

RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF AU QUÉBEC

ÉDITION SEPTEMBRE 2019



RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS DE SAUVETAGE SPORTIF AU QUÉBEC

Publié par
Société de sauvetage, division du Québec
4545, avenue Pierre-De Coubertin
Montréal (Québec) H1V 0B2
alerte@sauvetage.qc.ca
www.sauvetage.qc.ca
1 800 265-3093
514 252-3100

Coordonnatrice - Sauvetage sportif
Laurianne Breault

Révision des textes
Hélène Labelle

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

Tous droits réservés. 13^e édition, août 2019
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). Nous sommes convaincus que 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, sur plage et en sauvetage technique 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 mondiaux *Rescue*.

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, Seniors 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.

Le manuel des *Règlements des compétitions de sauvetage sportif au Québec* fournit aux athlètes, aux organisateurs 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.

Nous vous invitons à consulter le site internet de la Société de sauvetage pour demeurer à l'affût de tout ce qui concerne le sauvetage sportif, et à communiquer avec nous pour toute question à ce sujet.

TABLE DES MATIERES

1. ADMISSIBILITÉ	5
1.1 Accréditation	5
1.2 Juniors	5
1.3 Juniors et Seniors	6
1.4 Maîtres	7
1.5 Surclassement	7
1.6 Composition d'un club et d'une équipe	8
1.7 Changements à apporter à la composition d'une équipe	8
2. LISTE DES ÉPREUVES	10
2.1 Seniors et Juniors	10
2.2 Juniors	11
3. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX.....	13
3.1 Règles générales.....	13
3.2 Réunion d'équipe	13
3.3 Règlements en vigueur.....	13
3.4 Code d'éthique, mauvaise conduite et comité de discipline	14
3.5 Disqualification.....	14
3.5.1 Disqualifications piscine - Technique	14
3.5.2 Disqualifications piscine - Physique et plage	14
3.6 Pénalité.....	15
4. NORMES DES INSTALLATIONS, DU MATÉRIEL ET DES UNIFORMES	17
4.1 Généralités	17
4.2 Liste d'équipements pour le volet piscine - Technique	17
4.2.1 Seniors.....	17
4.2.2 Juniors	18
4.3 Normes des équipements pour les volets piscine - Physique et plage.....	18
4.3.1 Les mannequins.....	18
4.3.2 Les bouées tubes.....	18
4.3.3 Les palmes	18
4.3.4 Les obstacles	18
4.3.5 Les cordes.....	18
4.4 Uniformes et maillots de bain	19
4.5 Aquaplane	19
4.6 Surf-ski	19
4.7 Combinaison isothermique	19
5. PROCÉDURES ET COMPILATION	21
5.1 Procédures d'urgence	21
5.2 Salles d'isolement (lock-up) pour le volet piscine - Technique.....	21
5.3 Protêt.....	21
5.3.1 Dépôt d'un protêt	22
5.3.2 Procédure d'appel d'un protêt	23

5.4 Compilation	23
5.4.1 Finales directes.....	23
5.4.2 Ordre de passage et positionnement des athlètes.....	23
5.4.3 Pointage en fonction du rang.....	24
5.4.4 Pondération des épreuves piscine - Technique	24
5.4.5 Pondération des épreuves pour les volets piscine - Physique et plage.....	24
5.5 Détermination du gagnant	24
5.5.1 Volet piscine - Technique	24
5.5.2 Volets piscine - Physique et plage.....	25
5.5.3 Championnats québécois de sauvetage	25
5.5.4 Sélection des finalistes	25
5.6 Vérification des grilles d'évaluation piscine – Technique	26
5.6.1 Seniors	26
5.6.2 Juniors	26
5.7 Procédure de plongeon pour le départ.....	27
5.8 Spécification pour les victimes « tardives » du volet piscine - Technique.....	27
5.9 Égalité	27
6. ÉPREUVES PISCINE - TECHNIQUE	29
6.1 Seniors	29
6.1.1 Surveillance	29
6.1.2 Premiers soins	30
6.1.3 Priorité.....	30
6.1.4 Épreuves physiques - Seniors.....	32
6.2 Juniors	33
6.2.1 Sauvetage / Surveillance	33
6.2.2 Premiers soins	34
6.2.3 Priorité.....	35
6.2.4 Épreuves physique – Juniors	36
6.2.5 Types de victimes autorisées pour les Juniors	36
7. ÉPREUVES PISCINE - PHYSIQUE.....	38
7.1 Juniors	39
7.1.1 Obstacles	39
7.1.2 Lancer de précision	40
7.1.3 Lancer de la corde	42
7.1.4 Remorquage de mannequin avec palmes.....	44
7.1.5 Portage de mannequin avec palmes.....	46
7.1.6 Portage de mannequin.....	48
7.1.7 Sauveteur d'acier	51
8. ÉPREUVES VOLET PLAGE.....	55
8.1 Nombre maximal d'athlètes.....	55
8.2 Course sur sable	56
8.3 Nage dans les brisants.....	56
8.4 Drapeaux sur la plage	58
8.5 Course-Nage-Course.....	58

8.6 Course avec aquaplane	59
8.7 Sauveteur d'acier - Juniors	60
8.8 Relais sauveteur d'acier – Juniors	61
8.9 Sprint sur sable	61
8.10 Relais sprint sur sable.....	61
Annexe 1 – Formulaire de protêt.....	62
Annexe 2 – Bulletin technique de l'ILS, 12 avril 2016	64
Annexe 3 – Codes et disqualifications impliquant des mannequins	79
Annexe 4 – Règles de l'ILS sur la mauvaise conduite	84

Section 1

Admissibilité



1. ADMISSIBILITÉ

1.1 Accréditation

Tous les clubs, athlètes et entraîneurs doivent obtenir, ou renouveler, leur accréditation pour la saison en cours auprès de la Société de sauvetage. Un athlète ne peut s'accréditer qu'à un club par volet par saison et se doit de participer sous cette même bannière pour toute la saison pour ce volet.

Les personnes qui souhaitent obtenir une accréditation à titre d'entraîneur doivent d'abord suivre une formation gratuite issue du Programme national de certification des entraîneurs (PNCE). Veuillez consulter le site internet de la Société de sauvetage pour obtenir l'information au sujet de cette procédure obligatoire.

Il faut télécharger le formulaire d'accréditation disponible sur le site internet de la Société de sauvetage, suivre les instructions et le transmettre à la personne en charge de la coordination du sauvetage sportif.

L'accréditation est obligatoire pour participer à une compétition.

Début de la saison pour le volet Piscine : le 1^{er} septembre

Début de la saison pour le volet Plage : le 1^{er} mai

La Société de sauvetage encourage la participation juste et équitable des athlètes dans le sport, dans un but de dépassement de soi. La pratique de ce sport leur permet d'améliorer leurs habiletés pertinentes au domaine de la surveillance aquatique.

L'âge au 1^{er} septembre (piscine - Technique et piscine - Physique) et au 1^{er} mai (plage) sera pris en compte pour déterminer la catégorie d'un athlète.

1.2 Juniors

Pour être éligibles à participer au **volet piscine - Technique** à des Championnats québécois de sauvetage ou à des compétitions homologuées, les athlètes doivent :

1. Correspondre à l'une des catégories suivantes :

Catégorie 10 ans et moins (mixte)

- Avoir 10 ans et moins au 1^{er} jour de la saison en cours

Catégorie 11-12 ans (mixte)

- Avoir au minimum 11 ans et moins de 13 ans au 1^{er} jour de la saison en cours

Catégorie Duo 13-14-15 ans (mixte)

- Avoir au minimum 13 ans et moins de 16 ans au 1^{er} jour de la saison en cours

Pour être éligibles à participer aux **volets piscine - Physique et plage** des Championnats québécois de sauvetage ou à des compétitions homologuées, les athlètes doivent :

1. Correspondre à l'une des catégories suivantes :

Catégorie 10 ans et moins (mixte)

- Avoir 10 ans et moins au 1^{er} jour de la saison en cours

Catégorie 11-12 ans (H/F)¹

- Avoir au minimum 11 ans et moins de 13 ans au 1^{er} jour de la saison en cours

Catégorie 13-14 ans (H/F)

- Avoir au minimum 13 ans et moins de 15 ans au 1^{er} jour de la saison en cours

1.3 Juniors et Seniors

Pour être éligibles à participer au **volet piscine - Technique dans la catégorie Seniors** à des Championnats québécois de sauvetage ou à des compétitions homologuées, les athlètes doivent :

1. Posséder un ou des brevets de la Société de sauvetage à jour, au 1^{er} jour de la compétition, tels que la Médaille de bronze, la Croix de bronze ou Sauveteur national²
2. Avoir au moins 16 ans au 1^{er} jour de la saison en cours (mixte)

Pour être éligibles à participer aux **volets piscine - Physique et plage** à des Championnats québécois de sauvetage ou à des compétitions homologuées, les athlètes doivent :

1. Posséder un ou des brevets de la Société de sauvetage à jour, au 1^{er} jour de la compétition, tels que la Médaille de bronze, la Croix de bronze ou Sauveteur national
2. Correspondre à l'une des catégories suivantes :
 - Catégorie Juniors (H/F)
 - Avoir au minimum 15 ans et moins de 19 ans au 1^{er} jour de la saison en cours
 - Catégorie Seniors (H/F)
 - Avoir au minimum 19 ans au 1^{er} jour de la saison en cours

¹ Note : Dans le cas où le nombre de participants est insuffisant, les vagues seront mixtes, mais compilées séparément.

² Les membres des équipes inscrites aux *Canadian Lifeguard Emergency Response Championships (CLERC)* qui participent aux CQS - Technique Seniors devront détenir leur brevet Sauveteur national à jour, ainsi que leur accréditation nationale.

1.4 Maîtres

Pour être éligibles à participer à des Championnats québécois de sauvetage ou à des compétitions homologuées, les athlètes doivent :

1. Avoir déjà possédé un ou des brevets de la Société de sauvetage, tels que la Médaille de bronze, la Croix de bronze ou Sauveteur national
2. Avoir au moins 30 ans au 1^{er} jour de la saison en cours

Les Maîtres peuvent s'inscrire en équipes à une ou plusieurs épreuves Seniors.

Une formule à la carte leur est permise pourvu qu'ils respectent toutes les exigences demandées aux Seniors. Si un Maître décide de s'inscrire dans la catégorie Seniors, il doit le faire pour toutes les épreuves de la même compétition. Lorsqu'il y a des exceptions, le *Manuel de règlements* comporte une section Maîtres, et pour tous les autres renseignements, les Maîtres doivent se référer à la section Seniors.

1.5 Surclassement

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

Volets piscine - Physique et plage :

La seule catégorie d'âge pouvant se surclasser « Seniors » est celle de « 15-18 ans ». Le compétiteur surclassé devra s'inscrire dans la catégorie « Seniors » pour toute la durée de la compétition (épreuves individuelles et en équipes). Le compétiteur devra avoir au minimum une Médaille de bronze à jour. Le compétiteur peut choisir de retourner dans sa catégorie d'âge d'origine lors de la prochaine compétition.

Volet piscine – Technique :

La seule catégorie d'âge pouvant se surclasser « Seniors » est celle de « 13-14-15 ans ». Le compétiteur surclassé devra s'inscrire dans la catégorie « Seniors » pour toute la durée de la compétition. Le compétiteur devra avoir au minimum une Médaille de bronze à jour. Le compétiteur peut choisir de retourner dans sa catégorie d'âge d'origine lors de la prochaine compétition.

Le surclassement est également permis entre toutes les catégories Juniors. Un entraîneur peut décider de surclasser un athlète pour compléter une équipe ou afin de mieux ajuster le niveau de compétition en fonction des aptitudes athlétique de l'athlète.

Un athlète Junior qui se surclasse en s'inscrivant dans une catégorie Juniors supérieure devra le faire pour toute la durée d'une compétition (épreuves individuelles et en équipes).

