'International Life Saving Federation Competition Rule Book.

Tous les règlements des plus récentes éditions du Règlement sur la sécurité dans les bains publics (B — 1,1, r.11), du Règlement sur la qualité de l'eau des piscines et autres bassins artificiels (Q-2, r.39) et du Centre canadien pour l'éthique dans le sport (CCES) sont en vigueur et doivent être appliqués.

Pour toute situation n'étant pas spécifiquement prévue dans les présents règlements ou en cas de disparité entre les règlements de référence, l'ordre de priorité des règlements sera le suivant :

1. International Life Saving Federation Competition Rule Book
2. Manuel canadien de règlement pour les compétitions de sauvetage sportif
3. Règlements des compétitions de sauvetage sportif au Québec

Ces documents sont disponibles sur le site internet de la Société de sauvetage au www.sauvetage.qc.ca.

La Société de sauvetage peut effectuer des changements aux règlements pour autant qu'ils soient faits au moins **90 jours** avant les championnats provinciaux. Ces changements seront applicables à toutes les invitations provinciales de la saison en cours dès l'envoi d'un bulletin technique aux clubs accrédités.

La Société de sauvetage veillera à inclure, lors des prochaines révisions des règlements, tous les changements annoncés dans les bulletins techniques.

2.3. CODE D'ÉTHIQUE, MAUVAISE CONDUITE ET COMITÉ DE DISCIPLINE

Veuillez consulter la section 2 de l'International Life Saving Federation Competition Rule Book (ci-après désigné les règlements ILS).

À chaque compétition, le CO a la responsabilité de mettre sur pied un comité disciplinaire. Celui-ci doit être composé d'un représentant des athlètes (élu par les athlètes), d'un représentant des officiels (élu par les officiels), d'un représentant du CO (élu par les membres de ce comité) et d'un représentant de la Société de sauvetage (dans le cas où ce n'est pas possible, un bénévole impliqué dans un groupe de travail du sauvetage sportif sera choisi). Ce comité sera responsable d'assurer le respect du code d'éthique et de franc-jeu durant la compétition.

En cas de contravention au code d'éthique et de franc-jeu, quiconque peut demander à l'athlète-liaison ou au juge en chef la convocation d'une réunion du comité disciplinaire. Les sanctions seront laissées à la discrétion du comité disciplinaire et seront établies en fonction de la gravité de la situation. Si un des membres du comité disciplinaire est impliqué dans la plainte justifiant la convocation du comité, celui-ci doit se retirer.

2.4. DISQUALIFICATION

Des athlètes ou des équipes peuvent être disqualifiés d'une épreuve ou de l'ensemble d'une compétition. Les athlètes doivent être informés de leur disqualification par le juge en chef ou l'officiel approprié, à la fin de l'épreuve. Les athlètes ne doivent pas quitter l'aire de compétition avant d'en recevoir l'autorisation. Si une erreur commise par un officiel entraîne une faute par un athlète, la faute commise par l'athlète peut être radiée à la discrétion du juge en chef.

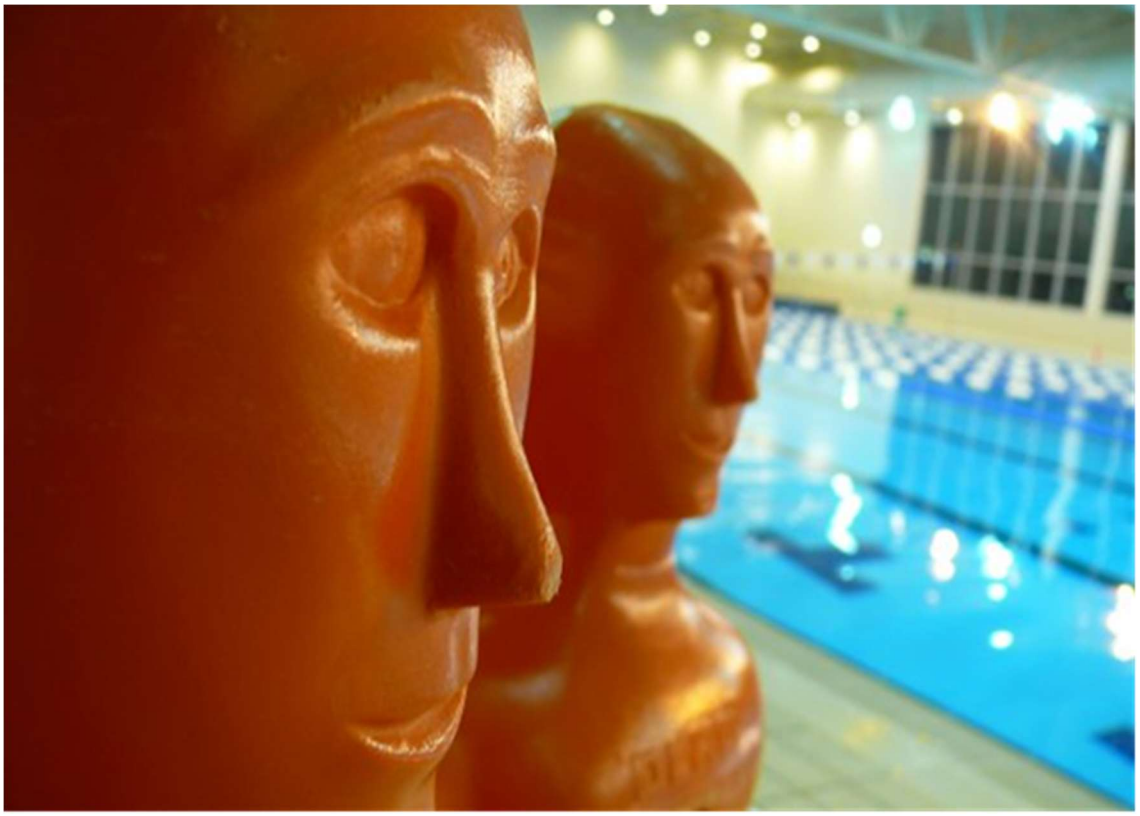
Une mention « Did Not Finish » DNF équivaut à une disqualification en matière de points. Toute disqualification ou DNF en ronde préliminaire ou finale entraînera la note de zéro et le classement de l'épreuve sera ajusté en fonction. Lorsqu'un athlète est disqualifié ou ne termine pas une épreuve, les résultats de l'épreuve ne comprendront pas de rang ou de temps pour l'athlète. Veuillez consulter les disqualifications des épreuves piscine et plage dans les règlements ILS.

2.5. MAUVAISE CONDUITE

Les athlètes ou les équipes peuvent être disqualifiés si l'on estime que des athlètes ou des équipes ont compétitionné contrairement aux règles établies. Le juge en chef peut soumettre le cas d'un athlète ou d'une équipe au comité disciplinaire pour évaluer si des sanctions complémentaires doivent être imposées. Veuillez consulter les règlements ILS pour plus d'information.

SECTION 3

NORMES DES INSTALLATIONS, DU MATÉRIEL ET DES UNIFORMES



3. NORMES DES INSTALLATIONS, DU MATÉRIEL ET DES UNIFORMES

3.1. GÉNÉRALITÉS

Les athlètes doivent posséder leurs propres palmes et tous les autres équipements nécessaires au sauvetage sportif. Ils sont responsables de fournir des équipements respectant les dernières normes des règlements ILS. Notez que les athlètes participant à un relais seront disqualifiés s'ils ne sont pas identifiés avec **un casque de bain identique** aux couleurs de leur club. Cette règle s'applique aussi aux coéquipiers tenant du matériel ou de l'équipement pour les athlètes, lors d'une épreuve.

Les mannequins, les obstacles, les bouées tubes ainsi que tout le matériel nécessaire pour la tenue d'une compétition seront fournis par le CO et la Société de sauvetage. Les grandeurs respecteront les standards des règlements ILS. Tout prêt de matériel de la Société de sauvetage est gratuit pour les clubs accrédités qui organisent des compétitions homologuées. Un **contrat d'emprunt** doit être rempli et signé, afin de déterminer les conditions d'emprunt.

La section suivante présente la majeure partie des normes à respecter concernant le matériel. Cependant, il faut toujours se référer au descriptif de chaque épreuve dans la dernière version des règlements ILS. Pour connaître les normes sur les installations, consultez la section 8.

3.2. NORMES DES ÉQUIPEMENTS

3.2.1. MANNEQUINS

Pour les compétitions provinciales, les mannequins de la compagnie **Aquam** doivent être utilisés avec des attaches autobloquantes attachées aux bouchons sur la tête pour les catégories suivantes :

- 10 ans et moins
- 11—12 ans
- 13—14 ans

Dans le cadre des compétitions provinciales, canadiennes et internationales, les normes pour les mannequins utilisés par les catégories 15-18 ans, Senior et Maîtres se trouvent à la section 8 des règlements ILS (pages S8-5 et S8-6).

- Les athlètes de **14 ans**, qui souhaitent se préparer pour la catégorie 15-18 ans, peuvent s'entraîner et compétitionner « **hors-concours »** avec les mannequins utilisés par les catégories 15-18 ans, Senior et Maître. Ils ne seront pas autorisés à faire l'épreuve Sauvetage combiné ou à se surclasser dans des relais 15-18 ans.
- Les athlètes « **hors-concours »** devront payer les mêmes frais que tous les autres athlètes et leurs résultats seront disponibles, mais ils ne compteront pas pour des points.

3.2.2. BOUÉES TUBES

Veuillez consulter la section 8 des règlements ILS (pages S8-7 et S8-8).

3.2.3. PALMES

Les palmes en fibre de verre, fibre de carbone ou autres matériaux similaires ne sont pas permises pour les athlètes dans les catégories Juniors (10 ans et moins, 11-12 ans, 13-14 ans). Veuillez consulter la section 8 des règlements ILS (pages S8-8 et S8-9).

3.2.4. OBSTACLES

Veuillez consulter la section 8 des règlements ILS (pages S8-6 et S8-7).

3.2.5. CORDES

Veuillez consulter la section 8 des règlements ILS (page S8-9).

3.3. UNIFORMES ET MAILLOTS DE BAIN

Les membres d'un club doivent porter un uniforme approprié à la discipline du sauvetage sportif et qui les distingue des autres clubs. Les athlètes participant à un relais doivent être identifiés avec **un casque de bain identique** aux couleurs de leur club. Cette règle s'applique aussi aux coéquipiers tenant du matériel ou de l'équipement pour les athlètes, lors d'une épreuve. Chacun des athlètes doit avoir des maillots de bain convenables pour la compétition, ils ne doivent en aucun cas fournir aux athlètes une aide de flottaison. Il est à noter que certains styles de maillots de bain ne sont pas permis. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section 8 des règlements ILS (pages S8-12 et S8-13).

3.4. AQUAPLANES

Veuillez consulter la section 8 des règlements ILS (pages S8-9 et S8-10). Prendre note que les athlètes dans les catégories Juniors (10 ans et moins, 11-12 ans, 13-14 ans) peuvent utiliser un aquaplane pesant au **minimum 4,5 kg** et mesurant au **minimum 1,83 m**. Les aquaplanes des catégories 15-18 ans, Senior et Maîtres peuvent aussi être utilisés.

3.5. SURF-SKIS

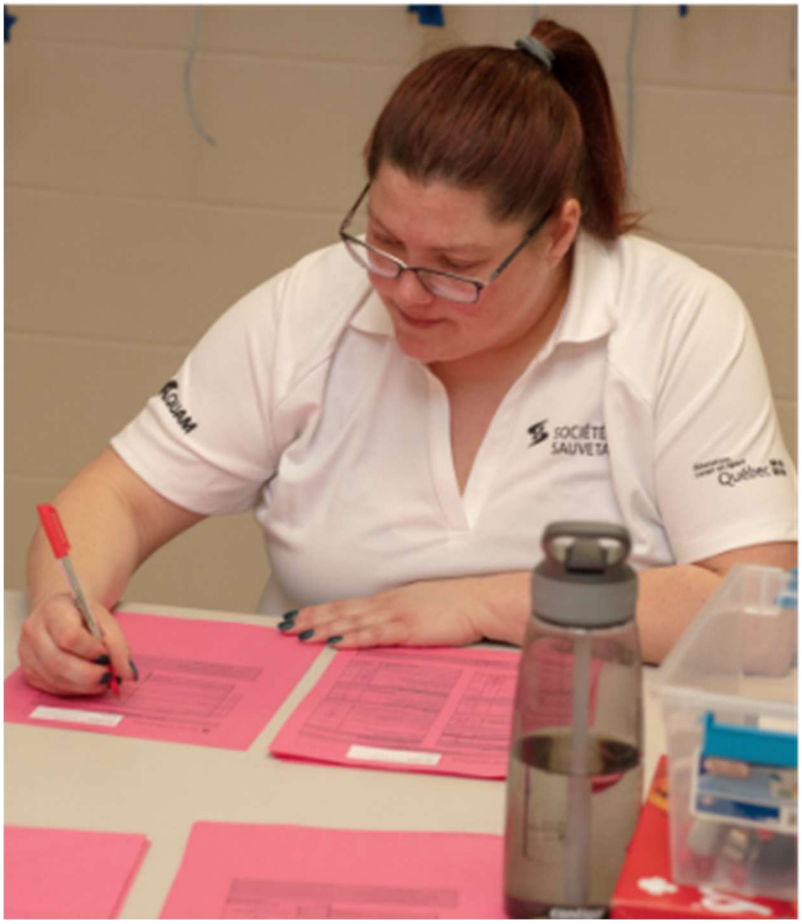
Veuillez consulter la section 8 des règlements ILS (page S8-12).

3.6. COMBINAISONS ISOTHERMIQUES

Veuillez consulter la section 8 des règlements ILS (pages S8-10).

SECTION 4

PROCÉDURES ET COMPILATION



4. PROCÉDURES ET COMPILATION

4.1. PROCÉDURES D'URGENCE

Lors d'une situation d'urgence, les athlètes doivent réagir dans la mesure de leurs compétences et se joindre aux sauveteurs du site hôte rapidement, de manière professionnelle et courtoise. Il est à noter que pour des compétitions homologuées à l'échelle provinciale et nationale, les CO doivent élaborer un plan d'urgence développé en lien avec les procédures d'urgence de l'installation hôte.

4.2. PROTÊT

Un protêt est une demande faite par des capitaines et/ou des entraîneurs pour qu'il y ait une révision, un examen et/ou une remise en question de la décision d'un officiel ou d'un aspect des championnats. Les capitaines et/ou les entraîneurs doivent soumettre un protêt uniquement en se basant sur les faits et les règlements, et en reconnaissant les efforts du CO pour offrir une compétition juste.

Le CO, se réserve le droit d'annuler, de modifier ou d'apporter des changements aux règlements, critères, horaires ou autres questions, pour des raisons de sécurité et s'il le juge nécessaire. Toutes les mesures possibles seront appliquées pour que les capitaines et/ou les entraîneurs de chaque club soient informés de tels changements. Le cas échéant, des protêts concernant les décisions prises par le CO ne seront pas pris en considération.

De plus, le déroulement des épreuves et l'aire de la compétition peuvent également être différents de la description apparaissant dans ces règlements, si le juge en chef considère que ces changements sont nécessaires, et pourvu que les clubs soient prévenus des changements avant le début des épreuves.

4.2.1. DÉPÔT D'UN PROTÊT

Veuillez consulter la section 2 des règlements ILS (pages S2-33 à S2-35). Les conditions relatives au dépôt d'un protêt sont les suivantes :

1. Aucun protêt ne sera accepté s'il s'agit d'une contestation directe de décisions des juges d'arrivée concernant l'ordre d'arrivée.
2. Un protêt contre les conditions dans lesquelles une épreuve doit se dérouler doit être présenté verbalement au juge en chef avant le début de l'épreuve en question. Avant le départ de l'épreuve, le juge en chef ou le responsable de l'épreuve doit informer les athlètes de l'épreuve qu'il y a un protêt.
3. Un protêt contre des athlètes, des équipes ou une décision d'un officiel doit être déposé verbalement auprès du juge en chef dans les **15 minutes** suivant l'affichage des résultats de l'épreuve ou dans les **15 minutes** suivant la communication verbale du juge en chef de la décision, selon la première de ces éventualités. Dans les **15 minutes** suivant la présentation du protêt verbal, un protêt écrit en **français** sur le formulaire de protêt/appel en annexe doit être déposé auprès du juge en chef.

- Le juge en chef peut, à sa discrétion, prolonger ces délais à condition que les résultats n'aient pas été déclarés comme définitifs.

4. Si un protêt est déposé, les résultats de l'épreuve ne seront pas diffusés ou ne seront pas finalisés jusqu'à ce que le protêt soit réglé. Si le protêt est accepté, les classements et les bannières (le cas échéant) seront modifiés en fonction des résultats modifiés.
5. La décision prise à la suite du protêt doit être notée au dos des résultats de l'épreuve ainsi que sur le formulaire de protêt.
6. Il n'y a pas de frais de protêt. Des frais doivent être payés chaque fois qu'une question est soumise au comité d'appel, que ce soit par le juge en chef directement ou par une équipe faisant appel à une décision du juge en chef.

4.2.2. PROCÉDURE D'APPEL D'UN PROTÊT

Il est possible pour les entraîneurs de faire appel d'un protêt lors des championnats. Le coût de cette procédure est de **50 $** et ce montant sera remboursé si l'appel est accepté.

Le Comité d'appel sera formé de **3 personnes** incluant : la personne responsable de la coordination du sauvetage sportif à la Société de sauvetage, un membre de la direction de la Société de sauvetage et le directeur de la rencontre. Dans le cas où l'une de ces personnes ne serait pas disponible, un membre du conseil d'administration ou du personnel de la Société de sauvetage peut servir de remplaçant.

4.3. COMPILATION

4.3.1. FINALE DIRECTE

Si le nombre d'inscriptions est insuffisant pour justifier la tenue d'épreuves préliminaires, peu importe la catégorie (Junior, 15-18 ans, Senior ou Maître), les épreuves de cette catégorie se dérouleront en finales directes. Le CO d'une compétition peut également décider de tenir toutes les épreuves en finales directes pour des raisons d'horaire.

4.3.2. ORDRE DE PASSAGE ET POSITIONNEMENT DES ATHLÈTES

Pour les épreuves du volet piscine, les athlètes seront affectés à une vague de départ et un couloir de nage. Cette attribution sera faite en fonction des temps fournis par les athlètes, lors des inscriptions. Sur une même vague de départ, les athlètes avec les temps les plus rapides seront dans les couloirs au centre du bassin. Ainsi, ils seront assignés par ordre croissant à partir du centre jusqu'aux couloirs extérieurs. Si une épreuve comprend plusieurs vagues de départ, les athlètes les plus rapides seront toujours sur la dernière vague. Les athlètes qui ne fournissent pas de temps (No Time ou NT) lors de leurs inscriptions se verront automatiquement assigner à la première vague, dans un couloir extérieur.

Pour les épreuves du volet plage, la position des athlètes sera déterminée de façon aléatoire à l'aire de rassemblement.