Il est aussi possible d'utiliser le surclassement seulement pour compléter une équipe pour un relais :

- les athlètes ne peuvent être surclassés que d'une catégorie d'âge supérieure à la leur;
- les athlètes surclassés uniquement pour un ou des relais pourront s'inscrire dans leur catégorie d'âge d'origine durant cette même compétition pour les épreuves individuelles;
- les athlètes ne peuvent participer à une même épreuve qu'une seule fois, et ce, malgré tout surclassement;
- au moins un membre de l'équipe doit provenir de la catégorie d'âge du relais en question.

1.6 Composition d'un club et d'une équipe

Chaque club doit désigner au minimum un entraîneur et chaque équipe doit désigner un capitaine et/ou entraîneur. Cette personne assistera à la réunion des capitaines et sera le porte-parole pour cette équipe pour toutes les questions reliées aux championnats.

Un club peut être composé d'un nombre illimité de compétiteurs, en plus du personnel de soutien. Les compétiteurs peuvent participer aux épreuves en représentant un seul club à la fois.

Pour le volet piscine - Technique, les équipes Seniors doivent être composées au maximum de quatre (4) compétiteurs. Tous les compétiteurs doivent participer à toutes les épreuves de la compétition. Elles peuvent également se doter d'un membre substitut, pour les différentes compétitions de la ligue hivernale.

Pour les volets piscine - Physique et plage, les compétiteurs s'inscrivent de façon individuelle ou en équipes aux épreuves de leur choix, selon les modalités de la compétition.

1.7 Changements à apporter à la composition d'une équipe

Le capitaine ou l'entraîneur de l'équipe est la seule personne autorisée à aviser le directeur de la rencontre, par écrit, des changements apportés à la composition de l'équipe. Les équipes peuvent effectuer des changements à la composition de leurs membres seulement durant la période d'inscription. Après quoi, aucun autre changement ne sera permis.

Les athlètes qui se retirent de 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 ou l'entraîneur de l'équipe doit aviser le directeur de la rencontre, par écrit, des modifications apportées à la composition de son équipe en lui fournissant les renseignements suivants :

- la date et l'heure,
- le nom de l'équipe,
- 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 éligible entraînera la disqualification de l'équipe pour l'ensemble des championnats.

NOTE : La composition des duos (13-14-15 ans) pour le volet piscine – Technique sera prise en compte dès la première compétition. Si un changement de duo survient en cours de saison, il s'agira alors d'un nouveau duo. La compilation des points pour la ligue hivernale sera alors pour un « nouveau » duo et non le duo d'origine.

Section 2

Liste des épreuves



2. LISTE DES ÉPREUVES

2.1 Seniors et Juniors

Épreuves piscine - Technique	Nombre total de compétiteurs autorisés par équipe
Surveillance	4 personnes
Premiers soins	4 personnes
Priorité	4 personnes
Relais Medley	4 personnes
Lancer de la corde	4 personnes (2 duos)
Relais portage de mannequin	4 personnes

Épreuves piscine - Physique	
Nage avec obstacles	Medley de sauvetage
Lancer de la corde	Sauveteur d'acier
Remorquage de mannequin	Relais obstacles
Portage de mannequin avec palmes	Relais portage de mannequin
Portage de mannequin	Relais Medley

Épreuves plage (individuelles)	
Course dans les brisants	Course-Nage-Course
Drapeaux sur la plage	Sprint sur sable
Course sur sable	Course avec surf-ski
Course avec aquaplane	Sauveteur océanique

Épreuves plage (en équipes)	
Sauvetage avec aquaplane	Sauvetage avec bouée tube
Relais sauveteur océanique	Relais sprint sur sable

2.2 Juniors

Épreuves du volet piscine - Technique			
Catégorie	10 ans et moins	11-12 ans	Duo (13-14-15 ans)
Sauvetage	1 personne	1 personne	2 personnes
Premiers soins	1 personne	1 personne	2 personnes
Priorité	1 personne	1 personne	2 personnes
Physique # 1	Remorquage	Remorquage	Remorquage
Physique # 2	Lancer de précision	Lancer de précision	Lancer de la corde
Physique # 3	Portage de mannequin	Portage de mannequin	Relais portage de mannequin

Épreuves du volet piscine - Physique		
Catégorie 10 ans et -	Catégorie 11-12 ans (H/F)	Catégorie 13-14 ans (H/F)
Nage avec obstacles		
Lancer de précision		Lancer de la corde
Remorquage de mannequin		
Portage de mannequin avec palmes		
Portage eu mannequin		
	Sauveteur d'acier	

Épreuves du volet plage		
Catégorie 10 ans et -	Catégorie 11-12 ans (H/F)	Catégorie 13-14 ans (H/F)
Course sur sable		
Nage dans les brisants		
Drapeaux sur la plage		
Course-Nage-Course		
Sprint sur sable		
	Sauveteur d'acier – Juniors	
	Relais sauveteur d'acier – Juniors	
	Course avec aquaplane	
		Relais sprint sur sable

Section 3

Règlements généraux



3. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

3.1 Règles générales

Lors des épreuves, l'entraîneur doit être présent dans l'aire désignée à cet effet seulement.

Pour le volet piscine - Technique, il ne peut pas communiquer avec l'équipe d'aucune façon que ce soit durant l'épreuve. Une fois que l'entraîneur a vu la situation préparée pour la performance des équipes, il ne peut, en aucun cas, entrer en contact avec des équipes en isolement.

3.2 Réunion d'équipe

L'entraîneur ou le capitaine est tenu de se présenter aux réunions préparatoires. En cas d'absence, l'équipe ne pourra invoquer le fait qu'elle n'était pas au courant de ce qui a été discuté.

Le comité organisateur 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 équipes est requis pour annoncer la réunion.

3.3 Règlements en vigueur

Le présent manuel énonce les règles spécifiques pour les compétitions québécoises de sauvetage sportif et réfère à des sections du *Manuel pour les compétitions canadiennes de sauvetage sportif* et de l'*International Life Saving Federation Competition Rule Book 2015-2019 Edition*.

Tous les règlements des plus récentes éditions du *Manuel pour les compétitions canadiennes de Swimming/Natation Canada*, du *Règlement sur la sécurité dans les bains publics* (B - 1.1, r.11 (ancien S-3, r.3)), 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 appliquées.

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

1. *Règlements des compétitions de sauvetage sportif au Québec*
2. *Manuel pour les compétitions canadiennes de sauvetage sportif*
3. *International Life Saving Federation Competition Rule Book 2015-2019 Edition*

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

Le comité organisateur des Championnats québécois de sauvetage ou la Société de sauvetage peuvent effectuer des changements au présent manuel de 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 du manuel de règlements, tous les changements annoncés dans les bulletins techniques.

3.4 Code d'éthique, mauvaise conduite et comité de discipline

Se référer aux sections 2.12 et 2.13 de l'*International Life Saving Federation Competition Rule Book 2015-2018 Edition* (ci-après désigné le Manuel de l'ILS) et à l'Annexe 4 pour la version traduite. En cas de disparité entre les deux versions, le contenu du Manuel de l'ILS prédomine en tout temps.

À chaque compétition, le comité organisateur a la responsabilité de mettre sur pied un comité disciplinaire. Ce comité doit être composé d'un représentant des athlètes (élu par les athlètes), d'un représentant des juges (élu par les juges), d'un représentant du comité organisateur (élu par les membres de ce comité) et d'un représentant de la Société de sauvetage (dans le cas où cela 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 de discipline. Les sanctions seront laissées à la discrétion du comité de discipline et seront établies en fonction de la gravité de la situation.

Si un des membres du comité de discipline est impliqué dans la plainte justifiant la convocation du comité de discipline, celui-ci doit se retirer.

3.5 Disqualification

Toute disqualification en ronde préliminaire ou finale entraînera la note de zéro. Le classement de l'épreuve sera ajusté en fonction des disqualifications.

3.5.1 Disqualifications piscine - Technique

Pour toutes les épreuves

Les équipes pourront être disqualifiées si, de l'avis des juges, elles ont reçu une « aide extérieure » par le biais d'un mot ou d'un autre signal pouvant les aider à améliorer leur performance.

De plus, les comportements suivants auront pour résultat une disqualification :

1. La non-présence dans la salle d'isolement après la fermeture de celle-ci.
2. Des abus verbaux et physiques inappropriés et non nécessaires.
3. Les quatre membres ne sont pas identifiés correctement par au moins un élément commun à tous les membres (bonnet, T-shirt, etc.).
4. Ne pas respecter les règles de constitution d'une équipe.

3.5.2 Disqualifications piscine - Physique et plage

Se référer à la liste des disqualifications des épreuves physiques et plage du Manuel de l'ILS à la fin de la section 3 (pages 78 à 82) et à la fin de la section 4 (pages 141 et 142)

3.6 Pénalité

Les responsables, les juges et les officiels, et la Société de sauvetage peuvent imposer, à leur discrétion, des pénalités à des individus ou des équipes participant à la compétition. La pénalité doit être approuvée, en tout temps, par le responsable d'épreuve.

Les règles régissant les pénalités sont les suivantes :

1. Une pénalité de 20% des points obtenus de la grille sera allouée pour toute action ou comportement non sécuritaire pour le sauveteur ou pour toute faute pouvant aggraver l'état de la victime.

2. Selon la situation, les responsables d'épreuves auront le droit d'ajouter une spécification aux grilles pour majorer les actions qui se doivent d'être entreprises et qui auront une incidence sur les autres traitements que la victime recevra éventuellement. Il y aura donc des barèmes variables.

Exemple : Si la situation se déroule sur une patinoire extérieure et que tous les éléments indiquent que les victimes sont dans un environnement froid qui peut engendrer de l'hypothermie, les sauveteurs se doivent d'utiliser leur jugement et de déplacer toutes les victimes vers un endroit plus chaud. Dans cette situation, les responsables d'épreuve pourront utiliser des barèmes variables; c'est-à-dire qu'une grille pourra avoir des pénalités progressives en fonction des gestes à poser. Par exemple, si une victime souffrant d'hypothermie n'est pas entrée à l'intérieur avant 2:00 (minutes), alors une pénalité de 10 % sur la grille pourra être émise et ainsi de suite en fonction de la situation.

3. Seul le responsable de l'épreuve informe le capitaine et/ou l'entraîneur de l'équipe des pénalités ou des disqualifications qui lui sont attribuées et ce, immédiatement après l'épreuve. Aucune discussion ne sera tolérée, afin de ne pas retarder le déroulement de la compétition.

4. Une même action sur la même victime ne peut être pénalisée sur la grille de victime et la grille d'ensemble.

Section 4

Normes des installations, du matériel et des uniformes



4. NORMES DES INSTALLATIONS, DU MATÉRIEL ET DES UNIFORMES

4.1 Généralités

Pour le volet piscine - Technique, les équipes et les compétiteurs doivent posséder leur propre équipement, et ce, avant le début des championnats. Tout ce qui n'est pas mentionné dans la liste d'équipement ci-dessous est proscrit (ex. moyen de propulsion artificielle, téléphone cellulaire, etc.). Une équipe peut emprunter le matériel d'une autre équipe si cela n'a pas d'effet sur la compétition, par exemple attelles, VFI et planche dorsale.

Pour les volets piscine - Physique et plage, les athlètes doivent posséder leur propre équipement. Ils sont responsables de fournir des équipements respectant les dernières normes du Manuel de l'ILS. Les mannequins, les obstacles et les bouées tubes (et les cordes pour le volet physique / et les bâtons pour le volet plage) seront fournis par le comité organisateur. Les grandeurs respecteront les standards du Manuel de l'ILS.

Les athlètes doivent ainsi fournir leurs propres palmes et tous autres articles nécessaires à la nage. Notez que les athlètes participant à une épreuve en équipe seront disqualifiés s'ils ne sont pas identifiés avec le même bonnet de bain aux couleurs de leur club. Dans l'éventualité où un club accrédité manque de matériel pour organiser une compétition, la Société de sauvetage peut lui en faire le prêt gratuitement.

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 du Manuel de l'ILS, section 8.

Pour connaître les normes sur les installations recevant les épreuves (bassin et plage), consulter le Manuel de l'ILS, section 8.

4.2 Liste d'équipements pour le volet piscine - Technique

4.2.1 Seniors

Afin de se rapprocher le plus possible de la réalité, les compétiteurs ne peuvent sortir du matériel de leur trousse avant le signal annonçant le début de l'épreuve.

Il est de la responsabilité de l'équipe de fournir l'équipement suivant :

- masques de poche,
- sifflets,
- objets flottants.

Maximum permis :

- 4 couvertures,
- 4 trousse de premiers soins (un « sac de hockey » est permis)*,
- 8 attelles (4 pour les jambes et 4 pour les bras),
- 1 planche dorsale en bassin de 25 m et 2 planches dorsales en bassin de 50 m.

* Seulement l'équipement requis pour l'épreuve est permis dans le sac. Toutefois, le comité organisateur peut imposer du matériel supplémentaire (fourni) selon l'épreuve.

Le comité organisateur des CQS fournira une (1) planche dorsale aux équipes qui en auront besoin.

4.2.2 Juniors

Il est de la responsabilité de l'équipe de fournir l'équipement suivant :

- masques de poche,
- sifflets,
- objets flottants,
- 1 trousse de premiers soins.

4.3 Normes des équipements pour les volets piscine - Physique et plage

4.3.1 Les mannequins

Pour les compétitions provinciales, les mannequins de pratique de la compagnie *Aquam* doivent être utilisés pour les catégories suivantes : 10 ans et moins, 11-12 ans et 13-14 ans

Dans le cadre des compétitions provinciales, canadiennes et internationales, les normes pour les mannequins utilisés par les catégories 15-18 ans, Open et Maîtres se trouvent à la section 8.7 du Manuel de l'ILS.

4.3.2 Les bouées tubes

Se référer à la section 8.9 du Manuel de l'ILS

4.3.3 Les palmes

Se référer à la section 8.11 du Manuel de l'ILS

Pour les Juniors, les palmes en fibre de verre, fibre de carbone ou autre matériau similaire ne sont pas permises.

4.3.4 Les obstacles

Se référer à la section 8.8 du Manuel de l'ILS

4.3.5 Les cordes

Se référer à la section 8.12 du Manuel de l'ILS quant au matériau, à la flottabilité et la largeur.

Les cordes utilisées pour le *Lancer de la corde* et le *Lancer de précision* doivent avoir une mesure de diamètre de ± 10 cm :

Volet piscine – Physique / longueur

Pour la catégorie 10 ans et moins : 7 m

Pour la catégorie 11-12 ans : 10 m

Pour la catégorie 13-14 ans : 13 m

Pour les catégories Juniors, Seniors et Maîtres : entre 16,5 m et 17,5 m

Volet piscine – Technique / longueur

Pour la catégorie 10 ans et moins : 7 m

Pour la catégorie 11-12 ans : 10 m

Pour la catégorie 13-14-15 ans : 13 m

Pour la catégorie Seniors : entre 16,5 m et 17,5 m

4.4 Uniformes et maillots de bain

Les membres d'une équipe et/ou d'un club doivent porter un uniforme qui est approprié à la discipline du sauvetage et qui les distingue des autres équipes et/ou clubs.

Chaque équipe doit avoir des maillots de bain convenables pour une compétition. Il est obligatoire que tous les athlètes participant à une épreuve en équipe soient identifiés par le même bonnet de bain aux couleurs de leur club. Les maillots ne doivent en aucun cas fournir à l'athlète une aide de flottaison.

Il est à noter que certains styles de maillots de bain ne sont pas permis. Pour plus d'informations, consulter la section 8.13 du Manuel de l'ILS.

NOTE : Dans le volet piscine – Technique, une équipe dont les athlètes sont tous accrédités « sans club » et qui voudrait participer à une invitation provinciale pourra le faire sans identification de Club.

4.5 Aquaplane

Se référer à la section 8.4 du Manuel de l'ILS

En ce qui concerne les Juniors, ils peuvent utiliser un aquaplane pesant au minimum 4,5 kg et mesurant au minimum 1,83 m. Un jeune sauveteur peut utiliser un aquaplane Senior pour autant que l'équipement respecte les critères.

4.6 Surf-ski

Se référer à la section 8.10 du Manuel de l'ILS

4.7 Combinaison isothermique

Se référer aux sections 8.16 et 2.10.6 du Manuel de l'ILS

Section 5

Procédures et compilation



5. PROCÉDURES ET COMPILATION

5.1 Procédures d'urgence

Lors de situations d'urgence, les compétiteurs doivent réagir dans la mesure de leurs compétences et se joindre aux sauveteurs du site hôte rapidement, de manière professionnelle et courtoise. Dans la situation où il y aurait une vraie victime (cas non prévu), un arrêt de la situation permettra aux organisateurs de transférer la victime des mains des compétiteurs aux surveillants-sauveteurs de l'organisme hôte. Une reprise au même endroit sera faite dans des délais raisonnables.

Si un compétiteur se blesse pendant une épreuve, un arrêt de quelques secondes sera fait afin d'évaluer la situation. Si la situation est mineure, l'épreuve continuera telle quelle et l'équipe aura la responsabilité de s'occuper du sauveteur blessé. Pour une situation majeure, une rencontre entre l'équipe et les organisateurs permettra soit une reprise à l'endroit arrêté, soit l'arrêt de la situation (les points accumulés seront retenus pour le pointage de l'équipe).

Il est à noter que pour des compétitions homologuées, par exemple à l'échelle provinciale et nationale, les organisateurs doivent élaborer un plan d'urgence développé en lien avec les procédures d'urgence de l'installation hôte.

5.2 Salles d'isolement (lock-up) pour le volet piscine - Technique

Les équipes en salle d'isolement ne peuvent parler à personne de l'extérieur, exception faite des responsables et des bénévoles des championnats. Seulement les personnes autorisées pourront entrer dans la pièce une fois que la salle d'isolement aura été fermée. Les équipes seront escortées pour sortir de la salle d'isolement.

Seulement les entraîneurs possédant une accréditation valide émise par la Société de sauvetage pourront y accompagner leur équipe.

L'utilisation de tout matériel électronique (téléphone mobile, ordinateur, etc.) permettant aux compétiteurs de communiquer de quelque manière que ce soit est interdite.

5.3 Protêt

Un protêt est une demande faite par une équipe ou un athlète 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 compétiteurs doivent soumettre un protêt uniquement après avoir réfléchi en se basant sur les faits et les règlements, et en reconnaissant les efforts du comité organisateur des championnats pour offrir une compétition juste.

L'équipe de gestion des championnats se réserve le droit d'annuler, modifier ou apporter des changements aux règlements, critères, horaires ou autres questions, pour des raisons de sécurité et si elle le juge nécessaire. Toutes les mesures possibles seront appliquées pour que les capitaines de chaque équipe soient informés de tels changements. Le cas échéant, des protêts concernant les décisions prises par le comité de gestion des championnats 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 ce manuel, si le juge considère que ces changements sont nécessaires, et en autant que les équipes soient prévenues de ces changements avant le début de l'épreuve.

5.3.1 Dépôt d'un protêt

Les conditions relatives au dépôt d'un protêt sont les suivantes :

1. Seulement les capitaines et les entraîneurs des équipes peuvent déposer un protêt. Le juge en chef informera, par le biais de l'agent de liaison, le capitaine de l'équipe ayant déposé le protêt de la décision qui aura été prise concernant son protêt.
2. Dépôt d'un protêt avant une épreuve : Un protêt concernant les conditions régissant le déroulement d'une épreuve doit être déposé verbalement avant le début de cette épreuve. Avant le rassemblement pour l'épreuve en question, le juge en chef ou le responsable en charge de l'épreuve annoncera aux athlètes participant à cette épreuve qu'un protêt a été déposé.
3. Dépôt d'un protêt après une épreuve : Une équipe désirant déposer un protêt doit premièrement en aviser l'agent de liaison au maximum 15 minutes après la fin de l'épreuve en question. Le protêt doit être ensuite écrit sur le « *Formulaire de protêt* » (Annexe 1) et remis personnellement à l'agent de liaison au plus tard une demi-heure après la fin de l'épreuve. Un protêt non soumis dans le délai prescrit sera rejeté, même s'il aurait autrement été valide.
4. Suite au dépôt d'un protêt par le capitaine ou l'entraîneur de l'équipe, le juge en chef, le directeur de la rencontre ainsi que le responsable de l'épreuve se réuniront pour évaluer la situation.
5. Un protêt doit être accepté ou rejeté. L'agent de liaison informera le capitaine ou l'entraîneur de l'équipe ayant déposé le protêt, aussitôt que possible, de la décision qui aura été prise concernant son protêt. En aucun cas, le juge en chef n'argumentera la décision avec l'entraîneur ou avec le capitaine.
6. Si un protêt est accepté, toutes les équipes touchées par la décision doivent en être avisées.
7. Les vidéos peuvent être soumises à l'appui d'un protêt.
8. Il n'est pas permis de déposer un protêt qui questionnerait spécifiquement les décisions prises par un juge pour ce qui est de l'ordre d'arrivée d'une épreuve.
9. Les notes rendues par un juge sont sans appel.
10. Il n'est pas possible de faire appel ou de déposer un protêt pour les décisions relatives à l'ordre de passage, qu'elles aient été prononcées par un juge ou par le biais de l'équipement électronique.
11. Aucun protêt collectif ne sera accepté.

5.3.2 Procédure d'appel d'un protêt

Il est possible pour les entraîneurs d'aller en appel d'un protêt lors de 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 en charge 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.

5.4 Compilation

5.4.1 Finales directes

Si le nombre d'inscriptions est insuffisant pour justifier la tenue de préliminaires pour quelle catégorie que ce soit (Juniors, Seniors ou Maîtres), les épreuves de cette catégorie se dérouleront en finales directes. Les organisateurs d'une compétition peuvent également décider de tenir toutes les épreuves en finales directes pour des raisons d'horaire.

5.4.2 Ordre de passage et positionnement des athlètes

Pour le volet piscine - Technique, l'ordre de passage sera choisi de façon aléatoire.

Pour les épreuves du volet piscine - Physique, les athlètes seront assignés à une vague de départ et un couloir de nage. Cette assignation 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. Un athlète qui ne fournit pas de temps (No Time ou NT) lors de son inscription, se verra automatiquement assigner à la première vague et dans un couloir extérieur.

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

5.4.3 Pointage en fonction du rang

<i>RANG</i>	<i>POINTS</i>	<i>RANG</i>	<i>POINTS</i>
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

5.4.4 Pondération des épreuves piscine - Technique

Seniors

Surveillance	35 %
Premiers soins	30 %
Priorité	20 %
Épreuves physiques	3 x 5 %

Juniors

Sauvetage	35 %
Premiers soins	30 %
Priorité	20 %
Épreuves physique	3 x 5 %

5.4.5 Pondération des épreuves pour les volets piscine - Physique et plage

Pour ces volets, toutes les épreuves ont la même valeur. Lors des relais ou épreuves en équipes, les points sont attribués une seule fois au club en fonction du rang de l'équipe et non à chaque participant de l'équipe.

5.5 Détermination du gagnant

5.5.1 Volet piscine - Technique

L'équipe ou l'athlète qui accumule le plus de points lors d'une épreuve gagnera celle-ci. L'équipe ou l'athlète qui accumule le plus de points au cours de toute la compétition gagne la compétition dans sa catégorie d'âge.

5.5.2 Volets piscine - Physique et plage

L'équipe ou l'athlète qui obtient le meilleur temps en finale A (piscine) ou la meilleure position (plage) lors d'une épreuve finale, gagnera celle-ci. Le club qui accumule le plus de points au cours de toute la compétition gagne la compétition dans sa catégorie d'âge.

5.5.3 Championnats québécois de sauvetage

Pour chaque volet du sport, la Société de sauvetage organise, **en collaboration avec un club hôte**, des compétitions au niveau provincial : des Championnats québécois de sauvetage (CQS) pour les volets piscine - Technique, piscine - Physique et plage.

Lors des CQS - Technique, une bannière de champions provinciaux sera remise pour couronner l'équipe Seniors ainsi que le club Juniors ayant accumulé le plus de points.