4.3.3. POINTAGE EN FONCTION DU RANG

RANG	POINTS	RANG	POINTS
1	**20**	9	**8**
2	**18**	10	**7**
3	**16**	11	**6**
4	**14**	12	**5**
5	**13**	13	**4**
6	**12**	14	**3**
7	**11**	15	**2**
8	**10**	16	**1**

4.3.4. PONDÉRATION DES ÉPREUVES

Toutes les épreuves ont la même valeur. Lors des relais, les points sont attribués une seule fois au club en fonction du rang des équipes et non à chaque athlète d'une équipe.

4.4. DÉTERMINATION DU GAGNANT

Les **3 athlètes** ou les **3 équipes** qui obtiennent les meilleurs temps en finale A (volet piscine) ou les meilleures positions (volet plage) lors d'une épreuve gagneront celles-ci. Les athlètes qui arrivent en premier se voient décerner une médaille d'or. Ils sont accompagnés des médaillés d'argent (c.-à-d. deuxième place) à leur droite et des médaillés de bronze (c.-à-d. troisième place) à leur gauche.

Les athlètes ayant obtenu le plus grand nombre de points lors d'une compétition recevront une médaille en reconnaissance de leurs efforts, mais aucun point ne sera attribué aux clubs.

Le club qui accumule le plus de points dans une catégorie (Junior, 15-18 ans, Senior ou Maître) au cours d'une compétition remporte le titre de champion dans cette catégorie d'âge. Le club qui accumule le plus de points, toutes catégories confondues, remporte le titre de champion de la compétition. Le club qui accumule le plus de points au courant d'une saison entière d'un volet (c.-à-d. piscine et plage) remporte une bannière et le titre de **Club champion du Québec** du volet en question.

4.4.1. CHAMPIONNATS QUÉBÉCOIS DE SAUVETAGE

Pour les deux volets du sport, la Société de sauvetage organise, en collaboration avec un club hôte, des Championnats québécois de sauvetage (CQS). Lors des CQS, une bannière de champions provinciaux sera remise aux clubs ayant accumulé le plus de points pour chacune des catégories suivantes : Juniors, 15-18 ans, Senior et Maîtres. De plus, une bannière sera remise au club hôte.

Notez que les CQS ne peuvent porter un tel titre que s'il y a eu **au moins une compétition** régionale au préalable. De plus, les athlètes de catégorie **Maîtres ne sont pas admissibles aux médailles** lorsqu'ils participent aux CQS dans une catégorie Maîtres ; seuls les athlètes Maîtres qui choisissent de compétitionner dans la catégorie Senior peuvent être admissibles aux médailles dans cette catégorie. Toutefois, un athlète Maître inscrit dans la catégorie Senior demeure admissible à établir ou à battre un record Maître, selon sa catégorie d'âge.

4.4.2. SÉLECTION DES FINALISTES

4.4.2.1. ÉPREUVES PISCINE

Les athlètes ou les équipes de relais ayant les 16 meilleurs temps seront retenus en finale. Il est à noter que le nombre d'équipes sur un même départ peut varier entre 6 et 10, en fonction du nombre de couloirs de piscine disponibles lors des compétitions.

Lors des CQS, les athlètes ou les équipes de relais ayant les 16 meilleurs temps préliminaires seront retenus et répartis sur 2 finales (A et B). Les 8 meilleurs temps participeront à la finale A.

Les finales B doivent se dérouler en premier, suivies par les finales A. S'il y a un désistement d'un athlète en finale B, le CO peut « monter » l'athlète avec le 17^{e} meilleur temps à la finale B. Ceci permet d'assurer des finales complètes et encourage la présence des athlètes à la totalité des compétitions.

Les points, qui déterminent le club gagnant, sont distribués pour chaque épreuve aux 16 finalistes, s'il n'y a pas de disqualification, selon le principe suivant : les participants de la finale A sont assurés de récolter les rangs 1 à 8 du classement en fonction de leurs temps, et les participants de la finale B se disputent les rangs 9 à 16. Ainsi, un participant de la finale B peut enregistrer le meilleur temps parmi tous les finalistes, mais il obtiendra le 9e rang pour la récolte des points. Seuls les 3 meilleurs temps de la finale A obtiendront des médailles.

4.4.2.1.1. PROCÉDURE DE PLONGEON POUR LE DÉPART

Veuillez consulter la section 3 (page S3-3) des règlements ILS.

4.4.2.2. ÉPREUVES PLAGE

Étant donné le nombre d'athlètes alloués sur la ligne de départ pour une vague, il est fréquent que les épreuves soient en finales directes. Pour connaître le nombre d'athlètes permis pour un départ, veuillez consulter la section 4 (pages S4-6 et S4-7) des règlements ILS.

Si le nombre d'inscriptions pour une épreuve est supérieur au nombre permis, le nombre de participants sera divisé en plusieurs vagues de façon à sélectionner les meilleurs compétiteurs de chaque vague, afin de constituer la vague de finalistes en fonction du nombre de compétiteurs permit dans les règlements ILS.

4.5. ATHLÈTES HORS-CONCOURS

Seulement les athlètes résidant au Québec, qui compétitionnent avec un club québécois, peuvent gagner des médailles pour les résultats combinés et des bannières de clubs, lors des CQS. Les CQS sont tout de même accessibles aux athlètes et aux clubs qui viennent de l'extérieur de la province ou du pays.

Cependant, ces athlètes qui ne résident pas au Québec sont considérés comme « **hors-concours** » et doivent l'indiquer lors de leurs inscriptions. Les athlètes « **hors-concours** » devront payer les mêmes frais que tous les autres athlètes et leurs résultats seront disponibles, mais ils ne compteront pas pour des points.

4.6. DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION

- Les inscriptions doivent toutes être envoyées minimum **2 semaines (14 jours)** avant le début de la compétition.
- Il est important que tous les bénévoles reçoivent, maximum 48 h avant la compétition des indications claires sur l'heure à laquelle ils sont attendus et les rôles qui leur sont attribués ainsi qu'une courte description de leurs responsabilités et leurs tâches. Il est aussi important de leur fournir une liste de matériel à amener (ex. : crème solaire, chapeau, chandail à manches longues, bouteille d'eau réutilisable, etc.).
- Une rencontre, un minimum de **3 jours** avant le début de la compétition, entre le CO et les bénévoles est fortement recommandée, afin que toutes les informations et les questions soient abordées.
- Des pauses doivent être planifiées à l'horaire, afin de permettre aux athlètes, entraîneurs, bénévoles et officiels d'aller aux toilettes. De plus, le CO doit s'assurer de distribuer régulièrement des collations aux bénévoles et aux officiels.
- Une compétition ou une journée de compétition doit terminer à **18 h** au plus tard. Donc, la dernière vague de la dernière épreuve devrait être à **17 h 30**, afin de permettre aux athlètes, entraîneurs, bénévoles et officiels de ramasser leur matériel et de quitter les lieux de compétition. Ceci peut être modifié en fonction de l'approbation de la Société de sauvetage. Les clubs se verront communiquer l'horaire de compétition au moment de l'inscription.

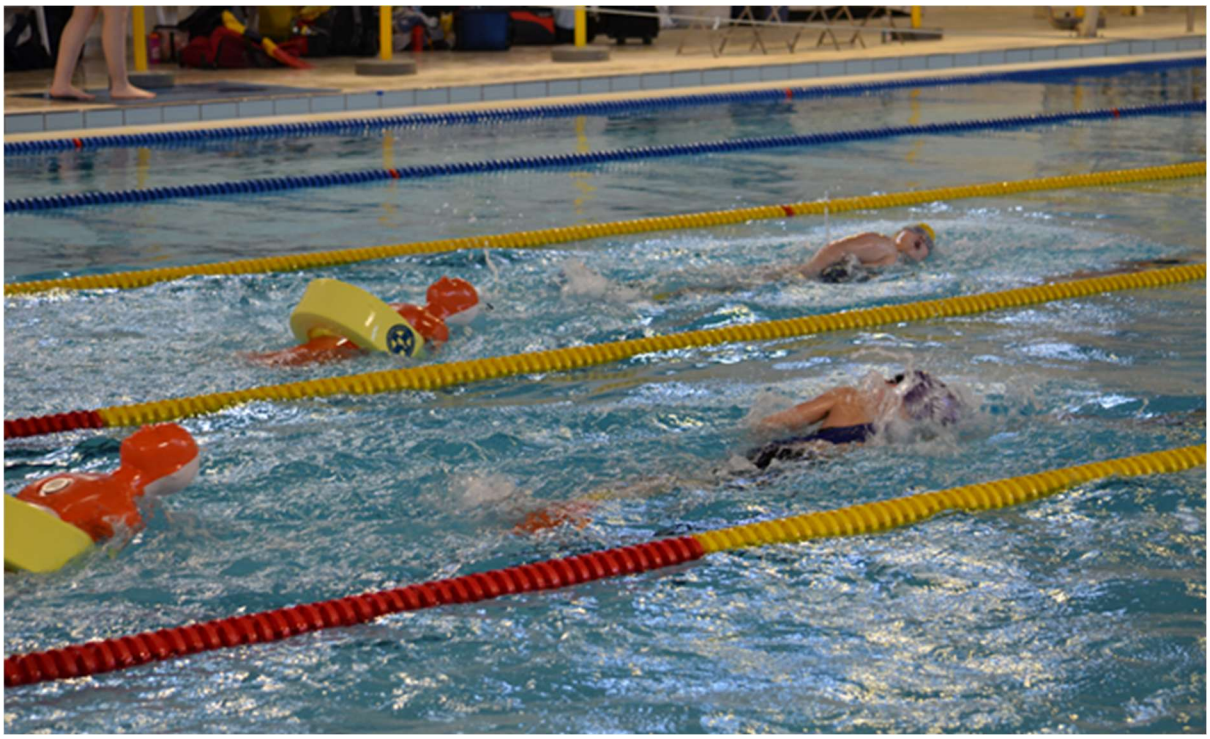
- Si le temps n'est pas suffisant, **tous les relais** sont sujets à être en finale directe, en finale par le temps ou annulés. La priorité est donnée aux épreuves individuelles. Ceci doit être indiqué dans chaque trousse d'information et d'inscription.

4.6.1. COMPÉTITION PISCINE

- Le CO doit envoyer les vagues aux clubs, un minimum de **3 jours** avant le début de la compétition. Les entraîneurs ont **2 jours** pour vérifier celles-ci pour des erreurs (c.-à-d. des noms mal écrits, des athlètes inscrits dans des vagues trop vites ou lentes, etc.) et permettre au CO de corriger le tout. Une version finale des vagues doit être envoyée aux clubs, minimum **24 h** avant le début de la compétition.
- Lors des CQS, les épreuves avec des mannequins pleins (c.-à-d. portage de mannequin, portage de mannequin avec palmes, sauvetage combiné, sauveteur d'acier et relais portage de mannequin) doivent être réparties sur plus d'une journée de compétition.
- Si le temps n'est pas suffisant, l'épreuve sauvetage combiné et le relais sauvetage combiné sont sujets à être en finale directe, en finale par le temps ou annulés. La priorité est donnée aux autres épreuves. Ceci doit être indiqué dans chaque trousse d'information et d'inscription.

SECTION 5

ÉPREUVES PISCINE



5. ÉPREUVES PISCINE

5.1. LISTE DES ÉPREUVES POUR LES ATHLÈTES 15-18 ANS, SENIOR ET MAÎTRES

Nage avec obstacles	Sauveteur d'acier
Portage de mannequin	Lancer de la corde[1]
Portage de mannequin avec palmes	Relais nage avec obstacles [1]
Remorquage de mannequin avec palmes	Relais portage de mannequin [1]
Sauvetage combiné	Relais sauvetage combiné [1]
Épreuve priorité (SERC)[1]	

Les descriptions d'épreuves ci-dessous s'appliquent aux athlètes Juniors (10 ans et moins, 11-12 ans, 13-14 ans). Veuillez consulter la section 3 (pages S3-2 à S3-31) et la section 5 (pages S5-2 à S5-7) des règlements ILS pour les règlements spécifiques aux athlètes 15-18 ans, Senior et Maîtres.

5.2. LISTE DES ÉPREUVES POUR LES ATHLÈTES JUNIORS

Catégorie 10 ans et moins	**Catégorie 11-12 ans**	**Catégorie 13-14 ans**
Nage avec obstacles		
50 m	50 m	100 m
Portage de mannequin		
Mannequin ½ plein - 50 m	Mannequin ½ plein - 50 m	Mannequin plein - 50 m
Portage de mannequin avec palmes		
Mannequin ½ plein - 50 m	Mannequin ½ plein - 100 m	Mannequin plein - 100 m
Remorquage de mannequin avec palmes		
Mannequin ½ plein - 50 m	Mannequin ½ plein - 50 m	Mannequin ½ plein - 100 m
Sauveteur d'acier		
	100 m	200 m
Lancer de précision		**Lancer de la corde [1]**
Distance 4 m Corde 7 m	Distance 7 m Corde 10 m	Distance 10 m Corde 13 m
Épreuve priorité (SERC)		
1 sauveteur	1 sauveteur	2 sauveteurs [1]

[1] Épreuves d'équipe.

5.3. LÉGENDE



ATHLÈTES



MANNEQUIN

(Maintenu à la verticale, face au mur de virage)



MANNEQUIN

(Sur le dos)



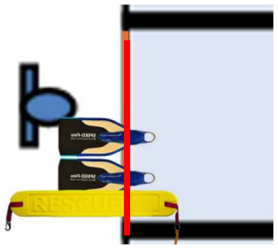
OBSTACLE ET/OU BARRE TRANSVERSALE



CORDE À LANCER



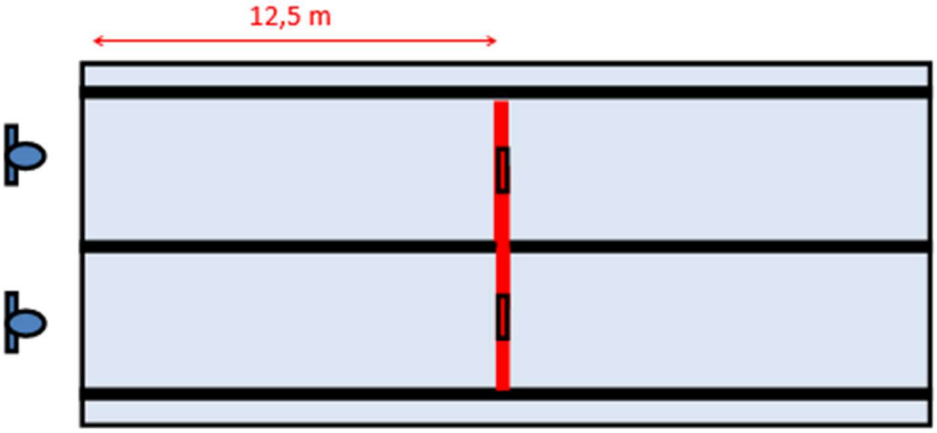
PALMES ET BOUÉE TUBE



Les athlètes doivent placer leurs palmes et la bouée tube dans leur couloir. La ligne rouge détermine la limite à laquelle les palmes et la bouée tube peuvent chevaucher le mur/bord de la piscine.

5.4. NAGE AVEC OBSTACLES

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent nager sur une distance de **50 m** ou **100 m** tout en passant sous des obstacles.



5.4.1. CATÉGORIES 10 ET MOINS + 11-12 ANS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **50 m**. Ils doivent passer **2 fois** sous un obstacle positionné à **12,5 m** du mur de départ. Si cette épreuve se déroule dans un bassin de **50 m**, les obstacles doivent être positionnés à **12,5 m** et à **37,5 m** du mur de départ.

5.4.2. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **100 m**. Ils doivent passer **4 fois** sous un obstacle positionné à **12,5 m** du mur de départ. Si cette épreuve se déroule dans un bassin de **50 m**, les obstacles doivent être positionnés à **12,5 m** et à **37,5 m** du mur de départ.

5.4.3. IMPORTANT

- Lorsque les athlètes touchent le mur d'arrivée, ils doivent rester dans l'eau et attendre le signal avant de quitter leur position de façon à ne pas nuire aux autres athlètes. **DQ9**
- Les athlètes doivent faire surface après leur plongeon de départ, cela implique que leur tête doit briser la surface de l'eau. Ils doivent également faire surface avant et après de franchir chaque obstacle et après chaque virage. **DQ12**

5.4.4. ÉQUIPEMENT

Les obstacles doivent avoir une profondeur de **70 cm (± 10 mm)**, une largeur équivalente au couloir de nage utilisé et ne doivent pas avoir des morceaux dangereux. Les obstacles doivent être fixés entre eux et/ou aux câbles séparant les couloirs de nage. Ils doivent tous être alignés de façon transversale à la piscine et visibles à la surface de l'eau.

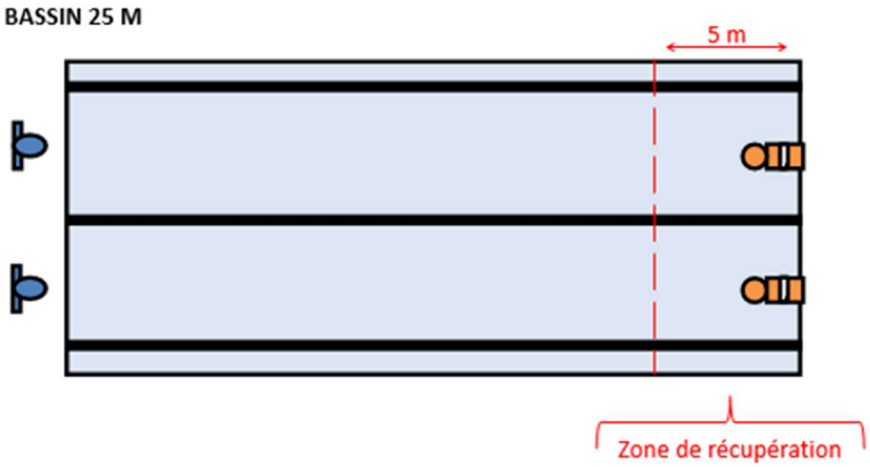
5.4.5. DISQUALIFICATIONS

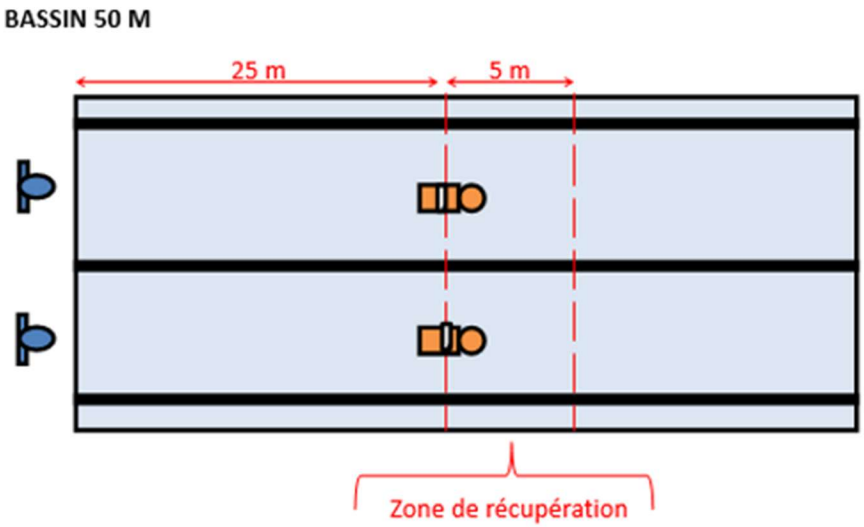
Veuillez consulter la section 3 des règlements ILS (page S3-9), mais les actions suivantes auront pour résultat une disqualification :

- Les athlètes passent au-dessus des obstacles sans revenir immédiatement au-dessus ou en dessous, afin de poursuivre l'épreuve. **DQ11**
- Les athlètes ne remontent pas à la surface après leur plongeon ou virage, avant de franchir les obstacles. **DQ12**
- Les athlètes ne touchent pas le mur/bord de virage. **DQ13**
- Les athlètes ne touchent pas le mur/bord d'arrivée. **DQ14**
- Les athlètes s'aident avec tout accessoire de la piscine (par exemple, les câbles des couloirs, les marches, les drains, etc.) lorsqu'ils font surface, à l'exception du fond de la piscine. **DQ17**

5.5. PORTAGE DE MANNEQUIN

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent nager sur une distance de **50 m** et récupérer un mannequin (**½ plein** ou **plein**) pour le porter jusqu'au mur d'arrivée. Cette épreuve ne peut pas se dérouler dans un bassin de **50 m** pour les athlètes dans les catégories 10 ans et moins et 11-12 ans.





5.5.1. CATÉGORIES 10 ET MOINS + 11-12 ANS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **25 m**. Ils doivent toucher le mur de virage et récupérer leur mannequin **½ plein** maintenu à la surface sur le dos par un coéquipier. La récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **5 m**, afin que les athlètes puissent porter leur mannequin sur au moins **20 m.**

5.5.2. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **25 m**. Ils doivent tourner au mur de virage, récupérer leur mannequin **plein** au fond de la piscine et remonter à la surface. La récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **5 m**, afin que les athlètes puissent porter leur mannequin sur au moins **20 m**. Si cette épreuve se déroule dans un bassin de **50 m**, les mannequins doivent être positionnés dans le milieu de la piscine.

5.5.3. IMPORTANT

- Les mannequins peuvent être portés complètement sous l'eau.
- Les mannequins peuvent être saisis par le cou, la gorge, la bouche, le nez ou les yeux. Ils peuvent aussi être portés avec une main et/ou un bras au-dessus ou autour de la gorge.
- Pour les catégories 10 ans et moins et 11-12 ans, les mannequins doivent être maintenus en tout temps, n'importe où dans le couloir attribué, par un coéquipier jusqu'à ce que les athlètes touchent le mur de virage.
- Lorsque les athlètes touchent le mur d'arrivée, ils doivent rester dans l'eau et attendre le signal avant de quitter leur position de façon à ne pas nuire aux autres athlètes. **DQ9**

- Les athlètes dans la catégorie 13-14 ans doivent briser la surface de l'eau après leur plongeon et avant de récupérer leur mannequin. Ils ne sont pas tenus de toucher le mur de virage, mais ils peuvent utiliser le fond de la piscine pour se pousser vers la surface. Ils doivent absolument faire surface avant la ligne de **5 m**. Cela implique que leur tête doit briser la surface de l'eau avant que la tête de leur mannequin dépasse la ligne de **5 m**. **DQ18**
- Les mannequins ne doivent pas être saisis par les bouchons d'étanchéité. **DQ19**
- Les athlètes doivent porter leur mannequin avec la tête en direction de l'arrivée. **DQ19**
- Le mannequin ne doit pas être « poussé, » une poussée étant lorsque la tête du mannequin est en avant de la tête de l'athlète. **DQ19**

5.5.4. ÉQUIPEMENT

En bassin de **25 m**, les mannequins doivent être sur le dos, leur tête en direction de l'arrivée et leur base touchant le mur de virage. Si les mannequins sont **½ pleins**, ils sont maintenus à la surface par des coéquipiers et peuvent être relâchés lorsque les athlètes touchent le mur, mais doivent être relâchés dès que les athlètes touchent les mannequins **intentionnellement**. Si les mannequins sont **pleins**, ils sont placés à une profondeur de **1,8 m** à **3 m**.

En bassin de **50 m**, les mannequins **pleins** sont placés sur le dos, la tête en direction de l'arrivée et le haut de la ligne transversale se trouve sur la ligne de **25 m**. Ils sont placés à une profondeur de **1,8 m** à **3 m**.

5.5.5. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 3 des règlements ILS (pages S3-4 et S3-10), mais les actions suivantes auront pour résultat une disqualification :

Catégories 10 ans et moins + 11-12 ans

- Les athlètes touchent **intentionnellement** les mannequins **½ pleins** avant de toucher le mur de virage. **DQ25**
- Le coéquipier tenant le mannequin **½ plein** le lâche avant que l'athlète touche le mur de virage ou le mannequin. **DQ26**
- Le coéquipier tenant le mannequin **½ plein** pousse celui-ci vers l'athlète ou toutes autres actions pouvant donner un avantage. **DQ27**

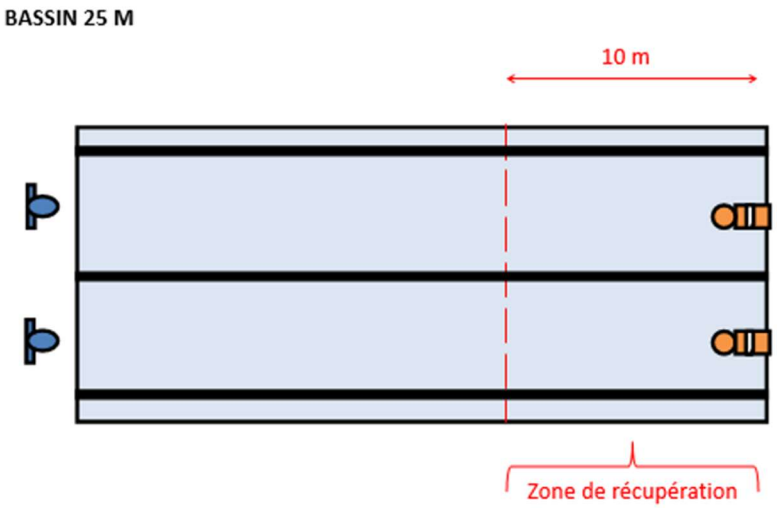
Toutes catégories confondues

- Les athlètes ne touchent pas le mur d'arrivée. **DQ14**
- Les athlètes ne remontent pas à la surface avant de plonger vers leur mannequin. **DQ16**
- Les athlètes s'aident avec tout accessoire de la piscine (par exemple, les câbles des couloirs, les marches, les drains, etc.) lorsqu'ils font surface avec leur mannequin, à l'exception du fond de la piscine. **DQ17**

- Les mannequins ne sont pas en bonne position de portage avant que le haut de leur tête dépasse la ligne de **5 m**. **DQ18**
- Les athlètes lâchent le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée. **DQ21**

5.6. PORTAGE DE MANNEQUIN AVEC PALMES

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent nager sur une distance de **50 m** ou **100 m** avec des palmes et récupérer un mannequin (**½ plein** ou **plein**) pour le porter jusqu'au mur d'arrivée. Cette épreuve ne peut pas se dérouler dans un bassin de **50 m** pour les athlètes dans les catégories, 10 ans et moins, 11-12 ans et 13-14 ans.



5.6.1. CATÉGORIE 10 ET MOINS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **25 m** avec des palmes. Ils doivent toucher le mur de virage et récupérer leur mannequin **½ plein** maintenu à la surface sur le dos par un coéquipier. La récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **10 m**, afin que les athlètes puissent porter leur mannequin au moins **15 m**.

5.6.2. CATÉGORIES 11-12 ANS + 13-14 ANS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **75 m** avec des palmes. Les athlètes dans la catégorie d'âge 11-12 ans doivent toucher le mur de virage et récupérer leur mannequin **½ plein** maintenu à la surface par un coéquipier. Les athlètes dans la catégorie d'âge 13-14 ans doivent tourner au mur de virage, récupérer leur mannequin **plein** au fond de la piscine et remonter à la surface.

La récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **10 m**, afin que les athlètes puissent porter les mannequins sur au moins **15 m**.

5.6.3. IMPORTANT

- Les mannequins peuvent être complètement sous l'eau.
- Les mannequins peuvent être saisis par le cou, la gorge, la bouche, le nez ou les yeux. Ils peuvent aussi être portés avec un bras au-dessus ou autour de la gorge.
- Pour les catégories 10 ans et moins et 11-12 ans, les mannequins doivent être maintenus en tout temps, n'importe où dans le couloir attribué, par un coéquipier jusqu'à ce que les athlètes touchent le mur de virage.
- Lorsque les athlètes touchent le mur d'arrivée, ils doivent rester dans l'eau et attendre le signal avant de quitter leur position de façon à ne pas nuire aux autres athlètes. **DQ9**
- Les mannequins ne doivent pas être saisis par les bouchons d'étanchéité. **DQ19**
- Les athlètes doivent porter leur mannequin avec la tête en direction de l'arrivée. **DQ19**
- Le mannequin ne doit pas être « poussé, » une poussée étant lorsque la tête du mannequin est en avant de la tête de l'athlète. **DQ19**
- Les athlètes dans la catégorie 13-14 ans ne sont pas tenus de toucher le mur de virage, mais ils peuvent utiliser le fond de la piscine pour se pousser vers la surface. Ils doivent absolument faire surface avant la ligne de **10 m**. Cela implique que leur tête doit briser la surface de l'eau, avant que la tête de leur mannequin dépasse la ligne de **10 m**. **DQ23**

5.6.4. ÉQUIPEMENT

En bassin de **25 m** ou **50 m**, les mannequins doivent être sur le dos, leur tête en direction de l'arrivée et leur base touchant le mur de virage. Si les mannequins sont **½ pleins**, ils sont maintenus à la surface par des coéquipiers et peuvent être relâchés lorsque les athlètes touchent le mur, mais doivent être relâchés dès que les athlètes touchent les mannequins intentionnellement. Si les mannequins sont **pleins**, ils sont placés à une profondeur de **1,8 m** à **3 m**.

5.6.5. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 3 des règlements ILS (pages S3-4 et S3-12), mais les actions suivantes auront pour résultat une disqualification :

Catégories 10 ans et moins + 11-12 ans

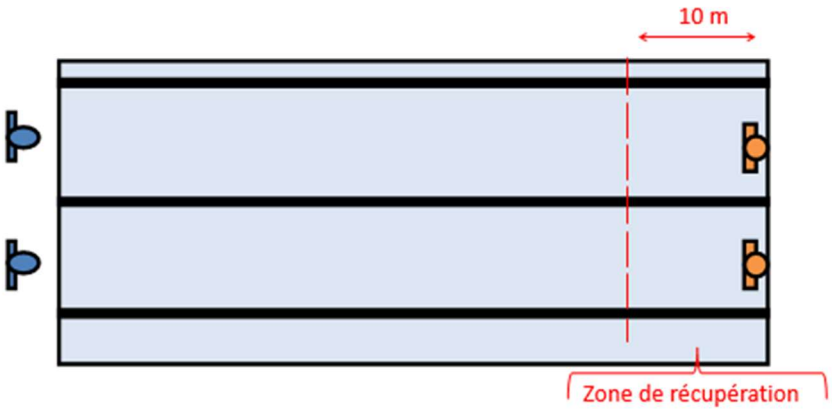
- Les athlètes touchent **intentionnellement** les mannequins **½ pleins** avant de toucher le mur de virage. **DQ25**
- Le coéquipier tenant le mannequin **½ plein** le lâche avant que l'athlète touche le mur de virage ou le mannequin. **DQ26**
- Le coéquipier tenant le mannequin **½ plein** pousse celui-ci vers l'athlète ou toutes autres actions pouvant donner un avantage. **DQ27**

Toutes catégories confondues

- Les athlètes ne touchent pas le mur d'arrivée. **DQ14**
- Les athlètes s'aident avec tout accessoire de la piscine (par exemple, les câbles des couloirs, les marches, les drains, etc.) lorsqu'ils font surface avec leur mannequin, à l'exception du fond de la piscine. **DQ17**
- Les athlètes lâchent le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée. **DQ21**
- Les mannequins ne sont pas en bonne position de portage avant que le haut de leur tête dépasse la ligne de **10 m**. **DQ23**

5.7. REMORQUAGE DE MANNEQUIN AVEC PALMES

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent nager sur une distance de **50 m** ou **100 m** avec des palmes, récupérer un mannequin **½ plein** à l'aide d'une bouée tube pour le remorquer jusqu'au mur d'arrivée. Cette épreuve ne peut pas se dérouler dans un bassin de **50 m** pour les athlètes dans les catégories, 10 ans et moins, 11-12 ans et 13-14 ans.



5.7.1. CATÉGORIES 10 ET MOINS + 11-12 ANS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **25 m** avec des palmes et une bouée tube. Ils doivent toucher le mur de virage et attacher leur bouée à leur mannequin **½ plein** maintenu en place par un coéquipier (jusqu'à ce que les athlètes touchent le mur de virage).

Les athlètes dans la catégorie 10 ans et moins doivent remorquer leur mannequin en attachant leur bouée tube à l'anneau noir situé sur la tête de leur mannequin. Les athlètes dans la catégorie 11-12 ans doivent placer leur bouée tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et l'attacher à un joint torique. Le tout doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **10 m**, afin que les athlètes puissent remorquer leur mannequin sur au moins **15 m**.

5.7.2. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **75 m** avec des palmes et une bouée tube. Ils doivent toucher le mur de virage et attacher leur bouée à leur mannequin **½ plein** maintenu en place par un coéquipier (jusqu'à ce que les athlètes touchent le mur de virage). Les athlètes doivent placer leur bouée tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et l'attacher à un joint torique. Le tout doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **10 m**, afin que les athlètes puissent remorquer leur mannequin sur au moins **15 m**.

5.7.3. IMPORTANT

- Les mannequins **½ pleins** doivent être maintenus en tout temps, n'importe où dans le couloir attribué au mur de virage, par un coéquipier jusqu'à ce que les athlètes touchent le mur de virage.
    - Pour la catégorie 10 ans et moins, les mannequins doivent être sur le dos, leur tête en direction de l'arrivée, face vers le haut et leur base touchant le mur de virage.
    - Pour les catégories 11-12 ans et 13-14 ans, les mannequins doivent être maintenus en position verticale et face au mur.
- Être debout ou marcher pendant que l'on attache la bouée tube autour du mannequin ne constitue pas une disqualification, à condition que la tête du mannequin reste dans la zone de transition de **10 m**.
- Il n'est pas nécessaire que la corde et la sangle des bouées tubes soient complètement tendue avant que la tête des mannequins dépasse la fin de la zone de transition de **10 m**.
- Les athlètes ne seront pas disqualifiés si la corde et/ou la sangle de la bouée tube s'enroule autour du mannequin ou si elle est raccourcie d'une autre manière pendant l'épreuve.
- Les athlètes peuvent retourner dans la zone de transition de **10 m** pour rattacher leur mannequin, à condition que la tête du mannequin n'ait pas franchi la ligne des **10 m**.
- Lorsque les athlètes touchent le mur d'arrivée, ils doivent rester dans l'eau et attendre le signal avant de quitter leur position de façon à ne pas nuire aux autres athlètes. **DQ9**
- La tête des mannequins doit être à l'extérieur de l'eau pour l'entièreté du remorquage. **DQ20**

5.7.4. ÉQUIPEMENT

Les mannequins sont remplis d'eau et scellés de manière qu'ils flottent avec le haut de leur ligne transversale à la surface.

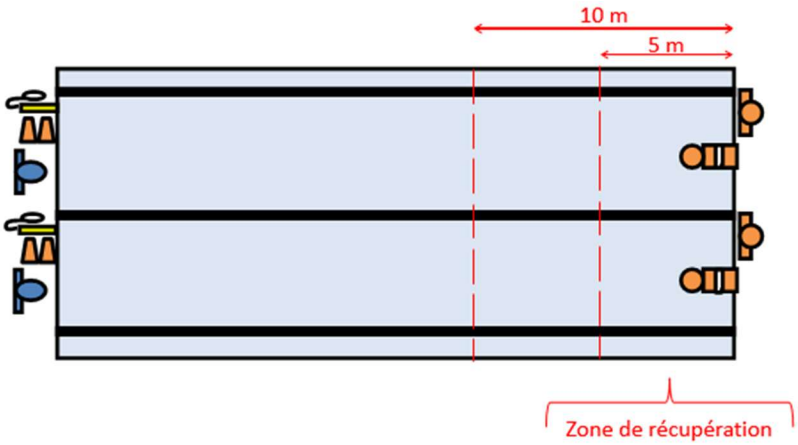
5.7.5. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 3 des règlements ILS (pages S3-5, S3-13 et S3-14), mais les actions suivantes auront pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne touchent pas le mur d'arrivée. **DQ14**
- Les athlètes s'aident avec tout accessoire de la piscine (par exemple, les câbles des couloirs, les marches, les drains, etc.) pour attacher leur bouée tube autour de leur mannequin sauf lorsque la profondeur minimale de la piscine leur permet de se tenir debout. **DQ24**
- Les athlètes touchent **intentionnellement** les mannequins **½ pleins** avant de toucher le mur de virage. **DQ25**
- Le coéquipier tenant le mannequin **½ plein** le lâche avant que l'athlète touche le mur de virage ou le mannequin. **DQ26**
- Le coéquipier tenant le mannequin **½ plein** pousse celui-ci vers les athlètes ou toutes autres actions pouvant donner un avantage. **DQ27**
- Les athlètes attachent la bouée tube au joint torique avant de toucher le mur/bord de virage. **DQ28**
- La bouée tube est mal attachée autour du mannequin (pas autour du corps et sous les deux bras et pas attachée au joint torique). **DQ29**
- Les athlètes n'attachent pas la bouée tube autour du mannequin à l'intérieur de la zone de transition de **10 m** (jugée par le dessus de la tête du mannequin). **DQ30**
- Les athlètes poussent ou portent le mannequin au lieu de le remorquer. **DQ31**
- La corde et/ou la sangle de la bouée tube est raccourcie intentionnellement par un athlète avant le début de l'épreuve. **DQ32**
- Le mannequin se détache de la bouée tube après avoir dépassé la zone de transition de **10 m** et avant que l'athlète ne touche le bord/mur d'arrivée. **DQ33**
- Les athlètes touchent le mur/bord d'arrivée, sans la bouée tube et le mannequin en place. **DQ34**

5.8. SAUVETEUR D'ACIER

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent nager sur une distance de **100 m** ou **200 m** en combinant un portage et un remorquage de mannequins. Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories 11-12 ans, 13-14 ans, 15-18 ans, Senior et Maîtres, mais elle ne peut pas se dérouler dans un bassin de **50 m** pour les athlètes dans les catégories 11-12 ans et 13-14 ans.