L'équipe Seniors gagnante ainsi que l'équipe qui aura remporté la Coupe hivernale aura l'opportunité d'être financée (en partie) par la Société de sauvetage pour représenter le Québec aux Championnats canadiens de sauvetage -Technique.

Lors des CQS- Physique et des CQS- Plage, une bannière de champions provinciaux sera remise aux clubs ayant accumulé le plus de points pour chacune des catégories suivantes : Juniors, **15-18 ans**, Seniors et Maîtres. Un comité fera la sélection individuelle des athlètes qui représenteront le Québec aux Championnats canadiens.

Notez qu'un minimum de 4 clubs et/ou équipes différents doivent être inscrits dans une même catégorie pour qu'une bannière de champions provinciaux soit décernée.

À compter de la saison 2019-2020 aucune bannière combinée ne sera remise lors des Championnats.

5.5.4 Sélection des finalistes

Épreuves piscine - Technique

La ronde préliminaire retiendra les 6 meilleures équipes ou athlètes ayant obtenu le plus de points. Dans le cas où le nombre d'équipes ne serait pas mentionné avant le début de la compétition, 6 équipes seront retenues en finale. Une seule équipe de démonstration sera choisie.

Un tirage au sort sera fait pour déterminer l'ordre de passage lors de la ronde préliminaire. Lors des finales, les équipes passeront par ordre décroissant, soit l'équipe qui aura obtenu le moins de points en préliminaire passera en premier.

Épreuves piscine - Physique

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

Lors des CQS, 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 points servant à déterminer le club gagnant sont distribués pour chaque épreuve aux 16 finalistes 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 9^e rang pour la récolte des points. Seuls les 3 meilleurs temps de la finale A obtiendront des médailles.

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, il faut consulter la section 4.4.5 du Manuel de l'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 permis dans le Manuel de l'ILS.

5.6 Vérification des grilles d'évaluation piscine – Technique

5.6.1 Seniors

Immédiatement après chaque épreuve, le capitaine ou l'entraîneur de l'équipe doit se rendre à la zone de vérification des grilles d'évaluation. Le capitaine ou l'entraîneur se doit d'avoir en sa possession sa propre calculatrice et un crayon rouge. Un temps limite pourrait être imposé.

Les trois étapes suivantes doivent être respectées :

1. Compilation des grilles par le compilateur de l'épreuve. (crayon noir)
2. Le capitaine ou l'entraîneur doit approuver les calculs et signer chacune des grilles. Le comité organisateur se réserve le droit d'accélérer le processus. (crayon rouge)
3. Vérification des grilles par le responsable de la compilation. En cas de disparité, le capitaine ou l'entraîneur en sera informé. (crayon vert)

Aucune modification ou vérification ne sera faite suite à ces trois étapes.

5.6.2 Juniors

Les grilles ne sont pas compilées par l'entraîneur. Elles seront compilées par le responsable de la compilation et seront vérifiées par un autre compilateur avant de saisir les données dans le programme informatique.

5.7 Procédure de plongeon pour le départ

Se référer à la section 3.2 du Manuel de l'ILS

5.8 Spécification pour les victimes « tardives » du volet piscine - Technique

Lors d'une mise en situation, si un figurant agit à titre d'aide et qu'il ne présente aucun signe et symptôme, et qu'il devient par la suite une victime, les traitements entrepris avant les premiers signes et symptômes ne seront pas comptabilisés. La grille d'évaluation débute au moment où celui-ci commence à simuler.

5.9 Égalité

Se référer aux sections 3.6, 4.6 et 5.6 du *Manuel pour les compétitions canadiennes de sauvetage sportif*

Section 6

Épreuves piscine - Technique



6. ÉPREUVES PISCINE - TECHNIQUE

6.1 Seniors

6.1.1 Surveillance

Description de l'épreuve

Les équipes ont entre 30 et 60 secondes pour s'installer sur l'enceinte de la piscine, le tout est laissé à la discrétion du comité organisateur en autant que cela soit précisé lors de la réunion des capitaines. Aucune situation d'urgence ne se produira pendant le temps de préparation.

Par la suite, les équipes ont entre 5 et 8 minutes pour réagir à des incidents réalistes pouvant survenir lors de la surveillance d'un bain public ou d'une pataugeoire. Tous les types d'incidents doivent se retrouver dans les grilles de traitements. Par exemple, les incidents pourraient concerner des relations publiques, des soins d'urgence aquatique ou une fouille des installations.

Pour les compétitions régionales, les situations d'urgence lors des préliminaires et des finales directes auront au maximum 10 victimes, incluant les relations publiques.

Lors de la ronde finale provinciale, le nombre de victimes sera laissé à la discrétion du comité organisateur.

Modalités générales

- Les équipes n'ont pas la possibilité de prévenir les incidents. Les équipes seront informées des accidents qui se produiront à l'extérieur du pourtour de la piscine.
- Évacuer la piscine ne suffit pas à prévenir les cas.
- À un endroit prédéterminé, un officiel indiquera aux équipes, à l'aide d'une affiche, si la piscine est « évacuée partiellement » ou « évacuée totalement ». Chaque fois que l'officiel considérera que l'équipe a évacué la piscine, il montrera l'affiche « partielle ou totale ».
- Les victimes de la ronde préliminaire doivent être à la vue des compétiteurs (aucun cas caché).
- Les équipes auront un temps déterminé pour évaluer et traiter chacune des victimes (temps fixe ou continu).
- Dans le cas de victimes continues, il y aura un temps précis de simulation pour découvrir la victime. Après quoi, la victime arrêtera de simuler. Par exemple, un non-nageur qui débute à 1:00 minute simulera au maximum jusqu'à 2:00 minutes.
- Les coéquipiers doivent pouvoir s'entraider en tout temps.

6.1.2 Premiers soins

Description de l'épreuve

Les équipes ont entre 5 et 8 minutes pour réagir à des incidents réalistes pouvant survenir lors du travail d'un surveillant-sauveteur. Tous les types d'incidents doivent se retrouver dans les grilles de traitements.

Pour les compétitions régionales, les situations d'urgence lors des préliminaires et des finales directes auront au maximum 8 victimes, incluant les relations publiques.

Lors de la ronde finale provinciale, le nombre de victimes sera laissé à la discrétion du comité organisateur.

Modalités générales

- Les coéquipiers doivent pouvoir s'entraider en tout temps.
- Les équipes devront traiter chacune des victimes, et ce, durant toute la situation à moins que le contexte de la situation ne l'empêche.



6.1.3 Priorité

Description de l'épreuve

Les équipes doivent déplacer les victimes dans un lieu sécuritaire (préalablement établi par le comité organisateur). Le temps donné variera entre 1:30 et 2:00 minutes pour un bassin de 50 m. Tous les types d'incidents doivent se retrouver dans l'un des manuels suivants publiés par la Société de sauvetage, soit *Alerte, la pratique de la surveillance aquatique*, le *Manuel canadien de sauvetage* et le *Manuel canadien de premiers soins*.

La situation sera réaliste et sécuritaire. Les victimes porteront très peu ou pas de maquillage. Des mannequins pourront simuler des victimes inconscientes présentant des changements (p. ex. obstruction des voies respiratoires (OVR), arrêt respiratoire (AR), arrêt cardiaque (AC)).

Sous la direction d'un capitaine d'équipe (leader), l'équipe doit secourir le plus de victimes possible dans le temps alloué pour le faire. Chaque compétiteur doit faire appel aux notions de base du sauvetage. Les compétiteurs ne doivent en aucun cas mettre leur vie en danger (approche échelonnée).

Le plan d'action devrait être établi de façon à contrôler la situation. Le but de ce plan est de préserver le plus de vies possible. Des choix judicieux doivent être faits lorsque le sauveteur se retrouve devant une situation où il y a plusieurs victimes. Les priorités des victimes vont selon l'ordre suivant :

Priorité 1 : Nageur fatigué ou pouvant se déplacer seul

Priorité 2 : Victime blessée ou non-nageur

Priorité 3 : Victimes inconscientes, victimes qui ne respirent pas,
Victimes suspectées de blessure à la colonne vertébrale

Priorité 4 : Victimes submergées

Les compétiteurs doivent utiliser l'approche échelonnée pour secourir les victimes. Ces notions de base sont présentées à la section 4 du *Manuel canadien de sauvetage* (4-2 pour l'approche de la situation de sauvetage et 4-5 pour l'approche échelonnée).

Modalités générales

Les compétiteurs ne peuvent apporter aucun matériel (p. ex. lunettes de natation, vêtements, etc.) sur le site de la situation.

Aucun autre équipement que le maillot de bain, le bonnet de bain et des lunettes optiques n'est permis.

6.1.4 Épreuves physiques - Seniors

Consulter la description des épreuves en piscine pour la catégorie Seniors dans le Manuel de l'ILS, section 3, pour obtenir les différents détails des épreuves.

Précision pour le lancer de la corde

Chaque équipe Seniors doit former 2 duos impliquant obligatoirement les 4 membres de l'équipe. Le choix des rôles (lanceur ou attrapeur) revient à l'entraîneur ou au capitaine de l'équipe.

Pour obtenir le classement officiel de l'équipe, chaque duo sera préalablement classé selon son temps et un pointage sera attribué aux 32 premiers duos. Un duo n'ayant pas terminé l'épreuve (DNF) se verra attribuer 0 point. Le nombre de points obtenus par les deux duos d'une équipe seront additionnés, et le total le plus élevé sera gagnant. En cas de disqualification d'un duo, l'équipe au complet est disqualifiée pour l'épreuve.



6.2 Juniors

6.2.1 Sauvetage / Surveillance

Description de l'épreuve

Le jeune sauveteur a entre 3 et 5 minutes pour réagir à un incident réaliste se déroulant devant lui. Le sauvetage demandera au jeune sauveteur des connaissances sur l'approche échelonnée et les premiers soins. Les habiletés et la forme physique seront aussi mesurées. Le jugement sera évalué entre autres lors de l'approche de la situation de sauvetage.

Tous les types d'incidents doivent se retrouver dans la liste des types de victimes autorisées pour les Juniors, tel que spécifié au point 6.2.5.

Catégorie 10 ans et moins

La situation comporte 1 victime à traiter et elle commence à simuler lors du début officiel de l'épreuve.

Catégorie 11-12 ans

La situation comporte de 1 à 3 victimes (maximum une victime majeure **ou super majeure**) à traiter par ordre de priorité. Les victimes commencent à simuler lors du début officiel de l'épreuve

Catégorie Duo 13-14-15 ans

La surveillance sera faite sous la forme d'une surveillance contrôlée. La situation comporte entre 4 et 7 victimes incluant des cas de relations publiques à traiter par ordre de priorité incluant un appel aux SPU pour les victimes majeures ou **super majeures**, qui peut être fait à n'importe quel moment au cours de la situation (jugement).

Les duos doivent avoir 30 secondes de préparation, comme pour les Seniors.

Modalités générales

- Pour les **10 ans et moins**, la victime doit être située au minimum à 5 mètres du sauveteur.
- Dans le cas où la victime serait de taille et de poids supérieurs au jeune sauveteur, il pourra demander de l'aide pour sortir la victime de l'eau. La personne qui aidera, agira comme une personne du public sans formation.



6.2.2 Premiers soins

Description de l'épreuve

Le jeune sauveteur a entre 4 et 5 minutes pour réagir à un incident réaliste pouvant survenir lors du travail d'un assistant surveillant-sauveteur.

Tous les types d'incidents doivent se retrouver dans la liste des types de victimes autorisées pour les Juniors, tel que spécifié au point 6.2.5.

Catégorie 10 ans et moins

La situation comporte 1 ou 2 victimes à traiter incluant un appel aux SPU pour les victimes majeures ou super majeures, qui peut être fait à n'importe quel moment au cours de la situation (jugement).

Catégorie 11-12 ans

La situation comporte entre 1 et 3 victimes à traiter par ordre de priorité incluant un appel aux SPU pour les victimes majeures ou super majeures, qui peut être fait à n'importe quel moment au cours de la situation (jugement).

Catégorie Duo 13-14-15 ans

La situation comporte entre 4 à 6 victimes à traiter par ordre de priorité incluant un appel aux SPU pour les victimes majeures ou super majeures, qui peut être fait à n'importe quel moment au cours de la situation (jugement).

Modalités générales

- Le jeune sauveteur ne peut pas emprunter de matériel durant la situation.



6.2.3 Priorité

Description de l'épreuve

Le jeune sauveteur a une minute et demie (1:30) pour secourir le maximum de victimes. L'assistant sauveteur ne peut en aucun cas mettre sa vie en danger. Les notions d'approche de la situation de sauvetage et d'approche échelonnée doivent être démontrées.

Catégorie 10 ans et moins

La situation comporte entre 3 et 5 victimes.

Catégorie 11-12 ans

La situation comporte entre 4 et 7 victimes.

Catégorie Duo 13-14-15 ans

La situation comporte entre 5 et 9 victimes.

Modalités générales

1. Toutes les règles énoncées à l'épreuve Priorité - Seniors sont en vigueur, à l'exception du travail en équipe.
2. Les compétiteurs ne peuvent apporter aucun matériel sur le site de la situation autre que le maillot et bonnet de bain.

6.2.4 Épreuves physique – Juniors

Consulter la section 7 de ce document pour obtenir les détails sur les épreuves physiques.

Précision pour le lancer de la corde (13-14-15 ans)

Pour les 13-14-15 ans, les mêmes principes de disqualification que pour les Seniors s'appliquent. Il n'y a qu'un seul lanceur. Voir les autres détails dans la Section 7 de ce manuel.

Précision pour le Relais portage (13-14-15 ans)

Se référer à l'épreuve Seniors *Manikin Relay* (Relais portage mannequin) dans le Manuel de l'ILS

La distance totale est de 50 m avec un mannequin plein. Chaque membre du Duo fait 25 m de portage sans palmes en suivant tous les autres paramètres de l'épreuve Seniors.

6.2.5 Types de victimes autorisées pour les Juniors

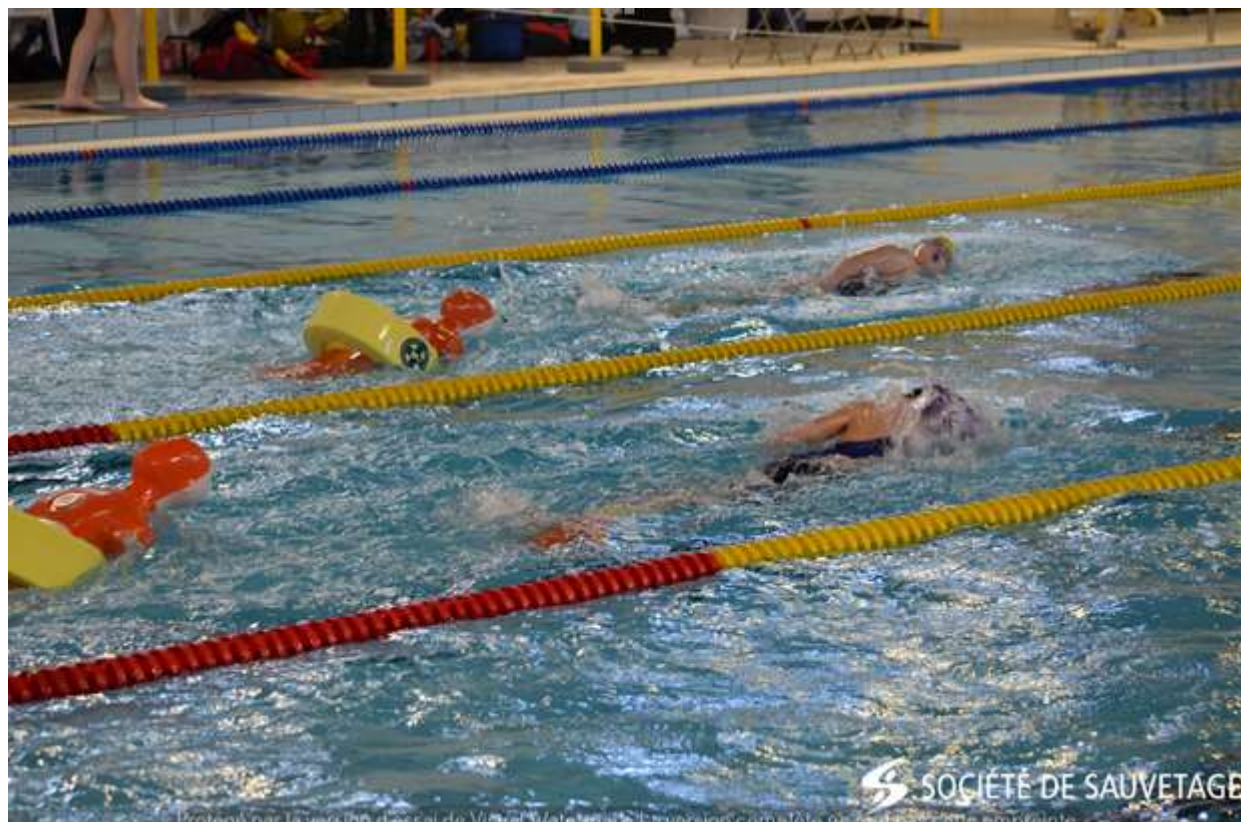
Toutes les catégories d'âge devront se référer aux grilles de traitements.

** Exceptions :

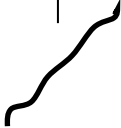
- La blessure à la colonne vertébrale dans l'eau est intégrée chez les Seniors seulement
- la brûlure ne pourra être traitée que sur les mains pour les Juniors
- la blessure à la colonne vertébrale ne pourra être traitée qu'au sol pour les Juniors
- les victimes bébés peuvent être traitées à partir de la catégorie 11-12 ans
- le DEA peut être utilisé uniquement dans la catégorie Seniors

Section 7

Épreuves piscine - Physique Juniors



7. ÉPREUVES PISCINE - PHYSIQUE

Légende	
	= Athlète
	= Mannequin maintenu à la verticale, face au mur de virage
	= Mannequin sur le dos
	= Obstacle et barre transversale
	= Cible
	= Corde à lancer
	= Palmes et bouée tube

Épreuves du volet piscine - Physique		
Catégorie 10 ans et moins	Catégorie 11-12 ans	Catégorie 13 -14 ans (H/F)
Obstacles (50 m)	Obstacles (50 m)	Obstacles (100 m)
Lancer de précision (4 m)	Lancer de précision (7 m)	Lancer de la corde (10 m)
Remorquage de mannequin ½ plein, avec palmes (50 m)	Remorquage de mannequin ½ plein, avec palmes (50 m)	Remorquage de mannequin ½ plein, avec palmes (100 m)
Portage de mannequin ½ plein, avec palmes (50 m)	Portage de mannequin ½ plein, avec palmes (100 m)	Portage d'un mannequin plein, avec palmes (100 m)
Portage de mannequin ½ plein (50 m)	Portage de mannequin ½ plein (50 m)	Portage de mannequin plein (50 m)
	Sauveteur d'acier (100 m)	Sauveteur d'acier (200 m)

7.1 Juniors

7.1.1 Obstacles

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète doit nager sur une distance de 50 m ou 100 m tout en passant sous des obstacles. (Manuel de l'ILS, section 3.7)

Bassin : 25 m

Position de départ : Au signal, l'athlète prend place sur le podium de départ et attend le signal de départ.

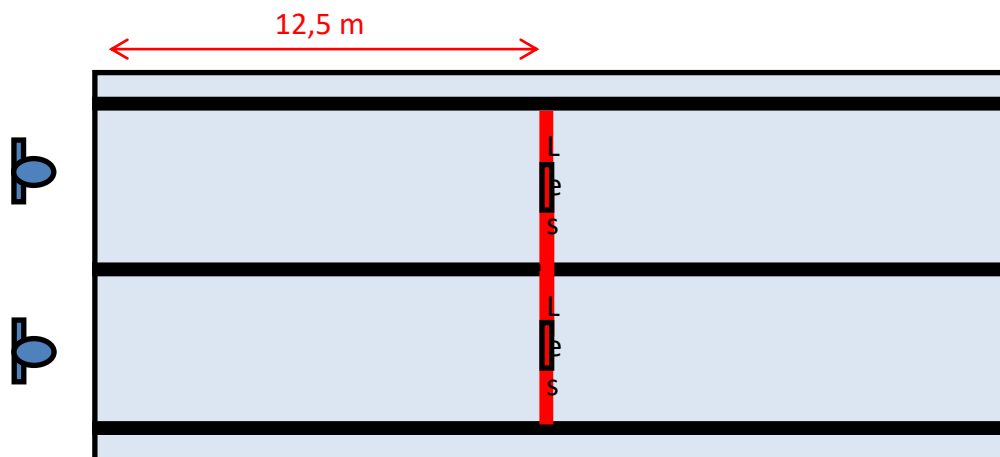
Déroulement (50 m) : Après le signal de départ, l'athlète plonge et nage 50 m. Sur cette distance, il doit passer 2 fois sous un obstacle positionné à mi-chemin du bassin (12,5 m).

Déroulement (100 m) : Après le signal de départ, l'athlète plonge et nage 100 m. Sur cette distance, il doit passer 4 fois sous un obstacle positionné à mi-chemin du bassin (12,5 m).

Note : Les athlètes doivent toujours faire surface avant et après chaque obstacle. Ainsi, un athlète doit faire surface après son plongeon de départ, avant de franchir le premier obstacle. De la même façon, il doit également faire surface après un virage avant de passer un obstacle. « Faire surface » indique que la tête de l'athlète brise la surface de l'eau.

Adaptation en bassin de 50 m : Il est possible de faire ces 2 épreuves en bassin de 50 m. Pour ce faire, des obstacles devront être positionnés à 12,5 m et à 37,5 m du départ.

Bassin 25 m



Équipement

Obstacles : Les obstacles doivent être fixés entre eux et/ou aux câbles séparant les couloirs de nage. Les obstacles doivent tous être alignés de façon transversale à la piscine et visibles à la surface de l'eau.

Les obstacles ont une profondeur de **70 cm** et une largeur équivalente au couloir de nage utilisé.

Disqualifications

En plus des règlements généraux et du déroulement de l'épreuve, les disqualifications liées à l'épreuve se retrouvent dans le bulletin technique de l'ILS (annexe 2 de ce document, en anglais) et dans le Manuel de l'ILS, section 3.7.4.



7.1.2 Lancer de précision

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète lance une corde non lestée en tentant d'atteindre une cible flottante à trois reprises dans un temps limite de 1:30 minutes.

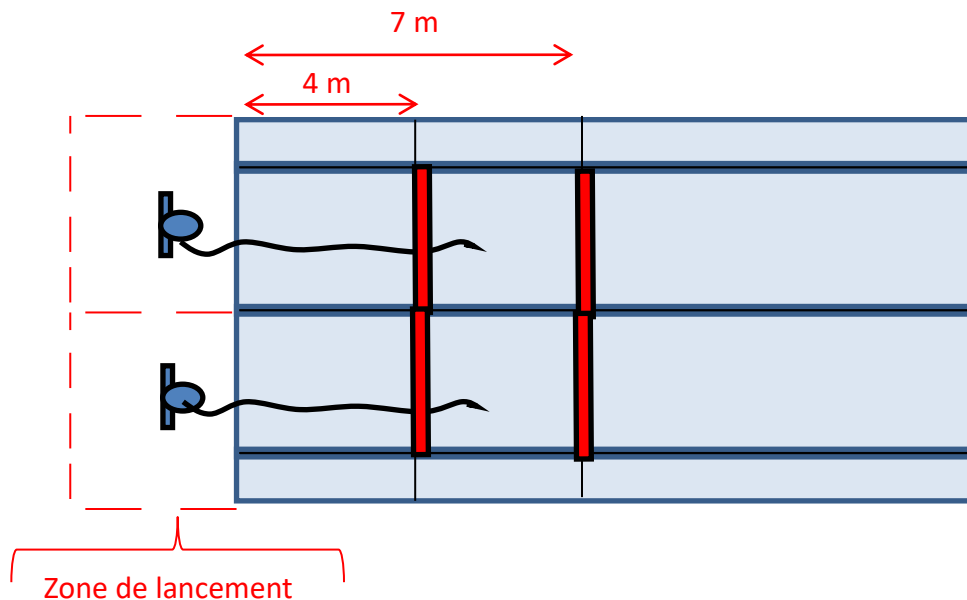
Bassin : 25 m ou 50 m

Position de départ : Au signal, l'athlète pénètre dans la zone de lancement face à la cible. L'athlète doit demeurer immobile avec les jambes et les bras collés le long du corps, en tenant une extrémité de la corde dans la main de son choix. La corde est étalée sur l'eau de façon à dépasser la cible dans son couloir.