5.8.1. CATÉGORIE 11-12 ANS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **25 m**. Ils doivent toucher le mur de virage et récupérer leur mannequin **½ plein** maintenu à la surface sur le dos par un coéquipier.

La récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **5 m**, afin que les athlètes puissent porter leur mannequin sur au moins **20 m**.

Ensuite, ils doivent toucher le mur de virage, relâcher leur mannequin et enfiler leurs palmes ainsi qu'une bouée tube. Ils doivent nager sur **25 m**, toucher le mur de virage et attacher leur bouée tube à leur mannequin **½ plein** maintenu en place par un coéquipier (jusqu'à ce que les athlètes touchent le mur de virage). Les athlètes doivent placer leur bouée tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et l'attacher à un joint torique. Le tout doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **10 m**, afin que les athlètes puissent remorquer leur mannequin sur au moins **15 m**.

5.8.2. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, les athlètes prennent leur position de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent plonger et nager sur **75 m**. Ils doivent récupérer leur mannequin **plein** au fond de la piscine et remonter à la surface. La récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **5 m**, afin que les athlètes puissent porter leur mannequin sur au moins **20 m**.

Ensuite, ils doivent toucher le mur de virage, relâcher leur mannequin et enfiler leurs palmes ainsi qu'une bouée tube. Ils doivent nager sur **75 m**, toucher le mur de virage et attacher leur bouée tube à leur mannequin **½ plein** maintenu en place par un coéquipier (jusqu'à ce que les athlètes touchent le mur de virage). Les athlètes doivent placer leur bouée tube autour du corps et sous les deux bras du mannequin, et l'attacher à un joint torique. Le tout doit se faire à l'intérieur d'une zone de transition de **10 m**, afin que les athlètes puissent remorquer leur mannequin sur au moins **15 m**.

5.8.3. PORTAGE

- Pour toute information importante sur la portion portage de l'épreuve Sauveteur d'acier, incluant les exigences relatives à l'équipement et les motifs de disqualification, consulter la section **5.5. PORTAGE DE MANNEQUIN**.

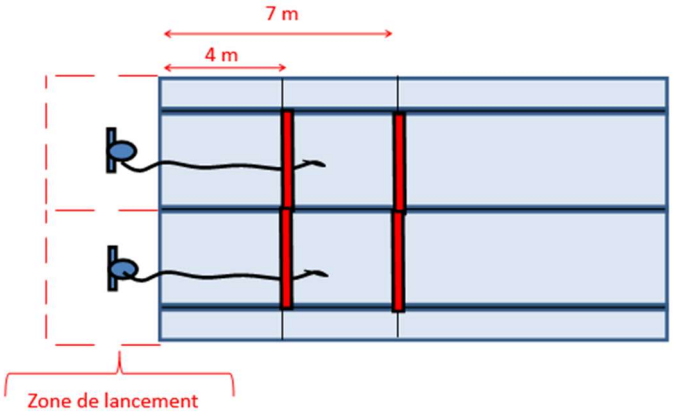
5.8.4. REMORQUAGE

- Pour toute information importante sur la portion remorquage de l'épreuve Sauveteur d'acier, incluant les exigences relatives à l'équipement et les motifs de disqualification, consulter la section **5.7. REMORQUAGE DE MANNEQUIN AVEC PALMES**.

5.9. LANCER DE PRÉCISION ET DE LA CORDE

5.9.1. LANCER DE PRÉCISION

Au cours de cette épreuve, les lanceurs doivent lancer une corde non lestée en tentant d'atteindre un câble ou une barre transversale fixée dans un couloir de nage à **3 reprises** dans un temps limite de **1 minute 30 secondes**.



5.9.1.1. CATÉGORIES 10 ET MOINS + 11-12 ANS

Au signal, les lanceurs se placent dans la zone de lancer face à leur câble ou leur barre transversale. Leur corde est étalée sur l'eau de façon à dépasser le câble ou la barre dans leur couloir. Au signal de départ, les lanceurs roulent leur corde afin de pouvoir la lancer et atteindre le câble ou la barre à **3 reprises** en **1 minute 30 secondes** ou moins. L'épreuve se termine pour les lanceurs dès que leur distance est atteinte à **3 reprises**.

5.9.1.2. IMPORTANT

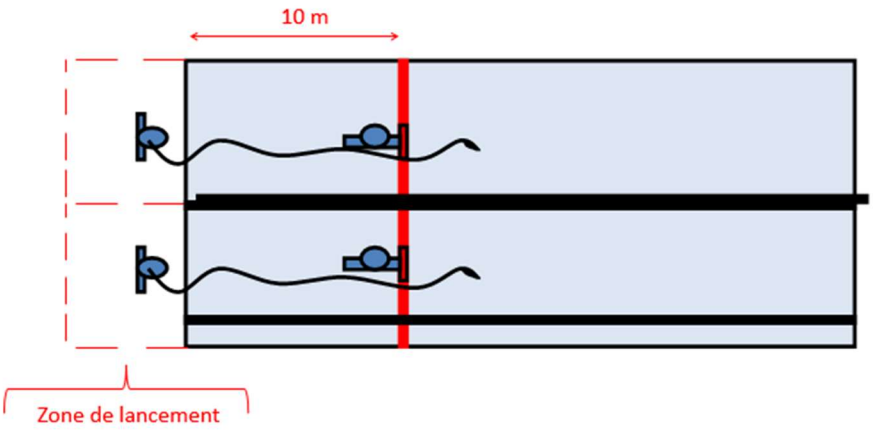
- Il n'est pas permis d'enrouler la corde autour de sa main.
- La ligne arrière de la zone de lancer se trouve à **2 m** au-delà du mur de la piscine afin de permettre un lancer et une récupération sans entrave. Elle est marquée comme point de référence pour les équipes et les officiels. Ce n'est pas une disqualification si

le lanceur fait un mouvement vers l'arrière dans cette zone, à condition qu'il garde au moins **1 pied** à l'intérieur de la zone de lancer, soit au sol, soit dans les airs au-dessus de la zone pendant qu'il ramène la corde.

- Les lanceurs qui ne réussissent pas à atteindre leur cible à **3 reprises** dans le temps alloué n'ont pas fini l'épreuve et se verront attribuer la mention « Did Not Finish » (DNF). Une mention DNF équivaut à une disqualification en matière de points.
- Aucun lancer d'entraînement n'est autorisé avant le début de l'épreuve. **DQ52**

5.9.2. LANCER DE LA CORDE

Au cours de cette épreuve, les lanceurs lancent une corde non lestée en tentant d'atteindre un coéquipier, accroché à une barre transversale, afin de le remorquer au bord de la piscine dans un temps limite de **45 secondes**.



5.9.2.1. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, les lanceurs se placent dans la zone de lancer face à leur coéquipier. Les coéquipiers prennent l'autre extrémité de la corde et pénètrent dans l'eau pour se rendre aux barres transversales, en prenant soin d'étaler les cordes entre eux et les lanceurs. La corde en surplus doit être étendue au-delà du **12,5 m** de la barre transversale, elle peut être passée au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Au signal de départ, les lanceurs roulent leur corde afin de pouvoir la lancer vers leur coéquipier. Les coéquipiers tentent alors d'attraper la corde en ayant toujours une main en contact de la barre transversale. Lorsque ceux-ci attrapent la corde, les lanceurs les remorquent vers le mur d'arrivée. L'épreuve se termine lorsque le coéquipier touche le mur. Le temps maximum alloué est de **45 secondes**.

5.9.2.2. IMPORTANT

- Il n'est pas permis d'enrouler la corde autour de sa main.
- La ligne arrière de la zone de lancer se trouve à **2 m** au-delà du mur de la piscine afin de permettre un lancer et une récupération sans entrave. Elle est marquée comme

point de référence pour les équipes et les officiels. Ce n'est pas une disqualification si le lanceur fait un mouvement vers l'arrière dans cette zone, à condition qu'il garde au moins **1 pied** à l'intérieur de la zone de lancer, soit au sol, soit dans les airs au-dessus de la zone pendant le remorquage, jusqu'à ce que la victime ait touché le mur/bord d'arrivée.

- Si le lancer est trop court, n'est pas dans le bon couloir et/ou est hors de portée des coéquipiers, les lanceurs doivent récupérer leur corde et la lancer à nouveau.
- Lorsque les coéquipiers touchent le mur d'arrivée, ils doivent rester dans l'eau et attendre le signal avant de quitter leur position de façon à ne pas nuire aux autres athlètes. **DQ9**
- Afin d'atteindre la corde, les coéquipiers peuvent tirer sur les barres et/ou aller sous l'eau. Ils peuvent lâcher la barre transversale après le signal de départ sans pénalité, mais ils doivent saisir la barre avec une main lorsqu'ils utilisent une partie de leurs corps pour attraper ou saisir la corde avec l'autre main. **DQ45**
- Lorsque les coéquipiers attrapent leur corde, ils doivent alors avoir **2 mains** dessus et se faire remorquer sur le ventre. De plus, ils peuvent seulement utiliser leurs jambes comme moyen de propulsion. **DQ49**
- Les coéquipiers peuvent seulement retirer **1 main** de leur corde pour toucher le mur d'arrivée. **DQ50**
- Aucun lancer d'entraînement n'est autorisé avant le début de l'épreuve. **DQ52**

5.9.3. ÉQUIPEMENT

Les cordes utilisées pour le **lancer de précision** et le **lancer de la corde** doivent avoir une mesure de diamètre de 8 mm (±1 mm) et être faites de polypropylène tressé. Voici les longueurs par catégories d'âge :

- 10 ans et moins : 7 m — corde orange
- 11—12 ans : 10 m — corde bleue
- 13—14 ans : 13 m — corde noire
- 15—18 ans, Senior et Maître : entre 16,5 m et 17,5 m — corde jaune et rouge

5.9.4. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 3 des règlements ILS (pages S3-21 à S3-23), mais l'action suivante aura pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne touchent pas le mur d'arrivée. **DQ14**
- Les lanceurs mettent les **2 pieds** en dehors de la zone de lancer après le départ et/ou avant le signal indiquant la fin de l'épreuve (**1 minute 30 secondes** [catégories 10 ans et moins + 11-12 ans] ou **45 secondes** [catégorie 13-14 ans]). **DQ46**
- Les coéquipiers saisissent la corde en dehors de son couloir. **DQ48**
- Les coéquipiers « grimpent » la corde d'une main à l'autre. **DQ52**

5.10. SAUVETAGE COMBINÉ

Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories, 15-18 ans, Senior et Maîtres. Veuillez consulter la section 3 des règlements ILS (page S3-11).

5.11. RELAIS NAGE AVEC OBSTACLES

Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories, 15-18 ans, Senior et Maîtres. Veuillez consulter la section 3 des règlements ILS (page S3-26).

5.12. RELAIS PORTAGE DE MANNEQUIN

Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories, 15-18 ans, Senior et Maîtres. Veuillez consulter la section 3 des règlements ILS (pages S3-24 et S3-25).

5.13. RELAIS SAUVETAGE COMBINÉ

Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories, 15-18 ans, Senior et Maîtres. Veuillez consulter la section 3 des règlements ILS (pages S3-27 et S3-28).

5.14. ÉPREUVES PRIORITÉ (SERC)

Au cours de cette épreuve, les sauveteurs sont placés en huis clos, à l'abri des regards et des bruits de la zone de compétition. Le scénario reste secret jusqu'à ce que les sauveteurs soient isolés. Les sauveteurs ou les équipes de sauveteurs sont escortés, un à un, du huis clos jusqu'à la zone de compétition où, après le signal de départ, ils doivent intervenir selon le scénario déterminé, auprès de « victimes » situées à différents endroits et ayant besoin de divers types d'assistance. Les équipes devront réagir de manière coordonnée en suivant un chef d'équipe. Un signal sonore indiquera la fin de l'épreuve. Le temps maximum alloué est de **2 minutes**.

5.14.1. SCÉNARIOS

Les scénarios seront mis en scène de la manière la plus réaliste possible, sans toutefois mettre à l'épreuve l'imagination du sauveteur (p. ex. si une situation requiert une victime avec brûlure, il devrait y avoir des preuves de feu simulées et/ou du maquillage). Les scénarios doivent être conçus en utilisant une ou plusieurs des approches suivantes :

1. Un amalgame de situations à une ou plusieurs personnes qui sont liées entre elles.
2. Un groupe de personnes impliquées dans plusieurs situations liées entre elles.
3. Plusieurs groupes de personnes impliqués dans plusieurs thèmes.

- Les victimes sont jouées par des personnes.

- Les sauveteurs peuvent se retrouver avec des mannequins qui jouent le rôle de « victimes ». Ils doivent traiter ceux-ci comme des victimes qui ne respirent pas et n'ont pas de pouls.
- Les sauveteurs peuvent également avoir affaire avec des témoins et des nageurs, mais ceux-ci ne sont pas en danger immédiat.
- Les sauveteurs seront informés avant le début de l'épreuve si un type de victime sera identifié par un symbole.
- Seule la RCR simulée doit être utilisée avec des victimes humaines vivantes qui sont désignées comme des victimes qui ne respirent pas et n'ont pas de pouls.

5.14.2. ÉVALUATION

Un officiel évaluera l'ensemble du scénario, tandis que d'autres, officiels, seront affectés à une victime ou à un groupe de victimes et évalueront tous les sauveteurs dans cette partie du scénario pour l'ensemble de l'épreuve. La rapidité et la précision de l'identification des victimes, de leurs problèmes et de la priorité qui leur est accordée en fonction de la nature de l'urgence constituent la première étape pour un succès dans cette épreuve. La sécurité personnelle du sauveteur est également primordiale et sera reflétée dans les grilles de pointage. L'évaluation est réalisée conformément aux critères définis par l'ILS suivants, qui fournissent une vue d'ensemble et servent de guide aux officiels pour attribuer les points. Les officiels peuvent attribuer des points par incréments de 0,5.

Catégorie	**Pointage**
Excellent	10
Très bon	7,5 – 9,5
Satisfaisant	5,0 – 7,0
Faible	2,5 – 4,5
Médiocre	0 — 2,0

Exemple : Un officiel peut choisir de créer des temps associés à la « reconnaissance » afin d'assurer une cohérence dans la comptabilisation des points pour toutes les équipes.

Pointage	Secondes avant de reconnaître un cas
10	0 — 20
7,5 – 9,5	21 — 40
5,0 – 7,0	41 — 60
2,5 – 4,5	61 — 90
0 — 2,0	90 — 120

Critères de performance **ÉVALUATION**	**Facteur de pondération** **Degré de difficulté**
Barrière importante pour évaluer et identifier les priorités des victimes (distance, obstacles, etc.)	1,5
Barrière modérée pour évaluer et identifier les priorités des victimes (distance, obstacles, etc.)	1,25
Barrière mineure pour évaluer et identifier les priorités des victimes (distance, obstacles, etc.)	1
Justification : Le chef d'équipe doit évaluer les priorités des victimes, rediriger ou envoyer les sauveteurs à mesure que les priorités sont identifiées ou modifiées.	

Critères de performance **CONTRÔLE DU SCÉNARIO**	**Facteur de pondération** **Degré de difficulté**
Limitations importantes rendant difficile le maintien de la sécurité des équipes (manque d'équipement de sécurité, dangers, etc.)	1,5
Limitations modérées de l'environnement, de l'équipement ou des conditions pour maintenir la sécurité (manque d'équipement de sécurité, dangers, etc.)	1,25
Limitations mineures de l'environnement, de l'équipement ou des conditions pour maintenir la sécurité (manque d'équipement de sécurité, dangers, etc.)	1
Justification : Il est essentiel de contrôler le scénario, de surveiller les conditions de sécurité et environnementales. Il peut être nécessaire d'ajuster les approches afin de garantir le risque le plus faible possible pour les sauveteurs.	

Critères de performance **COMMUNICATION**	Facteur de pondération Degré de difficulté
Interférence importante avec les communications dues à la taille et à la configuration ou aux dimensions de la zone, au bruit, etc.	1,5
Interférence modérée avec les communications dues à la taille et à la configuration ou aux dimensions de la zone, au bruit, etc.	1,25
Interférence mineure avec les communications dues à la taille et à la configuration ou aux dimensions de la zone, au bruit, etc.	1
Justification : Les interférences dans la communication dues à la taille, à la disposition ou aux dimensions de la zone peuvent nécessiter des ajustements aux méthodes de communication pour que celles-ci soient efficaces.	

Critères de performance **RECHERCHE**	Facteur de pondération Degré de difficulté
La victime est significativement cachée de vue et de recherche.	1,5
La victime est modérément cachée de vue et de recherche.	1,25
La victime est très peu cachée de vue et de recherche.	1
Justification : Il peut être difficile de localiser les victimes si elles sont cachées et/ou dissimulées par du matériel ou d'autres victimes. Ce critère reflète la difficulté associée à la recherche des victimes dans ces circonstances.	

Critères de performance **TRAVAIL D'ÉQUIPE**	Facteur de pondération Degré de difficulté
Travail d'équipe sans aide de témoins/victimes ou avec témoins non coopératifs/dérangeants.	1,5
Travail d'équipe avec l'aide de témoins/victimes réticentes.	1,25
Travail d'équipe avec l'aide de témoins/victimes coopératifs.	1
Justification : Le travail d'équipe est amélioré lorsque les témoins/victimes sont coopératifs et disponibles, sachant qu'il est nécessaire de donner des instructions claires et concises. Les équipes doivent écouter et réagir efficacement lorsqu'elles travaillent en équipe.	

Critères de performance RECONNAISSANCE ET APPROCHE DE LA VICTIME	Facteur de pondération Degré de difficulté
Victime loin du bord de l'eau (15 m+)	1,5
Victime près du bord de l'eau (6 – 10 m)	1,25
Victime proche du bord de l'eau ou sur le bord de la piscine (5 m)	1
Justification : Il est plus difficile de repérer les victimes qui se trouvent loin du bord de l'eau ou du point d'entrée ou de sortie, et leur sauvetage prend plus de temps. Par conséquent, les victimes qui se trouvent à une plus grande distance se verraient attribuer un facteur de pondération plus élevé.	

Critères de performance SAUVETAGE	Facteur de pondération Degré de difficulté
Refuse de l'aide et ne nagera pas sans directives claires et précises.	1,5
Accepte de l'aide, mais ne nagera pas sans directives claires et précises.	1,25
Accepte de l'aide et nage vers la sécurité.	1
Justification : Les victimes sont plus difficiles à sauver lorsqu'elles refusent ou sont incapables de s'agripper à une bouée de sauvetage ou de nager vers un endroit sûr. Par conséquent, un facteur de pondération plus élevé est attribué aux victimes qui sont plus difficiles à sauver ou qui ne coopèrent pas, et le sauveteur est récompensé pour sa persévérance et pour avoir réussi à les sauver. Mobilisez les moyens mobiles, mettez en sécurité les personnes en danger imminent, puis procédez au sauvetage et à la réanimation.	