Zone de lancement : L'athlète doit toujours garder 1 pied à l'intérieur de la zone de lancement tout au long de l'épreuve. La zone doit avoir une profondeur de 1,5 m à partir du bord de la piscine et être de la même largeur que le couloir contenant la cible.

Déroulement : Les athlètes doivent atteindre leur cible à trois reprises en 1:30 minutes ou moins. Si le lancer est trop court ou n'est pas dans le bon couloir, l'athlète doit récupérer la corde et la lancer à nouveau aussi souvent que nécessaire pendant les 1:30 minutes allouées. Les athlètes qui ne réussissent pas à atteindre leur cible à trois (3) reprises dans le temps alloué se verront attribuer la mention « N'a pas terminé » (DNF). Une mention DNF équivaut à une disqualification en termes de points. L'épreuve se termine dès que la cible est touchée 3 fois.

Bassin 25 m ou 50 m



Équipement

Cordes à lancer : les cordes utilisées correspondent au même type de corde que pour l'épreuve du *lancer de la corde*, décrite dans le Manuel de l'ILS, section 4.13. Cependant, les cordes ont des longueurs différentes selon l'âge des athlètes :

	10 ans et moins	11-12 ans
Longueur de la corde	7 m	10 m

Cibles : La cible peut être définie comme étant un câble transversal ou une barre à obstacle, qui sera fixée au centre du couloir de nage et devra être positionnée à la distance suivante :

	10 ans et moins	11-12 ans
Du mur au centre de la cible	4 m	7 m

Disqualifications

En plus des règlements généraux contenus dans le Manuel de l'ILS, section 2, les comportements suivants auront pour résultat une disqualification :

- Le lanceur met les 2 pieds en dehors de la zone de lancement après le départ et avant le signal indiquant la fin de l'épreuve (à 1:30 minutes).
- Ne pas compléter l'épreuve en respectant les règlements.



7.1.3 Lancer de la corde

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète lance une corde non lestée en tentant d'atteindre un coéquipier, accroché à une barre transversale rigide, afin de le remorquer au bord de la piscine en moins de 45 secondes. (Manuel de l'ILS, section 3.13)

Bassin : 25 m ou 50 m

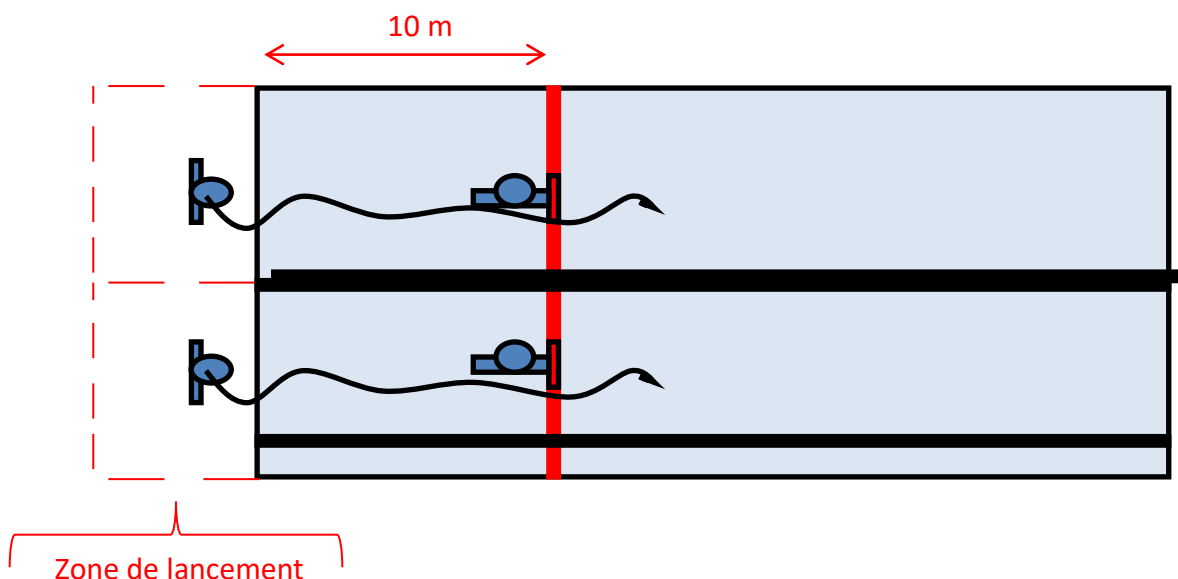
Position de départ : Au signal, l'athlète pénètre dans la zone de lancement face à la « victime ». L'athlète doit demeurer immobile avec les jambes et les bras collés le long du corps, en tenant une extrémité de la corde dans la main de son choix. La victime prend l'autre bout de la corde et pénètre dans l'eau pour se rendre à la barre transversale rigide, en prenant soin d'étirer la corde à son maximum au-dessus de cette barre.

Zone de lancement : L'athlète doit toujours garder 1 pied à l'intérieur de la zone de lancement tout au long de l'épreuve. La zone doit avoir une profondeur de **1,5 m** à partir du bord de la piscine et être de la même largeur que le couloir contenant la cible.

Déroulement : Au signal, le lanceur tire la corde vers lui afin de pouvoir la relancer vers sa victime. La victime tente alors d'attraper cette corde en ayant toujours une main en contact avec le centre de la barre transversale. Si la corde est hors de portée de la victime et/ou dans un autre couloir, le lanceur doit tirer la corde et la relancer à nouveau. Lorsque la victime attrape la corde, le lanceur la remorque vers le mur. La victime doit alors être sur le ventre et avoir ses 2 mains sur la corde. Elle peut seulement utiliser ses jambes comme moyen de propulsion. L'épreuve se termine lorsque la victime touche le mur. Le temps maximum alloué est de **45 secondes**.

Note : Afin d'atteindre la corde, la victime peut tirer sur la barre rigide et/ou aller sous l'eau. La victime ne peut relâcher la barre transversale avant d'avoir une main sur la corde. Lorsque le lanceur tire la victime, celle-ci doit garder ses 2 mains sur la corde et peut seulement en retirer une pour toucher le mur d'arrivée. Lorsque la victime touche le mur, elle doit rester dans l'eau et attendre le signal avant de quitter sa position de façon à ne pas nuire aux autres équipes. De la même façon, le lanceur ne peut quitter la zone de lancement. Ces comportements entraîneront des disqualifications. Les athlètes qui ne réussissent pas à terminer l'épreuve dans le temps alloué se verront attribuer la mention « N'a pas terminé » (DNF). Un DNF équivaut à une disqualification en termes de point

Volet Technique : Il n'y a qu'un seul lanceur par Duo **13-14-15** ans.



Équipement

Cordes à lancer : La longueur de la corde est de **13 m**. Pour plus de détails, consulter la section 4.3.5 de ce document.

Barre transversale : La barre transversale doit se situer à une distance de **10 m**. Les obstacles sont souvent utilisés pour servir de barre transversale. Par exemple, ceux conçus par la compagnie *Aquam* ont une démarcation visuelle pour indiquer l'endroit où la victime doit les tenir. Pour plus de détails, consulter la section 4.3.4 de ce document.

Disqualifications

En plus des règlements généraux et du déroulement de l'épreuve, les **disqualifications** reliées à l'épreuve se retrouvent dans le bulletin technique de l'ILS (annexe 2 de ce document, en anglais) et dans le Manuel de l'ILS, section 3.13.3.

7.1.4 Remorquage de mannequin avec palmes

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète doit nager sur une distance de 50 m ou 100 m avec des palmes. Sur cette distance, il devra récupérer un mannequin ½ plein à l'aide d'une bouée tube et le remorquer jusqu'au mur d'arrivée. (Manuel de l'ILS, section 3.11)

Bassin : 25 m

Position de départ : Au signal, l'athlète prend place sur le podium de départ avec ses palmes et sa bouée tube.

Déroulement (50 m) : Au signal de départ, l'athlète plonge et nage 25 m pour toucher le mur de virage. À ce moment, il doit récupérer le mannequin ½ plein maintenu en place par son coéquipier. La récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de 5 m à partir du mur de virage. Par la suite, l'athlète remorque le mannequin à l'aide de sa bouée tube sur les 25 m qui restent tout en respectant les critères de remorquage.

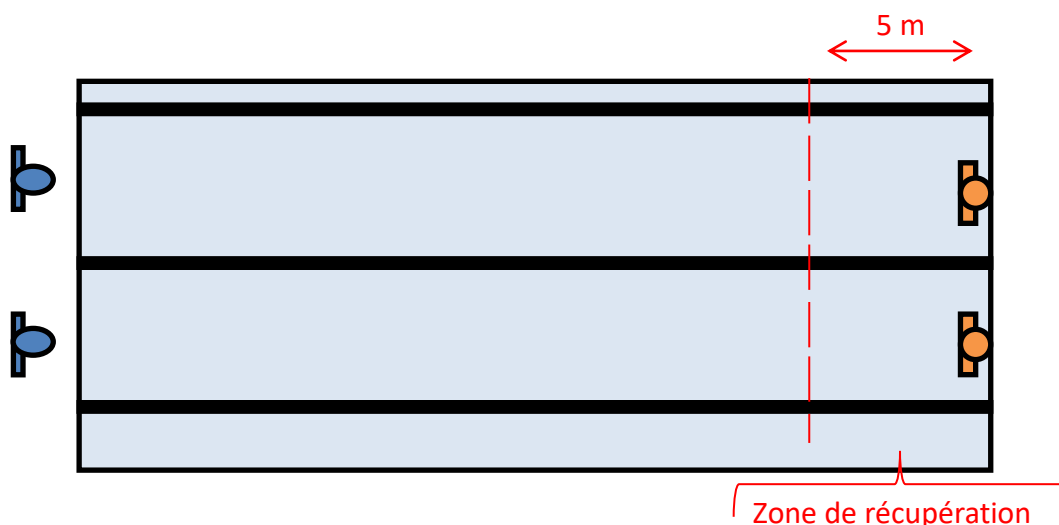
Déroulement (100 m) : Au signal de départ, l'athlète plonge et nage 75 m pour toucher le mur de virage. À ce moment, il doit récupérer le mannequin ½ plein maintenu en place par son coéquipier. La récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de 5 m à partir du mur de virage. Par la suite, l'athlète remorque le mannequin à l'aide de sa bouée tube sur les 25 m qui restent tout en respectant les critères de remorquage.

Note : Le mannequin doit être maintenu en position verticale et face au mur pour être relâché dès que l'athlète touche au mur de virage. Notez que pour la catégorie « 10 ans et + », le mannequin ½ plein est maintenu en surface sur le dos, les pieds au mur. Il ne peut pas être relâché avant que l'athlète touche le mur et doit rester en contact avec le mur jusqu'à ce moment. L'athlète doit toucher le mur avant de toucher le mannequin.

Critères de remorquage : Le compétiteur doit :

- La corde servant à remorquer le mannequin doit être complètement tendue avant que la tête du mannequin atteigne 10 m à partir du mur de virage.
- Les athlètes de la catégorie « 10 ans et - » doivent remorquer le mannequin en attachant la bouée tube à l'anneau situé sur la tête du mannequin.
- Les athlètes des catégories « 11-12 ans » et « 13-14 ans » doivent remorquer le mannequin en attachant la bouée tube autour du torse du mannequin et sous les épaules.