Critères de performance CONTRÔLE DE LA VICTIME	Facteur de pondération Degré de difficulté
Sauvetage avec une communication verbale ou un lancer prévu.	1,5
Sauvetage avec approche ou remorquage prévu.	1,25
Sauvetage avec portage prévu.	1
Justification : Les sauveteurs doivent d'abord secourir les personnes qui ont les meilleures chances de survie et qui présentent le moins de danger pour eux-mêmes. Mobilisez les personnes mobiles, mettez en sécurité celles qui sont en danger imminent, puis procédez au sauvetage et à la réanimation. Par conséquent, les victimes qui peuvent être secourues	

Critères de performance CONTRÔLE DE LA VICTIME	Facteur de pondération Degré de difficulté
facilement doivent être secourues en premier, et celles qui sont plus difficiles à secourir en dernier.	
Critères de performance SORTIE DE L'EAU	**Facteur de pondération Degré de difficulté**
Nageur faible/mobile au moment de la sortie de l'eau.	1,5
Nageur blessé ou non au moment de la sortie de l'eau.	1,25
Nageur inconscient/ne respire pas/a un cas de colonne au moment de la sortie de l'eau.	1
Justification : Les sauveteurs doivent d'abord aider ceux qui peuvent s'aider eux-mêmes ou qui peuvent aider les autres à rejoindre le bord de l'eau, puis ceux qui nécessitent plus d'efforts et d'attention, comme ceux qui sont en danger imminent, tels que les non-nageurs, les nageurs blessés, et enfin les victimes qui ont besoin de soins continus et de réanimation.	

Critères de performance SOINS ET PRISE EN CHARGE DES VICTIMES	Facteur de pondération Degré de difficulté
Nageur inconscient/ne respire pas/a un cas de colonne.	1,5
Nageur blessé ou non.	1,25
Nageur faible/mobile.	1
Justification : Les soins et la prise en charge des victimes qui nécessitent des soins continus ou une réanimation sont plus difficiles que ceux des personnes en danger imminent, affaiblies ou mobiles. Par conséquent, un facteur plus élevé est attribué aux victimes pour lesquelles la prise en charge et la prise en charge sont plus difficiles.	

Scénario exemple

Il y a une explosion sur un traversier et il y a des victimes dans l'eau ou sur le quai.

Victime	Description
1	Nageur faible portant un sac à dos/bidon d'eau
2	Non-nageur
3	Nageur blessé avec brûlures au visage et aux mains
4	Nageur blessé avec un cas de colonne tenant une bouée
5	Mannequin submergé, victime de respire pas
6	Mannequin submergé, victime de respire pas

5.14.3. IMPORTANT

- Le pointage des officiels ne peut faire l'objet de protêt.
- L'ordre de passage est déterminé par un tirage au sort.
- Après avoir compétitionné, un sauveteur peut observer les sauveteurs suivants compétitionner.
- Il est important que les sauveteurs montrent clairement leurs intentions et leurs actions aux officiels.
- L'épreuve se fait sans distinction de genre pour la catégorie d'âge. Les équipes peuvent être composées d'un mélange de femmes et d'hommes.
- L'épreuve peut se dérouler dans une variété d'environnements intérieurs et extérieurs, aquatiques ou non.
- Les sauveteurs placés en huis clos ne sont pas autorisés à voir ou à communiquer avec quiconque n'est pas dans le huis clos.
- Toute instruction écrite fournie dans le huis clos doit être faite en français. Chaque sauveteur peut être accompagné d'une personne qui assurera l'interprétation/la traduction des instructions en français. Cette personne restera en huis clos avec le sauveteur.

5.14.4. ÉQUIPEMENT

- Les sauveteurs peuvent utiliser tout le matériel et l'équipement disponibles dans la zone de compétition.
- Les sauveteurs peuvent porter des lunettes ou des verres de contact. La perte de celles-ci ne constitue pas un motif pour un protêt.
- Les sauveteurs doivent porter leu bonnet de club. Un sauveteur ne sera pas disqualifié s'il perd son bonnet après le début de l'épreuve si les officiels ont pu constater qu'il avait correctement terminé l'épreuve.
- Aucun autre objet ou équipement personnel n'est autorisé dans la zone de compétition.
    - Les lunettes de natation ou les masques ne sont pas autorisés.

5.14.5. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 5 des règlements ILS (pages S5-7), mais les actions suivantes auront pour résultat une disqualification :

- Recevoir une aide, une instruction ou un conseil de l'extérieur. **DQ1**
- Introduire un appareil de télécommunication en huis clos. **DQ2**
- Utiliser tout équipement non fourni dans le cadre de la compétition. **DQ3**
- Les sauveteurs qui agressent verbalement ou physiquement une victime peuvent se voir infliger une pénalité ou être disqualifiés. **DQ4**

SECTION 6

ÉPREUVES PLAGE



ÉPREUVES PLAGE

5.15. LISTE DES ÉPREUVES POUR LES ATHLÈTES 15-18 ANS, SENIOR ET MAÎTRES

Course sur plage	Surf ski
Sprint sur plage	Sauveteur océanique
Drapeaux sur plage	Relais sprint sur plage[2]
Course-Nage-Course	Relais sauveteurs océaniques [2]
Nage dans les brisants	Sauvetage avec aquaplane [2]
Aquaplane	Sauvetage avec bouée tube [2]

Les descriptions d'épreuves ci-dessous s'appliquent aux athlètes Juniors (10 ans et moins, 11-12 ans, 13-14 ans). Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-2 à S3-61) pour les règlements spécifiques aux athlètes 15-18 ans, Senior et Maîtres.

5.16. LISTE DES ÉPREUVES POUR LES ATHLÈTES JUNIORS

Catégorie 10 ans et moins	Catégorie 11-12 ans	Catégorie 13-14 ans
Course sur plage		
500 m	1 000 m	1 500 m
Sprint sur plage		
90 m	90 m	90 m
Drapeaux sur plage		
20 m	20 m	20 m
Course-Nage-Course		
Course 100 m Nage 100 m Course 100 m	Course 100 m Nage 100 m Course 100 m	Course 100 m Nage 100 m Course 100 m
Nage dans les brisants		
100 m	200 m	200 m
Aquaplane		
200 m*	200 m	400 m

* Cette épreuve est nouvelle pour les athlètes 10 ans et moins. Il sera à la discrétion du CO de la prévoir à l'horaire. La distance et la sécurité devront être ajustées selon les conditions météorologiques.

[2] Épreuves d'équipe.

Catégorie 10 ans et moins	Catégorie 11-12 ans	Catégorie 13-14 ans
Sauveteur océanique		
	Nage 100 m Course 500 m Aquaplane 200 m Sprint 50 m	Nage 200 m Course 1 km Aquaplane 400 m Sprint 50 m
Relais sprint sur plage [2]		
		4 x 90 m
Relais sauveteur océanique [2]		
	Nage 100 m Course 500 m Aquaplane 200 m Sprint 50 m	Nage 200 m Course 1 000 m Aquaplane 400 m Sprint 50 m

5.17. NOMBRE MAXIMAL D'ATHLÈTES

Le nombre maximal recommandé d'athlètes dans une vague ou une finale ne doit pas dépasser les nombres indiqués dans le tableau ci-dessous. Seuls le CO et le juge en chef peuvent autoriser des modifications à ces nombres maximums, en tenant compte de l'efficacité des officiels, des conditions météorologiques, de la sécurité et de l'équité envers tous les athlètes.

Épreuves	Nombre maximal d'athlètes
Course sur plage	40 athlètes
Sprint sur plage	10 athlètes (8 en finale A et 8 en finale B)
Drapeaux sur plage	16 athlètes (8 en finale A et 8 en finale B)
Course-Nage-Course	32 athlètes
Nage dans les brisants	32 athlètes
Aquaplane	16 athlètes
Sauveteur océanique	16 athlètes
Relais sprint sur plage[3]	10 équipes de 4 athlètes (8 équipes en finale A et 8 équipes en finale B)
Relais sauveteurs océaniques [3]	16 équipes de 4 athlètes

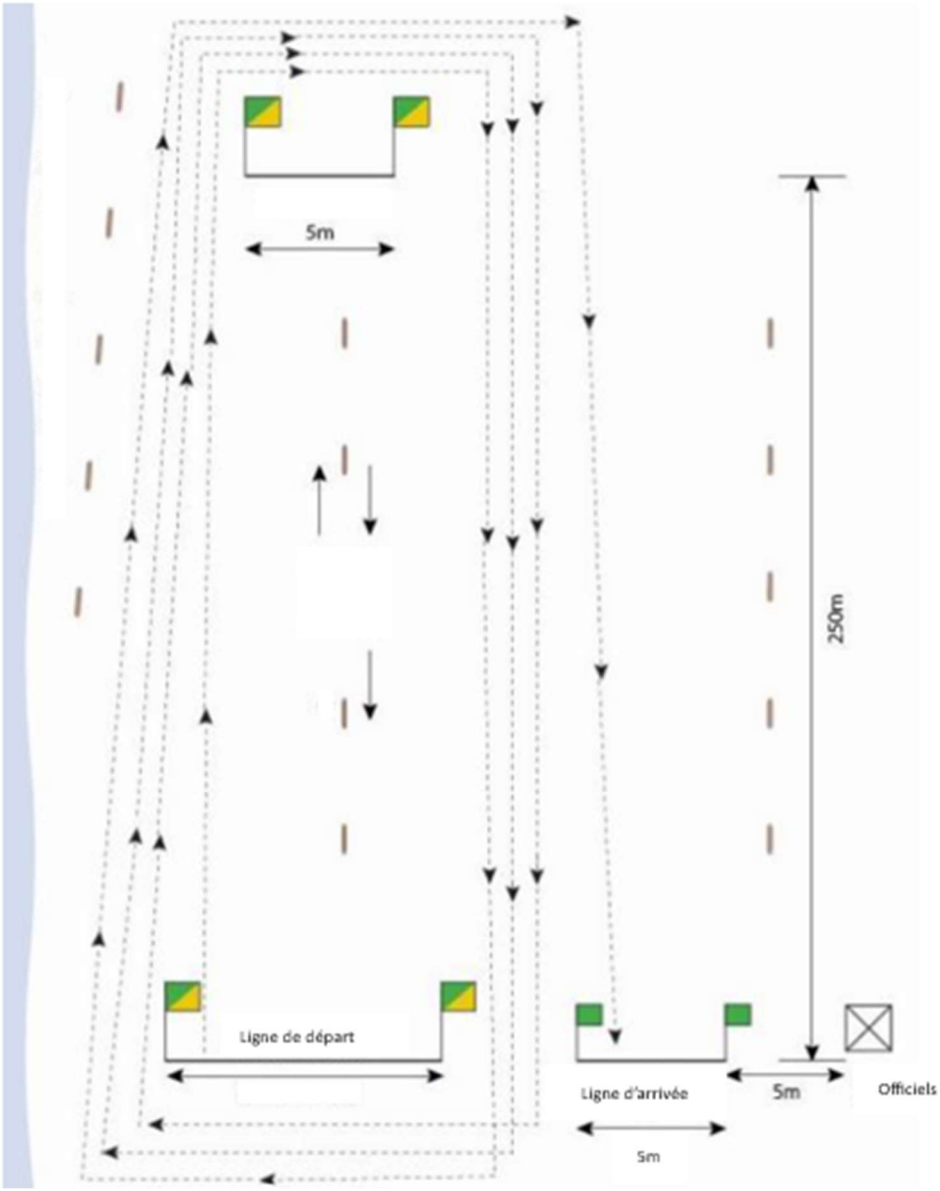
[3] Épreuves d'équipe.

5.18. LÉGENDE

	**POTEAUX (2 m ou 4 m)** **AVEC DRAPEAUX (VERTS, VERTS/JAUNES, NOIRS/BLANCS)**
	**POTEAUX (2 m) AVEC BANDES NOIRES ET ROUGES** **OU COMPLÈTEMENT ORANGE**
	**ATHLÈTES**
	**BOUÉES**
	**AQUAPLANES**

5.19. COURSE SUR PLAGE

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent courir sur une distance de **500 m**, **1 000 m** ou **1 500 m** sur plage.



5.19.1. CATÉGORIE 10 ANS ET MOINS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent courir sur **250 m** du côté **gauche** de la ligne de division (côté de l'eau) jusqu'aux drapeaux verts et jaunes. Ils doivent contourner les drapeaux (dans le sens des aiguilles d'une montre) et courir sur **250 m** du côté **gauche** de la ligne de division (côté de la plage) et franchir la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.19.2. CATÉGORIE 11-12 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ et attendent le signal de départ. Les athlètes doivent courir le tour de **500 m 2 fois**. Au signal de départ, ils doivent courir sur **250 m** du côté **gauche** de la ligne de division (côté de l'eau) jusqu'aux drapeaux verts et jaunes. Ils doivent contourner les drapeaux (dans le sens des aiguilles d'une montre) et courir sur **250 m** du côté **gauche** de la ligne de division (côté de la plage) jusqu'aux drapeaux verts et jaunes. Lors du dernier tour, ils doivent franchir la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.19.3. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ et attendent le signal de départ. Les athlètes doivent courir le tour de **500 m 3 fois**. Au signal de départ, ils doivent courir sur **250 m** du côté **gauche** de la ligne de division (côté de l'eau) jusqu'aux drapeaux verts et jaunes. Ils doivent contourner les drapeaux (dans le sens des aiguilles d'une montre) et courir sur **250 m** du côté **gauche** de la ligne de division (côté de la plage) jusqu'aux drapeaux verts et jaunes. Lors du dernier tour, ils doivent franchir la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.19.4. IMPORTANT

- Si le parcours est effectué dans le sens inverse, l'aller se fera du côté de la plage et le retour du côté de l'eau.
- Deux poteaux de **2 m ou plus**, munis de drapeaux verts et jaunes, espacés d'environ **5 m** et situés à environ **250 m** de la ligne de départ, désignent où tourner (voir image ci-dessus).
- Les athlètes doivent terminer l'épreuve sur leurs pieds, en position verticale.

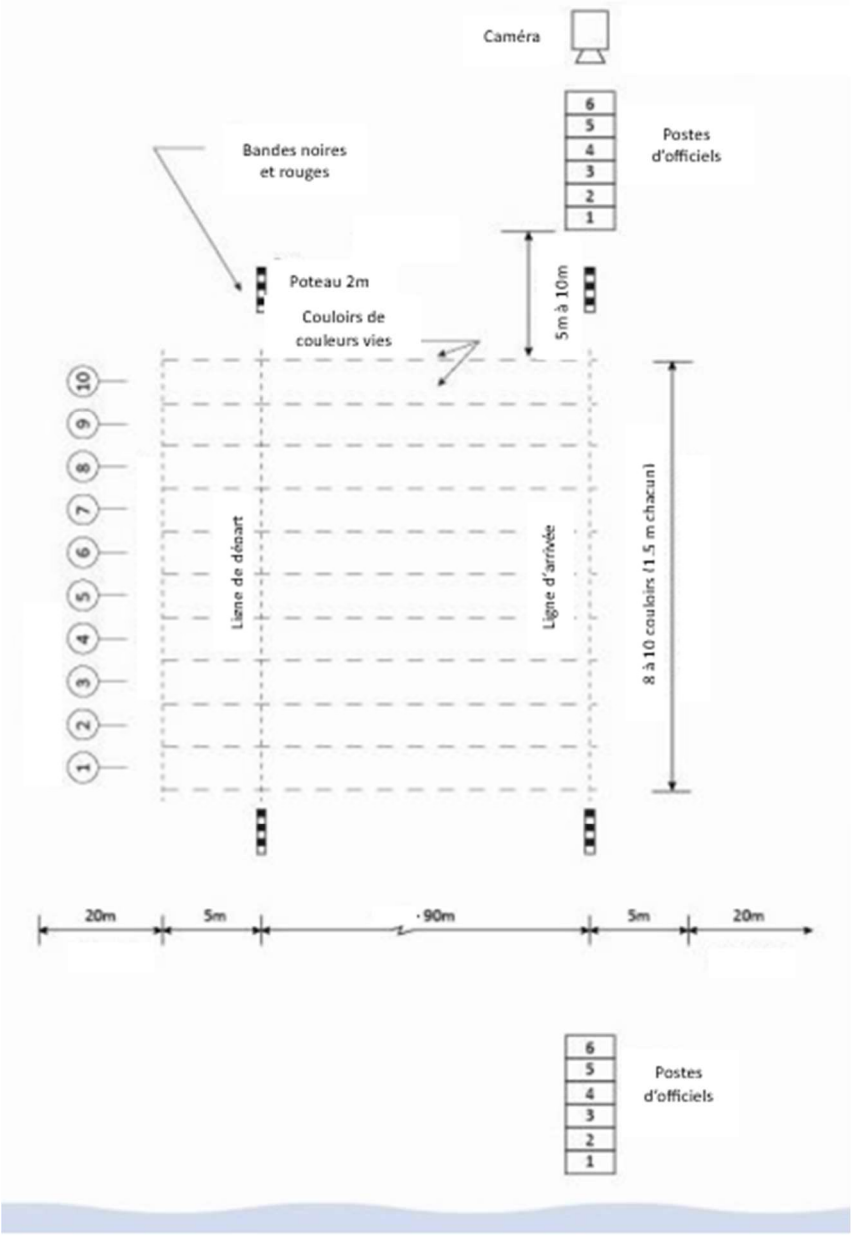
5.19.5. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-27 et S4-28), mais l'action suivante aura pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne parviennent pas à terminer l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite ci-dessus.

5.20. SPRINT SUR PLAGE

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent sprinter sur une distance de **90 m** sur plage.



5.20.1. CATÉGORIES 10 ANS ET MOINS + 11-12 ANS + 13-14 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ dans le couloir qui leur a été attribué et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent sprinter sur **90 m** jusqu'à la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.20.2. IMPORTANT

- Aucun bloc de départ artificiel n'est autorisé, mais les athlètes peuvent créer des trous et/ou des monticules de sable pour faciliter leur départ.
- Les athlètes ne sont pas autorisés à utiliser d'autres matériaux que du sable pour leur départ, mais ils sont autorisés à aplanir ou à niveler le sable dans leur couloir.
- Les athlètes doivent terminer l'épreuve sur leurs pieds, en position verticale.

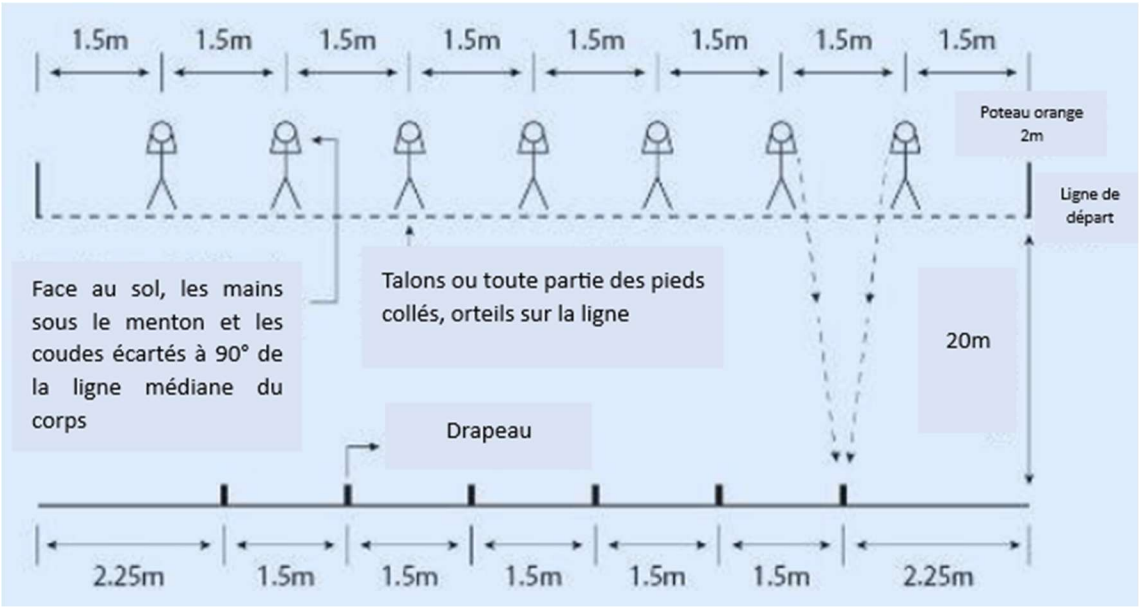
5.20.3. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-23 et S4-24), mais l'action suivante aura pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne parviennent pas à terminer l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite ci-dessus.

5.21. DRAPEAUX SUR PLAGE

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent se lever d'une position de départ couchée, sprinter sur une distance de **20 m**, pour obtenir un drapeau sur plage.



5.21.1. CATÉGORIES 10 ANS ET MOINS + 11-12 ANS + 13-14 ANS

Au signal, les athlètes s'allongent face au sol, les **2 mains** sous le menton avec les doigts au niveau des poignets, les pieds collés et les orteils sur la ligne de départ, devant le numéro qui leur a été attribué et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent se lever, se tourner et sprinter sur **20 m** pour obtenir un drapeau sur la plage à la ligne d'arrivée. Il y a toujours un drapeau de moins que le nombre d'athlètes.

L'athlète n'ayant pas obtenu de drapeau est éliminé. Les rondes se poursuivent jusqu'à ce que tous les athlètes aient été éliminés, sauf un.

5.21.2. IMPORTANT

- La ligne médiane du corps doit former un angle de 90 degrés avec la ligne de départ et les hanches ainsi que le ventre (abdomen) des athlètes doivent être en contact avec le sable.
- Les coudes et les épaules doivent être symétriques et perpendiculaires au corps, parallèles à la ligne de départ.
- Les coudes doivent être pliés afin que les avant-bras et les mains soient également symétriques et perpendiculaires au corps, parallèles à la ligne de départ.
- Les athlètes peuvent niveler, aplanir et compacter leur zone de départ, avant le signal de se coucher, mais ils ne peuvent pas créer des monticules ou modifier indûment l'inclinaison du sable pour faciliter leur départ.
- Les athlètes doivent respecter les directives des officiels. Les athlètes qui retardent indûment le début de l'épreuve peuvent être pénalisés.
- Les athlètes peuvent enfoncer leurs orteils dans le sable sur la ligne de départ en creusant avec leurs mains et/ou leurs pieds avant de s'allonger. Ils peuvent également creuser avec leurs pieds après s'être allongés.

5.21.3. ÉQUIPEMENT

Le port de shorts et de chandails conformes aux exigences de l'uniforme d'équipe est laissé à la discrétion des athlètes.

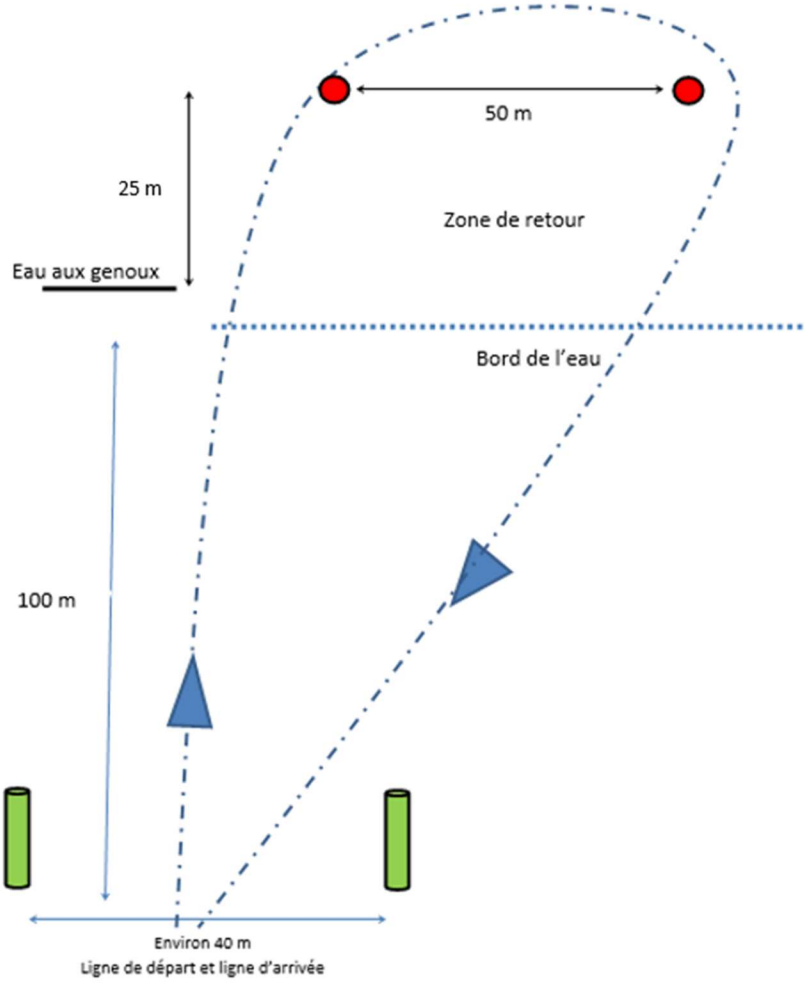
5.21.4. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-19 à S4-22), mais :

- Les athlètes qui commettent une infraction au départ ou une infraction qui gênent la progression des autres athlètes sont éliminés (et non pas disqualifiés).

5.22. COURSE-NAGE-COURSE

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent courir sur une distance de **100 m**, nager sur une distance de **100 m** et courir de nouveau sur une distance de **100 m**.



5.22.1. CATÉGORIES 10 ANS ET MOINS + 11-12 ANS + 13-14 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent courir sur **100 m** pour entrer dans l'eau, nager sur **100 m** en contournant les bouées et revenir sur la plage, afin de courir sur **100 m** jusqu'à la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.22.2. IMPORTANT

- Les athlètes peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne peuvent pas les utiliser pour se déplacer sur le parcours.
- Les athlètes doivent terminer l'épreuve sur leurs pieds, en position verticale.

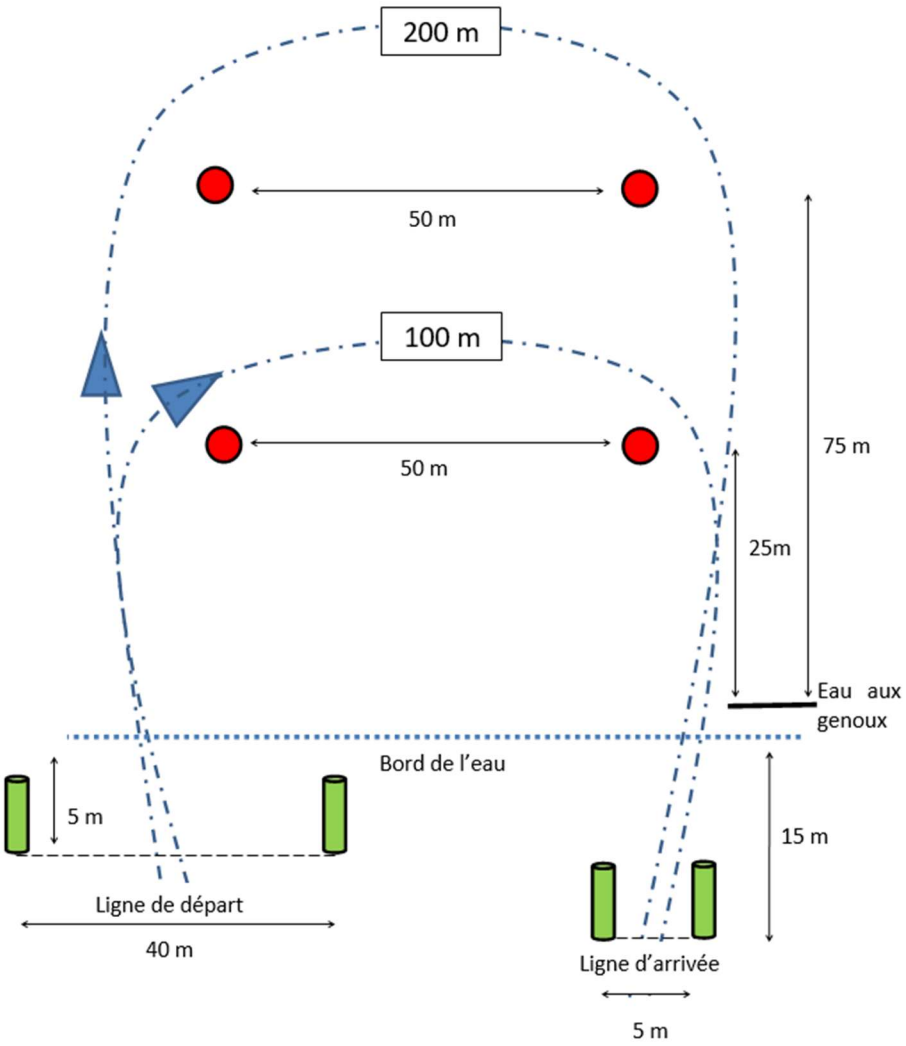
5.22.3. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-17 et S4-18), mais l'action suivante aura pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne parviennent pas à terminer l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite ci-dessus.

5.23. NAGE DANS LES BRISANTS

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent nager sur une distance de **100 m** ou **200 m**.



5.23.1. CATÉGORIE 10 ANS ET MOINS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent entrer dans l'eau, nager sur **100 m** en contournant les bouées et revenir sur la plage pour franchir la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.23.2. CATÉGORIES 11-12 ANS + 13-14 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent entrer dans l'eau, nager sur **200 m** en contournant les bouées et revenir sur la plage pour franchir la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.23.3. IMPORTANT

- Les athlètes peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne peuvent pas les utiliser pour se déplacer sur le parcours.
- Les athlètes doivent terminer l'épreuve sur leurs pieds, en position verticale.

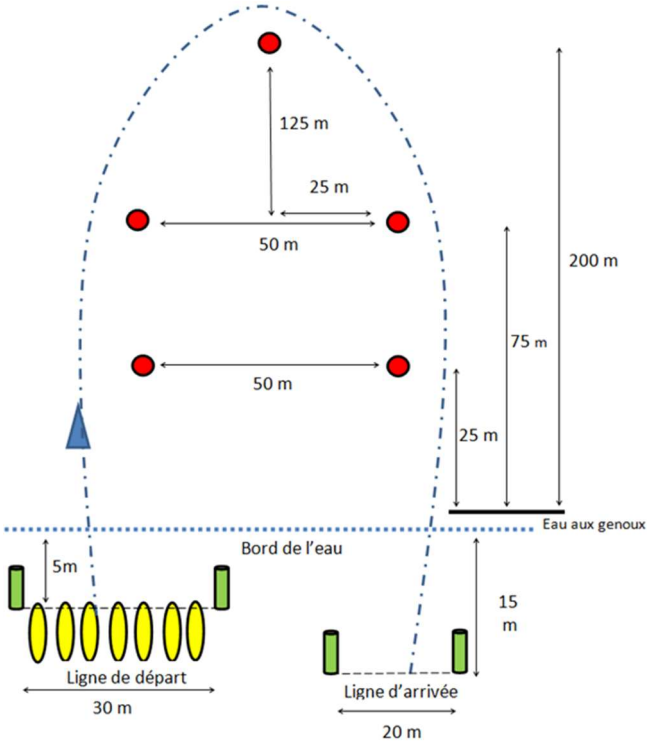
5.23.4. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-8 et S4-9), mais l'action suivante aura pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne parviennent pas à terminer l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite ci-dessus.

5.24. AQUAPLANE

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent ramer en aquaplane sur une distance de **200 m** ou **400 m**.



5.24.1. CATÉGORIE 10 ANS ET MOINS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ **dans l'eau** avec leur aquaplane, dans le couloir qui leur a été attribué et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent ramer sur **200 m** en contournant les bouées, revenir vers la plage avec leur aquaplane et franchir la ligne d'arrivée **dans l'eau**. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.24.2. CATÉGORIE 11-12 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ **sur la plage** avec leur aquaplane, dans le couloir qui leur a été attribué et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent entrer dans l'eau, puis ramer sur **200 m** en contournant les bouées, revenir sur la plage avec leur aquaplane et franchir la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.24.3. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ **sur la plage** avec leur aquaplane, dans le couloir qui leur a été attribué et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent entrer dans l'eau, puis ramer sur **400 m** en contournant les bouées, revenir sur la plage avec leur aquaplane et franchir la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.24.4. IMPORTANT

- Les athlètes peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne peuvent pas les utiliser pour se déplacer sur le parcours.
- Les athlètes ne peuvent pas tenir ou interférer avec les aquaplanes des autres athlètes. Ils ne peuvent pas gêner la progression des autres athlètes **intentionnellement**.
- L'utilisation d'un aquaplane de remplacement est autorisée à condition que les athlètes reprennent la course à partir de la ligne de départ. Les aquaplanes de remplacement peuvent être apportés sur la ligne de départ par des coéquipiers, à condition qu'ils ne gênent pas les autres athlètes.
- Les athlètes dans les catégories 11-12 ans et 13-14 ans doivent franchir la ligne d'arrivée en position verticale sur leurs pieds, **en contact avec leur aquaplane**.
- Les athlètes peuvent perdre contact avec leur aquaplane à l'aller sans pénalité, à condition qu'ils reprennent leur aquaplane, contournent la dernière bouée du parcours en contact avec leur aquaplane et qu'ils terminent l'épreuve.

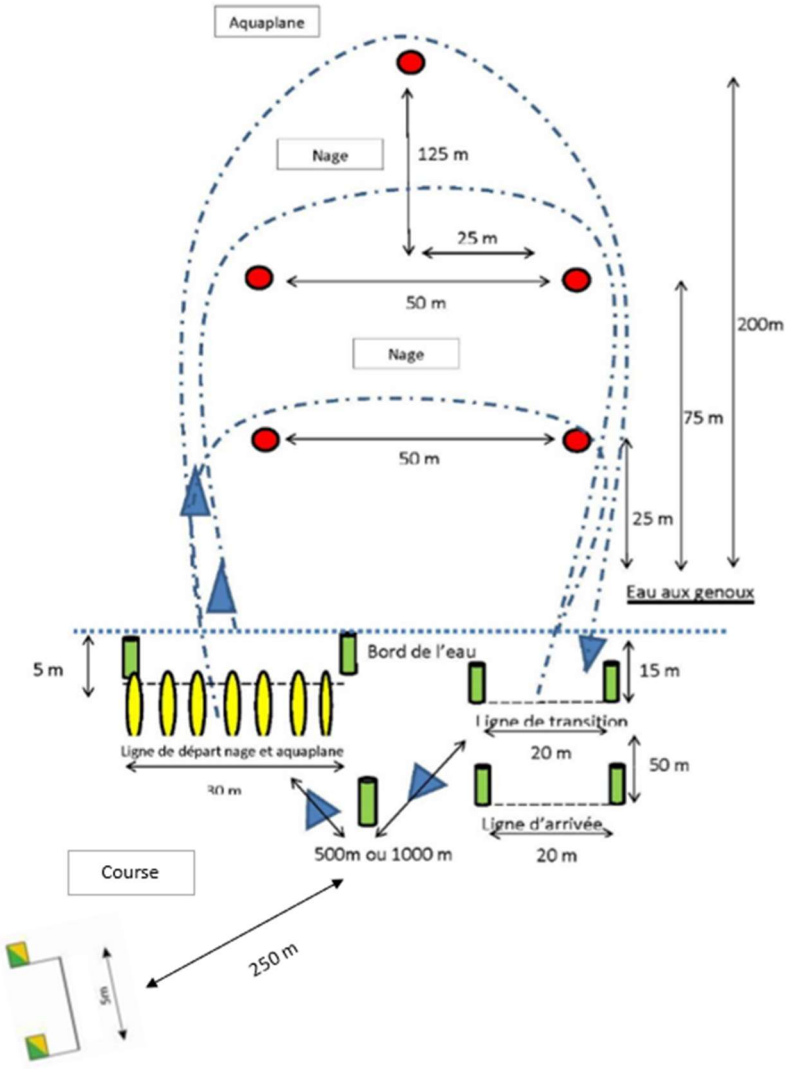
5.24.5. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-38 et S4-39), mais l'action suivante aura pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne parviennent pas à terminer l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite ci-dessus.

5.25. SAUVETEUR OCÉANIQUE

Au cours de cette épreuve, les athlètes doivent nager sur une distance de **100 m** ou **200 m**, courir sur une distance de **500 m** ou **1000 m**, ramer en aquaplane sur une distance de **200 m** ou **400 m** et sprinter sur une distance de **50 m**. L'ordre de la nage, de la course et de l'aquaplane est tiré au sort et le sprint est toujours la dernière manche. Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories 11-12 ans, 13-14 ans, 15-18 ans, Senior et Maîtres.