VOIR LE DOCUMENT EN ANNEXE SUR LES DISQUALIFICATIONS EN LIEN AVEC LES MANNEQUINS



Équipement

Mannequins : Le mannequin fait face au mur de virage et doit être rempli d'eau de façon à ce que la partie ventrale (blanche) soit complètement submergée. La ligne de flottaison doit donc être la démarcation supérieure de la section blanche. À noter que pour la catégorie « 10 ans et - », le mannequin ½ plein est maintenu en surface sur le dos, les pieds au mur. Pour plus de détails sur les mannequins, consulter la section 4.3.1 de ce document.

Bouée tube : Voir la section 4.3.2 de ce document.

Palmes : Voir la section 4.3.3 de ce document.

Disqualifications

En plus des règlements généraux et du déroulement de l'épreuve, les disqualifications liées à l'épreuve se retrouvent en français en annexe de ce document, ou en anglais dans le Manuel de l'ILS, section 3.11.3.

VOIR LE DOCUMENT EN ANNEXE SUR LES DISQUALIFICATIONS EN LIEN AVEC LES MANNEQUINS

7.1.5 Portage de mannequin avec palmes

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète doit nager sur une distance de 50 m ou 100 m avec des palmes. Sur cette distance, il devra récupérer un mannequin et le porter jusqu'au mur d'arrivée. (Manuel de l'ILS, section 3.10)

Bassin : 25 m

Position de départ : Au signal, l'athlète prend place sur le podium de départ avec ses palmes.

Déroulement (50 m) : Au signal de départ, l'athlète plonge et nage 25 m pour récupérer le mannequin ½ plein maintenu à la surface par son coéquipier. Pour récupérer et porter le mannequin, les athlètes doivent respecter certains critères de portage. Cette récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de 5 m à partir du mur de virage. Par la suite, l'athlète transporte le mannequin sur 25 m.

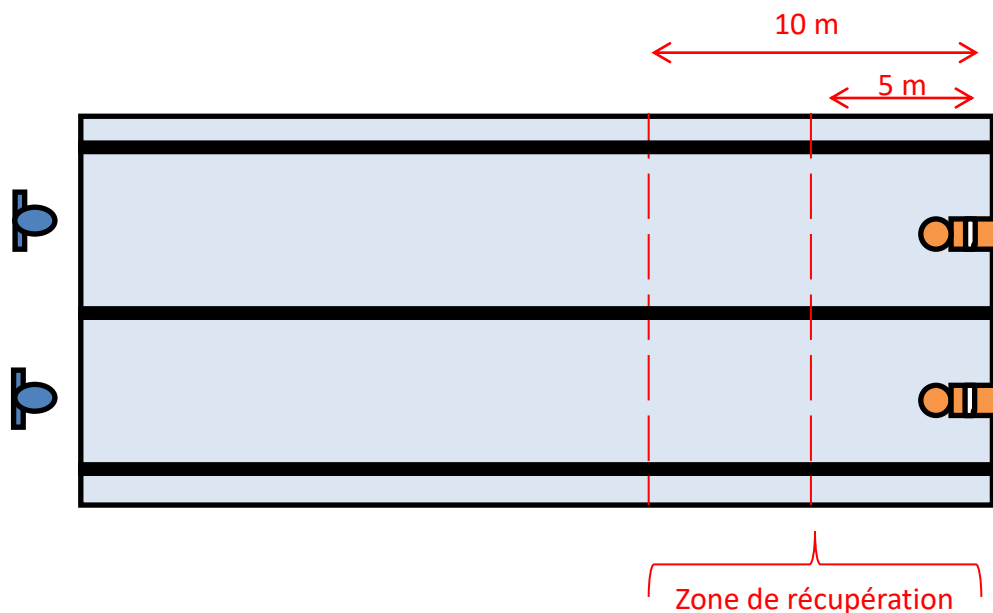
Note (50 m) : Le mannequin doit être maintenu en tout temps jusqu'à ce que l'athlète lui touche. L'athlète doit toucher le mur avant de toucher le mannequin. Le nez ou la bouche du mannequin doit rester hors de l'eau tout en respectant les critères de portage. Le mannequin est en surface sur le dos, les pieds en contact avec le mur.

Déroulement (100 m) : Au signal de départ, l'athlète plonge et nage 75 m pour récupérer le mannequin plein. Pour récupérer et porter le mannequin, les athlètes doivent respecter certains critères de portage. Cette récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de 10 m à partir du mur de virage. Par la suite, l'athlète transporte le mannequin sur 25 m.

Note (100 m) : L'athlète n'est pas tenu de toucher le mur avant de toucher le mannequin. Le nez ou la bouche du mannequin doit rester hors de l'eau tout en respectant les critères de portage. L'athlète peut également utiliser le fond de la piscine pour se pousser. Le mannequin est sur le dos et les pieds en contact avec le mur.

La catégorie d'âge « 11-12 ans » utilise un mannequin ½ plein maintenu en place de la même façon que pour l'épreuve sur 50 m. L'athlète doit toucher le mur avant de toucher le mannequin.

Critères de portage : Dès que la tête du mannequin quitte la zone de récupération (5 m ou 10 m), le compétiteur doit respecter les critères de portage tels que démontrés dans le bulletin technique de l'ILS en annexe 2.



Équipement

Mannequins : Pour l'épreuve 50 m, le mannequin est $\frac{1}{2}$ plein et maintenu en place par un coéquipier. Pour l'épreuve 100 m, le mannequin est plein et situé à une profondeur entre 1,8 et 3 m. Le mannequin doit être positionné sur le dos et les pieds en contact avec le mur. Il est à noter que pour la catégorie « 11-12 ans » le mannequin est $\frac{1}{2}$ plein et doit donc être maintenu à la surface dans la même position. Pour plus de détails sur les mannequins, consulter la section 4.3.1 de ce document.

Palmes : Voir la section 4.3.3 de ce document.

Disqualifications

En plus des règlements généraux, du déroulement de l'épreuve et des disqualifications liées à l'épreuve qui se retrouvent dans le bulletin technique de l'ILS (annexe 2 de ce document, en anglais) et dans le Manuel de l'ILS (section 3.10.3), les comportements suivants auront pour résultat une disqualification pour les catégories 10 ans et moins et 11 – 12ans :

- Le coéquipier qui tient le mannequin en place n'est pas identifié aux couleurs du club par un bonnet de bain identique à celui du compétiteur.
- Le coéquipier qui tient le mannequin pousse le mannequin vers le compétiteur ou toutes autres actions pouvant lui donner un avantage.
- Le coéquipier qui tient le mannequin lâche le mannequin avant que le compétiteur touche le mur (mannequin $\frac{1}{2}$ plein seulement).
- L'athlète touche le mannequin avant de toucher le mur (mannequin $\frac{1}{2}$ plein seulement).

VOIR LE DOCUMENT EN ANNEXE SUR LES DISQUALIFICATIONS EN LIEN AVEC LES MANNEQUINS

7.1.6 Portage de mannequin

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète doit nager sur une distance de 50 m et devra récupérer un mannequin (½ plein ou plein) pour le porter jusqu'au mur d'arrivée. (Manuel de l'ILS, section 3.8)

Bassin : 25 m et 50 m

Position de départ : Au signal, l'athlète prend place sur le podium de départ.

Déroulement (50 m - ½ plein) : Bassin 25 m - Au signal de départ, l'athlète plonge et nage 25 m pour récupérer le mannequin ½ plein maintenu à la surface par son coéquipier. Pour récupérer et porter le mannequin, les athlètes doivent respecter les critères de portage. Cette récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de 5 m à partir du mur de virage. Par la suite, l'athlète transporte le mannequin sur 25 m.

Note : Le mannequin doit être maintenu en tout temps jusqu'à ce que l'athlète lui touche. L'athlète doit toucher le mur avant de toucher le mannequin. Le nez ou la bouche du mannequin doit rester hors de l'eau tout en respectant les critères de portage. Le mannequin est sur le dos, la tête vers le mur d'arrivée.

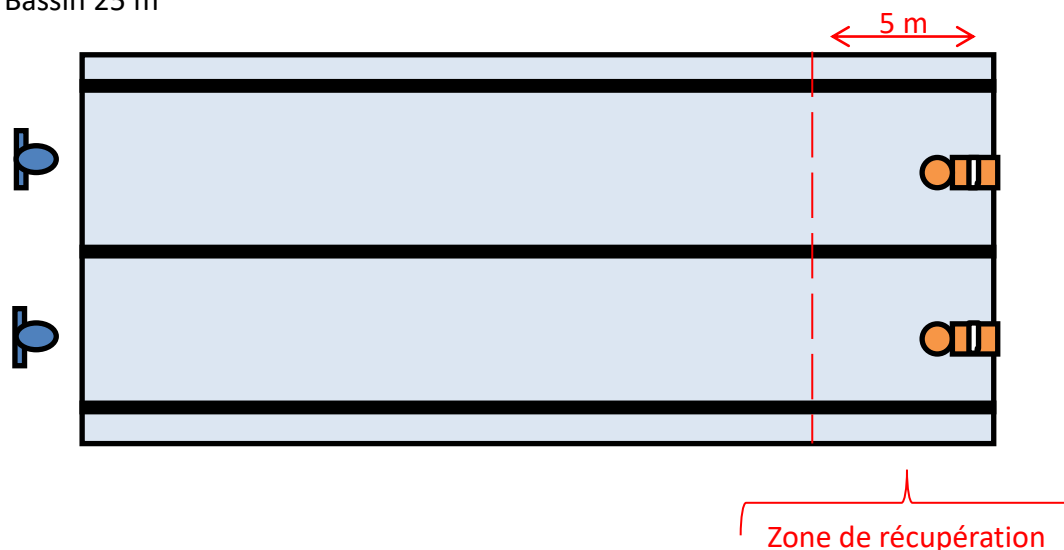
Déroulement (50 m - plein) : Bassin 50 m - Au signal de départ, l'athlète plonge et nage 25 m pour récupérer le mannequin plein qui se situe au milieu de la piscine. Pour récupérer et porter le mannequin, les athlètes doivent respecter certains critères de portage. Cette récupération doit se faire à l'intérieur d'une zone de 5 m après le mannequin. Par la suite, l'athlète transporte le mannequin sur 20 m.

Note : L'athlète peut utiliser le fond de la piscine pour se pousser vers la surface. Il doit absolument faire surface avant la ligne de 5 m et doit respecter les critères de portage avant que la tête du mannequin passe cette même ligne.

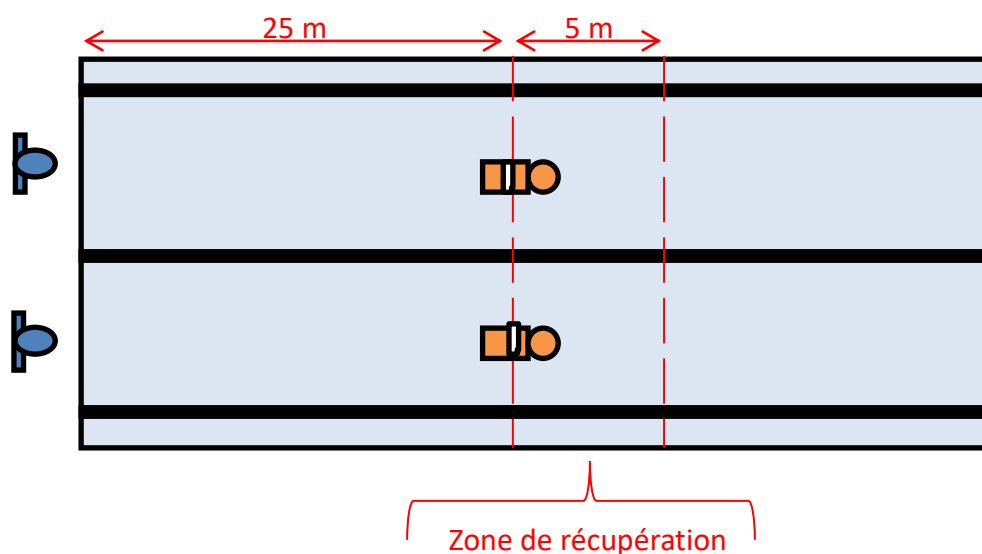
Adaptation bassin 25 m : La position du mannequin et la zone de récupération (5 m) seront identiques à l'épreuve « Portage du mannequin avec palmes », mais le mannequin est quand même plein. L'athlète n'est pas tenu de toucher le mur avant de toucher le mannequin.