5.25.1. CATÉGORIE 11-12 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ à la position qui leur a été attribuée sur la plage et attendent le signal de départ. Au signal de départ, si l'ordre des manches est, par exemple, nage, course, aquaplane :

A. Les athlètes doivent entrer dans l'eau, nager sur **100 m** en contournant les bouées et revenir sur la plage, afin de commencer la manche de course.
B. Les athlètes doivent courir sur **250 m** du côté **droit** de la ligne de division (côté de la plage) jusqu'aux drapeaux verts et jaunes. Ils doivent contourner les drapeaux (dans le sens des aiguilles d'une montre) et courir sur **250 m** du côté **droit** de la ligne de division (côté de l'eau) jusqu'au drapeau vert de transition, afin de commencer la manche d'aquaplane.
C. Les athlètes doivent récupérer leur aquaplane avant d'entrer dans l'eau, puis ramer sur **200 m** en contournant les bouées, laisser leur aquaplane une fois revenus sur la plage et sprinter sur **50 m** jusqu'à la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.25.2. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ à la position qui leur a été attribuée sur la plage et attendent le signal de départ. Au signal de départ, si l'ordre des manches est, par exemple, nage, course, aquaplane :

A. Les athlètes doivent entrer dans l'eau, nager sur **200 m** en contournant les bouées et revenir sur la plage, afin de commencer la manche de course.
B. Les athlètes doivent courir le tour de **500 m 2 fois**. Ils doivent courir sur **250 m** du côté **droit** de la ligne de division (côté de la plage) jusqu'aux drapeaux verts et jaunes. Ils doivent contourner les drapeaux (dans le sens des aiguilles d'une montre) et courir sur **250 m** du côté **droit** de la ligne de division (côté de l'eau) jusqu'au drapeau vert de transition pour compléter un deuxième tour de course. À leur deuxième passage au drapeau vert de transition, ils commencent la manche d'aquaplane.
C. Les athlètes doivent récupérer leur aquaplane avant d'entrer dans l'eau, puis ramer sur **400 m** en contournant les bouées, laisser leur aquaplane une fois revenus sur la plage et sprinter sur **50 m** jusqu'à la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.25.3. IMPORTANT

- Les coéquipiers sont tenus d'aider les athlètes avec la gestion de l'équipement. Les personnes qui ne sont pas membres du club peuvent, avec l'accord du juge en chef, agir comme coéquipiers, à condition qu'elles soient **inscrites** à la compétition.

- Les athlètes doivent contourner les drapeaux dans la même direction que les bouées pour chaque manche de l'épreuve.
- Les athlètes doivent terminer l'épreuve sur leurs pieds, en position verticale.
- Les athlètes peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne peuvent pas les utiliser pour se déplacer sur le parcours.

5.25.3.1. COURSE

- Si le parcours est effectué dans le sens inverse, l'aller se fera du côté de l'eau et le retour du côté de la plage.
- Deux poteaux de **2 m ou plus**, munis de drapeaux verts et jaunes, espacés d'environ **5 m** et situés à environ **250 m** de la ligne de départ, désignent où tourner (voir image ci-dessus).

5.25.3.2. AQUAPLANE

- Les athlètes ne peuvent pas tenir ou interférer avec les aquaplanes des autres athlètes. Ils ne peuvent pas gêner la progression des autres athlètes **intentionnellement**.
- L'utilisation d'un aquaplane de remplacement est autorisée à condition que les athlètes reprennent la course à partir de la ligne de départ. Les aquaplanes de remplacement peuvent être apportés sur la ligne de départ par des coéquipiers, à condition qu'ils ne gênent pas les autres athlètes.
- Les athlètes doivent franchir la ligne d'arrivée en position verticale sur leurs pieds, **en contact avec leur aquaplane**.
- Les athlètes peuvent perdre contact avec leur aquaplane à l'aller sans pénalité, à condition qu'ils reprennent leur aquaplane, contournent la dernière bouée du parcours en contact avec leur aquaplane et qu'ils terminent la manche.
- Au retour, les athlètes peuvent laisser leur aquaplane au bord de l'eau.

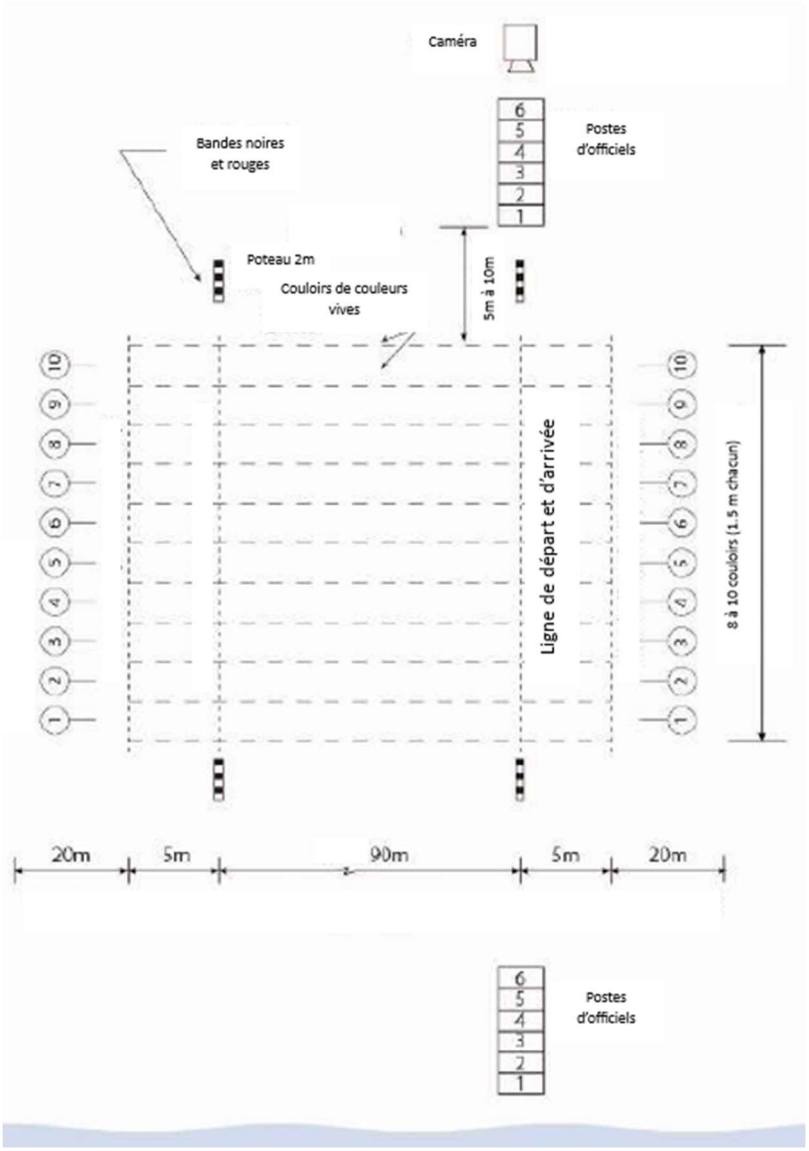
5.25.4. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-48 à S4-51), mais l'action suivante aura pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne parviennent pas à terminer l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite ci-dessus.

5.26. RELAIS SPRINT SUR PLAGE

Au cours de cette épreuve d'équipe, **4 athlètes** doivent sprinter, un à la fois, sur une distance de **90 m** sur plage et se passer un témoin.



5.26.1. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, **2 athlètes** se placent sur la ligne de départ à chaque extrémité du couloir qui leur a été attribué et attendent le signal de départ. Au signal de départ, les athlètes doivent sprinter sur **90 m** avec un témoin tenu dans l'une de leurs mains jusqu'à la ligne d'arrivée et passer celui-ci au coureur suivant à la fin de la première, de la deuxième et de la troisième manche du relais. L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.26.2. IMPORTANT

- Aucun bloc de départ artificiel n'est autorisé, mais les athlètes peuvent créer des trous et/ou des monticules de sable pour faciliter leur départ.

- Les athlètes ne sont pas autorisés à utiliser d'autres matériaux que du sable pour leur départ, mais ils sont autorisés à aplanir ou à niveler le sable dans leur couloir.
- Les athlètes doivent terminer leur manche du relais sur leurs pieds, en position verticale.
- Les athlètes ne peuvent pas gêner la progression des autres athlètes **intentionnellement**.
- Les athlètes qui sprintent pour passer le témoin doivent le porter jusqu'à la ligne d'arrivée. Le témoin ne peut pas être lancé à l'athlète suivant.
- Les athlètes recevant le témoin lors du premier, deuxième et troisième échange peuvent se déplacer tout en prenant le témoin, mais seront disqualifiés si une partie de leur corps ou de leurs mains franchit la ligne de départ avant de prendre possession du témoin.
- Si les receveurs échappent leur témoin pendant l'échange, ils peuvent le récupérer (en s'assurant qu'ils ne gênent pas les autres athlètes) et continuer leur course dans le couloir qui leur a été attribué.
- Si les athlètes échappent leur témoin à tout autre moment, ils peuvent le récupérer (en s'assurant qu'ils ne gênent pas les autres athlètes) et continuer leur course dans le couloir qui leur a été attribué.

5.26.3. ÉQUIPEMENT

- Le port de shorts et de chandails conformes aux exigences de l'uniforme d'équipe est laissé à la discrétion des athlètes.
- Les athlètes qui commencent et terminent les relais doivent être munis d'un dossard de couleur pour faciliter le travail des officiels.

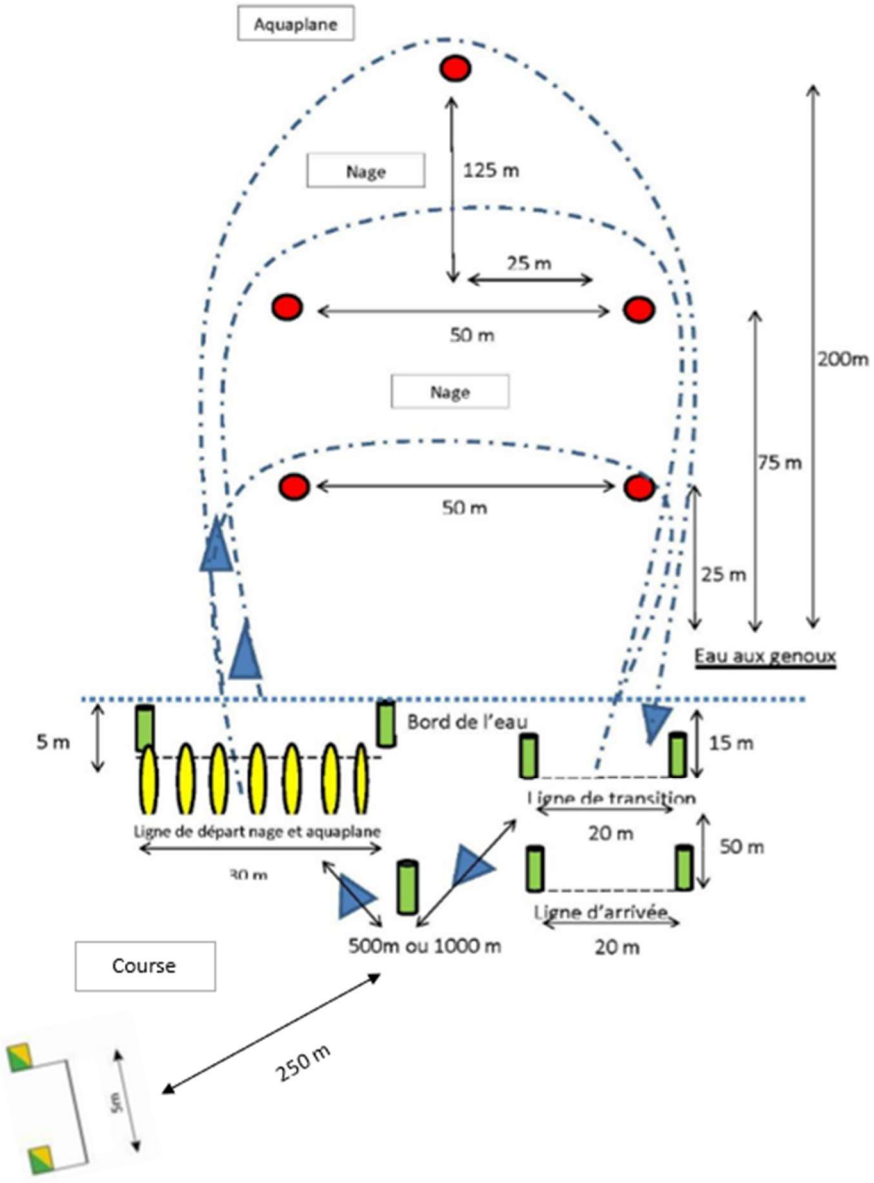
5.26.4. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-25 et S4-26), mais l'action suivante aura pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne parviennent pas à terminer l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite ci-dessus.

5.27. RELAIS SAUVETEUR OCÉANIQUE

Au cours de cette épreuve d'équipe, **4 athlètes** (un nageur, un rameur, un coureur et un sprinteur) doivent nager sur une distance de **100 m** ou **200 m**, courir sur une distance de **500 m** ou **1000 m**, ramer en aquaplane sur une distance de **200 m** ou **400 m** et sprinter sur une distance de **50 m**. L'ordre de la nage, de la course et de l'aquaplane est tiré au sort et le sprint est toujours la dernière manche. Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories 11-12 ans, 13-14 ans, 15-18 ans, Senior et Maîtres.



5.27.1. CATÉGORIE 11-12 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ à la position qui leur a été attribuée sur la plage et attendent le signal de départ. Au signal de départ, si l'ordre des manches est, par exemple, nage, course, aquaplane :

A. Les nageurs doivent entrer dans l'eau, nager sur **100 m** en contournant les bouées et revenir sur la plage, afin de toucher les coureurs.
B. Les coureurs doivent courir sur **250 m** du côté **droit** de la ligne de division (côté de la plage) jusqu'aux drapeaux verts et jaunes. Ils doivent contourner les drapeaux (dans le sens des aiguilles d'une montre) et courir sur **250 m** du côté **droit** de la ligne de division (côté de l'eau) jusqu'au drapeau vert de transition, afin de toucher les rameurs.

C. Les rameurs doivent entrer dans l'eau avec leur aquaplane, puis ramer sur **200 m** en contournant les bouées et revenir vers la plage, afin de toucher les sprinteurs.
D. Les sprinteurs doivent sprinter sur **50 m** jusqu'à la ligne d'arrivée sur la plage.

L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.27.2. CATÉGORIE 13-14 ANS

Au signal, les athlètes se placent sur la ligne de départ à la position qui leur a été attribuée sur la plage et attendent le signal de départ. Au signal de départ, si l'ordre des manches est, par exemple, nage, course, aquaplane :

A. Les nageurs doivent entrer dans l'eau, nager sur **200 m** en contournant les bouées et revenir sur la plage, afin de toucher les coureurs.
B. Les coureurs doivent courir **500 m 2 fois.** Ils doivent courir sur **250 m** du côté **droit** de la ligne de division (côté de la plage) jusqu'aux drapeaux verts et jaunes. Ils doivent contourner les drapeaux (dans le sens des aiguilles d'une montre) et courir sur **250 m** du côté **droit** de la ligne de division (côté de l'eau) jusqu'au drapeau vert de transition pour compléter un deuxième tour de course. À leur deuxième passage au drapeau vert de transition, ils touchent les rameurs.
C. Les rameurs doivent entrer dans l'eau avec leur aquaplane, puis ramer sur **400 m** en contournant les bouées et revenir vers la plage, afin de toucher les sprinteurs.
D. Les sprinteurs doivent sprinter sur **50 m** jusqu'à la ligne d'arrivée sur la plage.

L'arrivée est jugée **uniquement** sur les poitrines des athlètes qui franchissent la ligne d'arrivée.

5.27.3. IMPORTANT

- Les coéquipiers sont tenus d'aider les athlètes avec la gestion de l'équipement. Les personnes qui ne sont pas membres du club peuvent, avec l'accord du juge en chef, agir comme coéquipiers, à condition qu'elles soient **inscrites** à la compétition.
- Les athlètes doivent contourner les drapeaux dans la même direction que les bouées pour chaque manche de l'épreuve.
- Les athlètes doivent terminer l'épreuve sur leurs pieds, en position verticale.
- Les athlètes peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne peuvent pas les utiliser pour se déplacer sur le parcours.
- Les sprinteurs peuvent entrer dans l'eau pour toucher leur coéquipier et peuvent patauger, se pousser du fond ou courir vers les drapeaux, mais ils ne peuvent nager à aucun moment (cela inclut nager pour attraper une vague ou rester sur une vague).
- Les athlètes peuvent toucher leur coéquipier n'importe où entre la dernière bouée du parcours et le premier drapeau de transition sur la plage. Toutes les touches doivent être effectuées au-dessus de la surface de l'eau afin d'être visibles.

5.27.3.1. COURSE

- Si le parcours est effectué dans le sens inverse, l'aller se fera du côté de l'eau et le retour du côté de la plage.
- Deux poteaux de **2 m** ou plus, munis de drapeaux verts et jaunes, espacés d'environ **5 m** et situés à environ **250 m** de la ligne de départ, désignent où tourner (voir image ci-dessus).

5.27.3.2. AQUAPLANE

- Les athlètes ne peuvent pas tenir ou interférer avec les aquaplanes des autres athlètes. Ils ne peuvent pas gêner la progression des autres athlètes **intentionnellement**.
- L'utilisation d'un aquaplane de remplacement est autorisée à condition que les athlètes reprennent la course à partir de la ligne de départ. Les aquaplanes de remplacement peuvent être apportés sur la ligne de départ par des coéquipiers, à condition qu'ils ne gênent pas les autres athlètes.
- Les athlètes peuvent perdre contact avec leur aquaplane à l'aller sans pénalité, à condition qu'ils reprennent leur aquaplane, contournent la dernière bouée du parcours en contact avec leur aquaplane et qu'ils terminent la manche.
- Au retour, les athlètes peuvent laisser leur aquaplane au bord de l'eau.

5.27.4. DISQUALIFICATIONS

Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-58 et S4-59), mais l'action suivante aura pour résultat une disqualification :

- Les athlètes ne parviennent pas à terminer l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite ci-dessus.

5.28. SURF SKI

Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories, 15-18 ans, Senior et Maîtres. Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-31 à S4-33).

5.29. SAUVETAGE AVEC AQUAPLANE

Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories, 15-18 ans, Senior et Maîtres. Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-45 et S4-46).

5.30. SAUVETAGE AVEC BOUÉE TUBE

Cette épreuve est seulement pour les athlètes dans les catégories, 15-18 ans, Senior et Maîtres. Veuillez consulter la section 4 des règlements ILS (pages S4-12 et S4-13).

ANNEXE 1

FORMULAIRE DE PROTÊT

Partie 1 : Les protêts doivent être déposés conformément aux règlements de compétition de l'ILS. Les protêts peuvent concerner les procédures d'inscription ou l'éligibilité des athlètes, ou encore une violation aux règlements.

Athlète et/ou équipe déposant un protêt (lettres moulées) :	
Épreuve :	
Couloir/Série/Huis clos :	
Date/Heure :	
Je/nous dépose un protêt contre :	
Signature athlète(s) :	
Signature responsable d'équipe :	

Réservé aux officiels

	Poste officiel	Heure
Résultats de l'épreuve annoncés à (l'heure exacte) :		
Protêt verbal reçu à :		
Protêt écrit reçu à :		
Décision :	☐ Accepté (protêt accepté) ☐ Rejeté (protêt rejeté) ☐ Envoyé au comité d'appel ☐ Envoyé au comité disciplinaire	
Commentaires :		
Signature juge en chef :		
Heure à laquelle la décision relative au protêt a été communiquée au plaignant :		
Signature du plaignant qui accuse réception de la décision :		

FORMULAIRE D'APPEL

Partie 2 : Les appels doivent être déposés conformément aux règlements de compétition de l'ILS. Les décisions du comité d'appel sont finales.

Motif ou explication de l'appel :

Réservé aux officiels

	Poste officiel	Heure
Appel verbal reçu à :		
Appel écrit reçu à :		
Frais d'appel reçus à :		
Frais d'appel remboursés (le cas échéant) :		
Nom du président du comité d'appel :		
Décision :	☐ Accepté (protêt accepté) ☐ Rejeté (protêt rejeté)	
Signature président du comité d'appel :		
Heure à laquelle la décision relative à l'appel a été communiquée au plaignant :		
Signature du plaignant qui accuse réception de la décision :		
Commentaires :		
Signature juge en chef :		

ANNEXE 2

CODES DE DISQUALIFICATION POUR LES ÉPREUVES EN PISCINE

Codes de disqualification	Épreuves
1. Ne complète pas l'épreuve conformément à la description générale de cette dernière ou aux règles générales.	Toutes les épreuves
2. Un athlète ou une équipe peut être disqualifié si l'on estime qu'un athlète ou une équipe a compétitionné contrairement aux règles établies. Voici quelques exemples : • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage. • Se faire passer pour un autre athlète. • Tenter de déjouer le scrutin ou le tirage au sort des épreuves ou des positions. • Participer deux fois à la même épreuve individuelle. • Participer deux fois à la même épreuve dans des équipes différentes. • Interférer délibérément avec un parcours pour obtenir un avantage. • Bousculer ou gêner un autre athlète ou coéquipier afin d'entraver sa progression. • Recevoir une assistance extérieure, physique ou matérielle (autre que verbale). • Participer de manière contraire à l'esprit de la compétition (tel que décrit dans le code du franc-jeu).	Toutes les épreuves
3. Les athlètes peuvent ne pas être autorisés à prendre le départ d'une épreuve s'ils se présentent en retard à l'aire de rassemblement. Cela peut être noté comme « did not start » (DNS) sur les feuilles de résultats.	Toutes les épreuves
4. Un athlète ou une équipe absente au départ d'une épreuve sera disqualifié, sauf pour la finale A ou B. Cette absence peut être notée comme « did not start » (DNS) sur les feuilles de résultats.	Toutes les épreuves
5. Les activités qui endommagent délibérément les sites, les lieux d'hébergement ou les biens d'autrui entraîneront la disqualification des personnes impliquées dans la compétition.	Toutes les épreuves
6. Un mauvais traitement des officiels peut entraîner la disqualification de la compétition.	Toutes les épreuves
7. Utiliser des substances collantes ou adhésives (liquides, solides ou en aérosol) sur les mains ou les pieds, ou sur le mannequin ou la bouée tube pour améliorer l'adhérence ou la poussée au fond de la piscine.	Toutes les épreuves
8. S'aider du fond de la piscine, sauf lorsque cela est spécifiquement autorisé (ex : nage et relais nage avec obstacles, relais portage de mannequin **4 x 25 m**).	Toutes les épreuves
9. Sortir de l'eau après une épreuve avant que l'officiel ne l'autorise.	Toutes les épreuves

Codes de disqualification	Épreuves
10. Entamer un mouvement de départ avant que le signal de départ n'ait été donné.	Toutes les épreuves
11. Passer au-dessus d'un obstacle sans revenir immédiatement au-dessus ou en dessous de cet obstacle et passer ensuite en dessous.	Nage avec obstacles Relais nage avec obstacles
12. Ne pas remonter à la surface après le plongeon ou après un virage avant et après de passer sous un obstacle.	Nage avec obstacles Relais nage avec obstacles
13. Ne pas toucher le mur/bord pendant le virage.	Nage avec obstacles
14. Ne pas toucher le mur/bord d'arrivée.	Toutes les épreuves
15. Ne pas remonter à la surface avant de plonger vers le mannequin.	Portage de mannequin
16. Ne pas remonter à la surface après l'entrée dans l'eau et avant d'avoir touché le mur/bord de virage de 50 m. **Note** : Pour les épreuves de relais, cela ne s'applique qu'au premier athlète.	Sauvetage combiné Sauveteur d'acier Relais sauvetage combiné
17. S'aider d'un accessoire de piscine (ex. : câble de couloir, marches, etc.) pour remonter à la surface avec le mannequin (selon l'épreuve) — à l'exception du fond de la piscine, lorsque cela est spécifié.	Portage de mannequin Portage de mannequin avec palmes Sauvetage combiné Sauveteur d'acier Lancer de la corde Relais nage avec obstacles Relais portage de mannequin
18. Ne pas avoir le mannequin dans une position de portage correcte avant que le haut de la tête du mannequin dépasse la ligne des **5 m** (pour les portages sans palmes).	Portage de mannequin Sauvetage combiné Sauveteur d'acier Relais portage de mannequin
19. Utiliser une technique de portage du mannequin incorrecte (telle que décrite dans S3-3).	Portage de mannequin Portage de mannequin avec palmes Sauvetage combiné Sauveteur d'acier Relais portage de mannequin
20. Remorquer le mannequin avec la tête sous la surface de l'eau.	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
21. Relâcher le mannequin avant de toucher le mur/bord d'arrivée ou le mur/bord de virage.	Portage de mannequin Portage de mannequin avec palmes Sauvetage combiné Sauveteur d'acier Relais portage de mannequin

Codes de disqualification	Épreuves
22. Faire surface après le virage et avant de soulever le mannequin.	Sauvetage combiné
23. Ne pas avoir le mannequin dans la position de portage correcte avant que le haut de la tête du mannequin dépasse la ligne des **10 m.**	Portage de mannequin avec palmes
24. S'aider d'un accessoire de piscine (câble de couloir, marches, etc.) lorsque l'athlète attache la bouée tube autour du mannequin sauf lorsque la profondeur minimale de la piscine permet à l'athlète de se tenir debout/marcher lorsqu'il attache la bouée tube autour du mannequin (c.-à-d. remorquage de mannequin avec palmes, sauveteur d'acier)	Toutes les épreuves
25. À **50 m/150 m** (distances valides seulement en piscine de 50 m), l'athlète ne touche pas le mur/bord de la piscine avant de toucher **intentionnellement** le mannequin.	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
26. Le coéquipier lâche le mannequin avant que l'athlète touche le mur/bord de virage.	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
27. Le coéquipier entre intentionnellement dans l'eau pendant l'épreuve ou entre dans l'eau et interfère avec la performance d'un autre athlète ou interfère avec le jugement de l'épreuve.	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
28. L'athlète attache la bouée tube au joint torique avant de toucher le mur/bord de virage.	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
29. La bouée tube est mal attachée autour du mannequin (pas autour du corps et sous les deux bras et pas attachée au joint torique).	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
30. Ne pas attacher la bouée tube autour du mannequin à l'intérieur de la zone de récupération de **10 m** (jugée par le dessus de la tête du mannequin).	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
31. Pousser ou porter le mannequin au lieu de le remorquer.	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
32. La corde et/ou la sangle de la bouée tube est raccourcie intentionnellement par un athlète avant le début de l'épreuve dans le but de remorquer le mannequin.	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
33. Le mannequin se détache de la bouée tube (à l'exception d'un défaut technique de la bouée) après avoir dépassé la zone de transition de **10 m** et avant que l'athlète ne touche le bord/mur d'arrivée.	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
34. Toucher le mur/bord d'arrivée, sans la bouée tube et le mannequin en place.	Remorquage de mannequin avec palmes Sauveteur d'acier
35. Aide d'un troisième athlète pendant l'échange entre l'athlète qui arrive et l'athlète qui repart.	Relais portage de mannequin

Codes de disqualification	Épreuves
36. Un athlète répète deux étapes ou plus d'une épreuve.	Relais nage avec obstacles Relais portage de mannequin Relais sauvetage combiné
37. Quitter le bloc de départ/relâcher tout contact avec le mur/bord de virage/bloc de départ avant que l'athlète précédent n'ait touché le mur/bord de virage.	Relais nage avec obstacles Relais portage de mannequin Relais sauvetage combiné
38. Le mannequin change de main avant ou au-delà de la zone de transition désignée.	Relais portage de mannequin
39. Lâcher le mannequin avant que l'athlète suivant ne le saisisse (c'est-à-dire qu'une main et/ou un bras de chaque athlète doit être en contact avec le mannequin).	Relais portage de mannequin
40. L'athlète attache la bouée tube dans l'anneau.	Relais sauvetage combiné
41. Le coéquipier tient la bouée tube par la corde/sangle.	Relais sauvetage combiné
42. Le coéquipier aide avec des mouvements de bras, ou ne tient pas la bouée tube et/ou le mousqueton avec les deux mains.	Relais sauvetage combiné
43. Le coéquipier ne tient pas ou perd la bouée tube (ou le mousqueton) après avoir dépassé la ligne des **10 m**.	Relais sauvetage combiné
44. Un athlète rentre dans l'eau après avoir terminé sa partie du relais.	Relais nage avec obstacles Relais sauvetage combiné
45. Le coéquipier ne saisit pas la barre transversale avec sa main lorsqu'il utilise une partie de son corps pour récupérer ou saisir la corde pour le remorquage jusqu'au mur/bord d'arrivée.	Lancer de la corde
46. Le lanceur qui, après le signal de départ et avant que son coéquipier ne touche le mur/bord d'arrivée, quitte la zone de lancer qui lui est attribuée.	Lancer de la corde
47. Le lanceur qui ne tire pas à l'aide de ses bras, mais plutôt marche ou court avec la corde dans ses mains ou maintenue autour d'une partie quelconque de son corps. Il ne peut pas tirer au-delà de la marque de **2 m** derrière la ligne pour ramener le receveur vers le mur/bord d'arrivée de la piscine.	Lancer de la corde
48. Le coéquipier saisit la corde en dehors de son couloir.	Lancer de la corde
49. Le coéquipier n'est pas sur son ventre lorsqu'il est tiré vers le mur/bord d'arrivée.	Lancer de la corde
50. Le coéquipier ne tient pas la corde avec ses deux mains lorsqu'il est tiré vers le mur/bord d'arrivée (le coéquipier peut lâcher la corde d'une main dans le seul but de toucher le mur/bord).	Lancer de la corde
51. Le coéquipier « grimpe » la corde d'une main à l'autre.	Lancer de la corde
52. Le lanceur effectue des lancers d'entraînement.	Lancer de la corde
Note : Dans l'épreuve de lancer de la corde, ne pas réussir à remorquer le receveur jusqu'au mur/bord d'arrivée avant le signal sonore de fin de **45 secondes** sera considéré comme un échec (DNF) et non comme une disqualification (DQ).	

CODES DE DISQUALIFICATION POUR L'ÉPREUVE PRIORITÉ (SERC)

1. Recevoir une aide, une instruction ou un conseil de l'extérieur.	Épreuve Priorité (SERC)
2. Introduire un appareil de télécommunication en huis clos.	Épreuve Priorité (SERC)
3. Utiliser tout équipement non fourni dans le cadre de la compétition.	Épreuve Priorité (SERC)
4. Les sauveteurs qui agressent verbalement ou physiquement une victime peuvent se voir infliger une pénalité ou être disqualifiés.	Épreuve Priorité (SERC)

ANNEXE 3

CODES DE DISQUALIFICATION POUR LES ÉPREUVES EN PLAGE

Codes de disqualification	Épreuves
1. Un athlète ne compétitionne pas conformément aux règles générales.	Toutes les épreuves
2. Un athlète ou une équipe peut être disqualifié si l'on estime qu'un athlète ou une équipe a compétitionné contrairement aux règles établies. Voici quelques exemples : • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage. • Se faire passer pour un autre athlète. • Tenter de déjouer le scrutin ou le tirage au sort des épreuves ou des positions. • Participer deux fois à la même épreuve individuelle. • Participer deux fois à la même épreuve dans des équipes différentes. • Interférer délibérément avec un parcours pour obtenir un avantage. • Bousculer ou gêner un autre athlète ou coéquipier afin d'entraver sa progression. • Recevoir une assistance extérieure, physique ou matérielle (autre que verbale). • Participer de manière contraire à l'esprit de la compétition (tel que décrit dans le code du franc-jeu).	Toutes les épreuves
3. Les athlètes peuvent ne pas être autorisés à prendre le départ d'une épreuve s'ils se présentent en retard à l'aire de rassemblement. Cela peut être noté comme « did not start » (DNS) sur les feuilles de résultats.	Toutes les épreuves
4. Un athlète ou une équipe absente au départ d'une épreuve sera disqualifié, sauf pour la finale A ou B. Cette absence peut être notée comme « did not start » (DNS) sur les feuilles de résultats.	Toutes les épreuves
5. Les activités qui endommagent délibérément les sites, les lieux d'hébergement ou les biens d'autrui entraîneront la disqualification des personnes impliquées dans la compétition.	Toutes les épreuves
6. Un mauvais traitement des officiels peut entraîner la disqualification de la compétition.	Toutes les épreuves
7. Le premier athlète ou la première équipe à bouger (c.-à-d. à commencer un mouvement de départ) avant que le signal de départ ait été donné sera disqualifié (ou éliminé dans le cas des drapeaux sur plage).	Toutes les épreuves
8. Ne pas se conformer aux ordres du juge de départ dans un délai raisonnable. **Note :** Aux drapeaux sur plage, tout athlète concerné sera éliminé de l'épreuve.	Toutes les épreuves

Codes de disqualification	Épreuves
9. Un athlète qui, après la première instruction du « starter », perturbe les autres athlètes dans la course, par le biais du son ou autre, peut être disqualifié (ou éliminé dans le cas des drapeaux sur plage).	Toutes les épreuves
10. Commencer dans une position ou dans un couloir autre que celui qui a été attribué.	Toutes les épreuves
11. Prendre ou bloquer plus d'un drapeau (ex. : s'allonger sur un drapeau ou cacher un drapeau).	Drapeaux sur plage
12. Un athlète ne parvient pas à terminer l'épreuve telle qu'elle est définie et décrite ci-dessus.	Toutes les épreuves

ANNEXE 4

EXEMPLE DE GRILLE D'ÉVALUATION DU JUGE EN CHEF

Numéro pigé :		**Équipe :**		**Officiel :**	

Notes de l'officiel :

Le juge en chef supervise l'ensemble de l'épreuve et évalue l'efficacité globale de l'équipe. Il accorde surtout des points pour la capacité du chef d'équipe à contrôler son équipe, à évaluer les priorités et à répartir/diriger les membres de l'équipe pour venir en aide aux victimes.

Il accorde également des points pour la communication entre le chef et son équipe, ainsi qu'entre les membres de l'équipe, notamment en ce qui concerne l'état des victimes et l'aide nécessaire.

Les points attribués DOIVENT tenir compte des éléments suivants :

- Toute perte de contrôle par le chef d'équipe qui s'implique au point qu'il perd le contrôle global.
- Si de l'aide a été demandée. Toute personne envoyée pour chercher de l'aide ne sera pas autorisée à revenir.
- **N'accordez pas de points aux sauvetages effectués par le chef d'équipe, car un autre juge est affecté à cette victime.**

ÉLÉMENTS À ÉVALUER	**POINTAGE (10)**
ÉVALUATION Évaluation de la situation d'urgence Le chef d'équipe a-t-il coordonné l'équipe et défini les priorités appropriées pour le sauvetage ? **Évaluation/réévaluation continue**	
CONTRÔLE Contrôle et sécurité dans la zone du scénario Le chef d'équipe garde le contrôle tout au long du scénario **Évaluation/réévaluation continue**	
COMMUNICATION Communication et rétroaction entre le chef d'équipe et les membres de l'équipe, et entre les membres de l'équipe et les victimes Questions et instructions simples transmises aux victimes et à l'équipe Note : L'accent est mis sur la communication non verbale et verbale simple, et non sur une communication verbale approfondie.	
RECHERCHE Recherche efficace dans la zone du scénario Identification et localisation des victimes	
TRAVAIL D'ÉQUIPE Travail d'équipe, appel à l'aide (services d'urgence appelés) avec les informations appropriées fournies Identification et sauvetage de toutes les victimes Utilisation efficace des témoins/victimes	
Actions dangereuses de la part du sauveteur **Déduire 10 points par occurrence** Cela inclut une manipulation brusque d'une victime.	
TOTAL	

Excellent	**Très bon**	**Satisfaisant**	**Faible**	**Médiocre**
10	7,5 – 9,5	5,0 – 7,0	2,5 – 4,5	0 — 2,0

Certains aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés afin d'attribuer des points plus élevés aux performances de sauvetage exigeant un plus haut niveau de compétence et de jugement. Les points sont attribués par l'officiel par incréments de 0,5.

EXEMPLE DE GRILLE D'ÉVALUATION D'UNE VICTIME NON-NAGEUR

Numéro pigé :		**Équipe :**		**Officiel :**	

Victime :
Décrivez l'état de la victime. Précisez si elle peut attraper un objet de sauvetage et ce qu'elle fera si une tentative de sauvetage est effectuée (ex. : elle se débattra et essaiera de s'agripper au sauveteur). Elle aura généralement besoin d'aide pour sortir de l'eau et, une fois sortie, elle sera épuisée.

Notes de l'officiel :
Un non-nageur est en danger imminent et doit être sauvé en priorité. Un sauvetage tendu ou lancé est prévu et un pointage inférieur sera attribué si un sauvetage avec contact est utilisé. La victime doit être ramenée en sécurité avec un retour efficace. La sortie de l'eau doit être effectuée avec précaution. Elle répondra aux questions qui lui seront posées.

ÉLÉMENTS À ÉVALUER	**POINTAGE (10)**
RECONNAISSANCE ET APPROCHE DE LA VICTIME Reconnaissance d'une personne ne sachant pas nager (priorité élevée), rapidité à atteindre la victime Approche sécurisée par le sauveteur	
SAUVETAGE Sauvetage extrêmement prudent (**Maximum de 5 points** si un sauvetage avec contact est effectué) Surveiller tout en restant dans l'eau, ceci peut nécessiter des directives et/ou des instructions supplémentaires	
CONTRÔLE DE LA VICTIME Questions claires et efficaces Rassurance pendant le sauvetage jusqu'au retour en lieu sûr	
SORTIE DE L'EAU Soins prodigués à la victime ; protection de la tête Sortie de l'eau adaptée à la taille et à la force du sauveteur	
SOINS ET PRISE EN CHARGE DE LA VICTIME Position sécuritaire loin du bord de l'eau ; chaleur et protection si possible ; surveillance ; rassurance continue	
Actions dangereuses de la part du sauveteur **Déduire 10 points par occurrence** Cela inclut une manipulation brusque d'une victime.	
TOTAL	

Excellent	**Très bon**	**Satisfaisant**	**Faible**	**Médiocre**
10	7,5 – 9,5	5,0 – 7,0	2,5 – 4,5	0 — 2,0

Certains aspects spécifiques du scénario peuvent être pondérés afin d'attribuer des points plus élevés aux performances de sauvetage exigeant un plus haut niveau de compétence et de jugement. Les points sont attribués par l'officiel par incréments de 0,5.