Critères de portage : Dès que la tête du mannequin quitte la zone de récupération (5 m), le compétiteur doit respecter les critères de portage tels que démontrés dans le bulletin technique de l'ILS en annexe 2.

Bassin 25 m



Bassin 50 m



Équipement

Mannequins : En bassin de 25 m, le mannequin doit être sur le dos et les pieds collés sur le mur de virage. Si le mannequin est $\frac{1}{2}$ plein, il est maintenu par un coéquipier et le mannequin est relâché dès que le compétiteur touche le mur. Si le mannequin est plein, il est et à une profondeur entre 1,8 et 3 m, sur le dos et les pieds au mur.

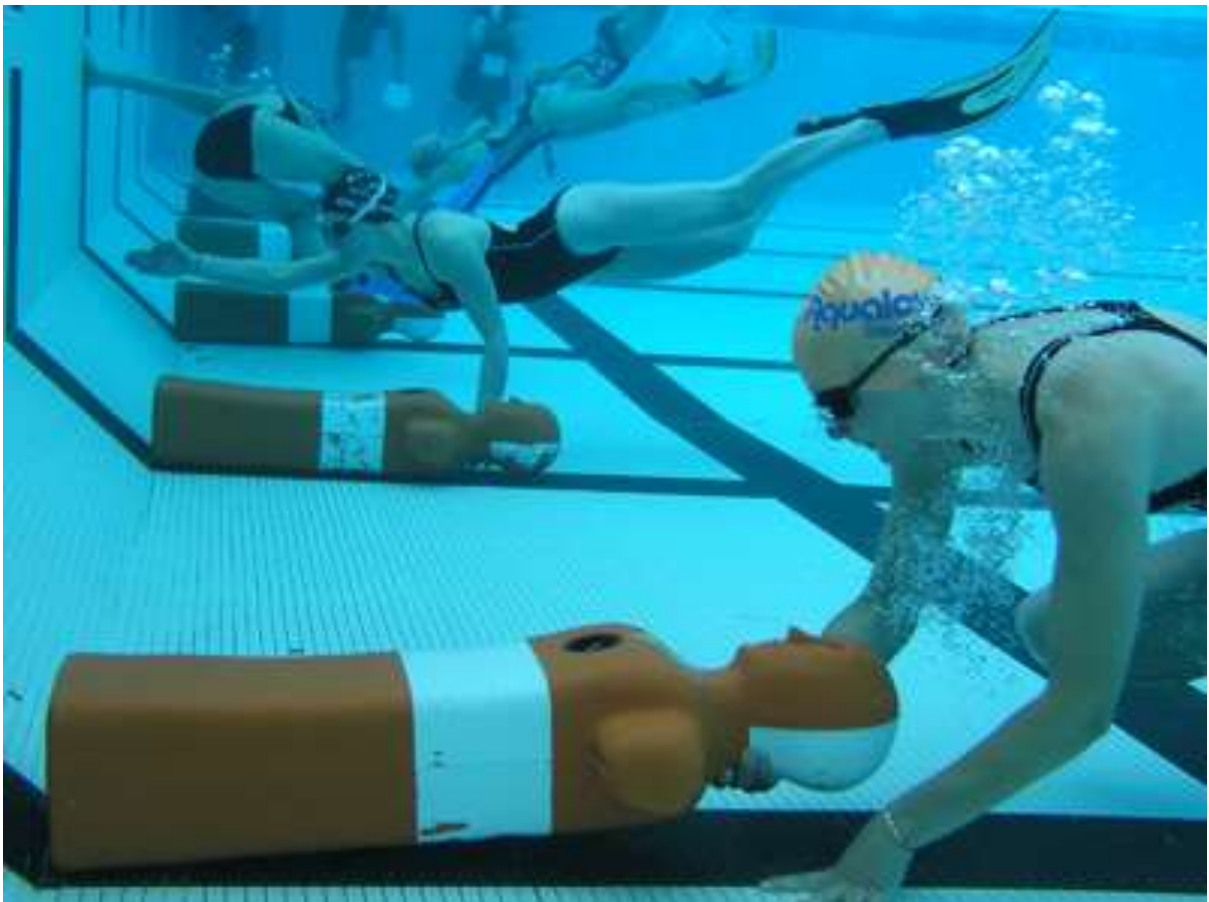
Pour l'épreuve en bassin de 50 m, le torse du mannequin plein est situé à 25 m du mur de départ et à une profondeur entre 1,8 et 3 m. Le mannequin doit être positionné sur le dos et la tête vers le mur d'arrivée. Pour plus de détails sur les mannequins, consulter la section 4.3.1 de ce document.

Disqualifications

En plus des règlements généraux, du déroulement de l'épreuve et des disqualifications liées à l'épreuve qui se retrouvent dans le bulletin technique de l'ILS (annexe 2 de ce document, en anglais) et dans le Manuel de l'ILS, section 3.8.3, les comportements suivants auront pour résultat une disqualification pour les catégories 10 ans et moins et 11 – 12 ans :

- Le coéquipier qui tient le mannequin en place n'est pas identifié aux couleurs du club par un bonnet de bain identique à celui du compétiteur.
- Le coéquipier qui tient le mannequin lâche le mannequin avant que le compétiteur touche le mur (mannequin ½ plein seulement).
- Le coéquipier qui tient le mannequin pousse le mannequin vers le compétiteur ou toutes autres actions pouvant lui donner un avantage.
- L'athlète touche le mannequin avant de toucher le mur (mannequin ½ plein seulement).

VOIR LE DOCUMENT EN ANNEXE SUR LES DISQUALIFICATIONS EN LIEN AVEC LES MANNEQUINS



7.1.7 Sauveteur d'acier

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète doit nager sur une distance de 100 m ou 200 m en combinant le portage et le remorquage d'un mannequin. (Manuel de l'ILS, section 3.12)

Bassin : 25 m

Position de départ : Au signal, l'athlète prend place sur le podium de départ.

Déroulement (100 m) : Au signal de départ, l'athlète plonge et nage **25 m** pour aller toucher le mur. Il doit ensuite récupérer le mannequin ½ plein tout en respectant les critères de portage. L'athlète porte ensuite le mannequin sur **25 m**. Après avoir touché le mur, l'athlète relâche le mannequin pour récupérer ses palmes et sa bouée tube tout en restant dans l'eau. Il doit ensuite nager **25 m** pour aller toucher le mur et remorquer le mannequin ½ plein sur un dernier **25 m**, tout en respectant les critères de remorquage.

Note (100 m) : Les mannequins doivent être maintenus en place par le coéquipier en tout temps jusqu'à ce que l'athlète touche le mur. Le coéquipier doit relâcher le mannequin dès que l'athlète touche le mur. L'athlète doit toucher le mur avant de toucher le mannequin. Dès que l'athlète quitte la zone de récupération avec le premier mannequin, le coéquipier doit mettre en place le 2^e mannequin dans l'eau.

Le nez ou la bouche du mannequin doit rester hors de l'eau tout en respectant les critères de portage et de remorquage. Les palmes et la bouée tube doivent être positionnées sur le bord de la piscine (non le bloc de départ) avant le début de l'épreuve.

Déroulement (200 m) : Au signal de départ, l'athlète plonge et nage **75 m** pour aller toucher le mur. Il doit ensuite récupérer le mannequin plein tout en respectant les critères de portage. L'athlète porte ensuite le mannequin sur **25 m**. Après avoir touché le mur, l'athlète relâche le mannequin pour récupérer ses palmes et sa bouée tube tout en restant dans l'eau. Il doit ensuite nager **75 m** pour aller toucher le mur et remorquer le mannequin ½ plein sur un dernier **25 m**, tout en respectant les critères de remorquage.

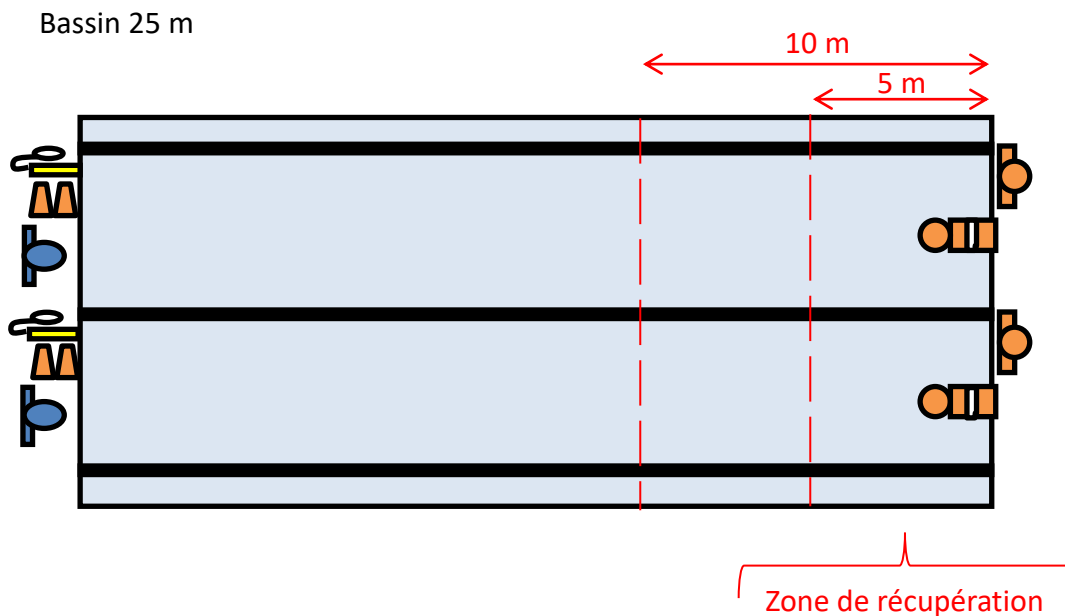
Note (200 m) : Dès que l'athlète quitte la zone de récupération avec le premier mannequin, le coéquipier doit mettre en place le 2^e mannequin dans l'eau de façon à ne pas nuire aux virages de l'athlète pendant le deuxième 75 m de nage. Notez que pour la récupération du 1^{er} mannequin plein (portage), l'athlète n'est pas tenu de toucher le mur avant de toucher le mannequin. Pour le 2^e mannequin (remorquage), l'athlète doit toucher le mur avant de toucher le mannequin puisque celui-ci est à ½ plein.

Le compétiteur doit respecter les critères de portage et de remorquage. Les palmes et la bouée tube doivent être positionnées sur le bord de la piscine (non le bloc de départ) avant le début de l'épreuve.

Critères de portage : Dès que la tête du mannequin quitte la zone de récupération (5 m), le compétiteur doit respecter les critères de portage tels que démontrés dans le bulletin technique de l'ILS en annexe.

Critères de remorquage : Dès que la tête du mannequin quitte la zone de récupération (5 m) :

- La corde servant à remorquer le mannequin doit être complètement tendue avant que la tête du mannequin atteigne 10 m à partir du mur de virage.
- La bouée tube doit être attachée autour du torse du mannequin et sous les épaules.



Équipement

Mannequins

100 m : Les mannequins sont tous à ½ pleins et sont maintenus en place par un coéquipier. Pour **le portage**, le mannequin doit être sur le dos et les pieds collés sur le mur de virage. Le mannequin est relâché dès que le compétiteur lui touche. Pour **le remorquage**, le mannequin fait face au mur de virage et doit être rempli d'eau de façon à ce que la partie ventrale (blanche) soit complètement submergée. La ligne de flottaison doit donc être la démarcation supérieure de la section blanche.

200 m : Pour **le portage**, le mannequin est plein et doit être positionné sur le dos, avec les pieds collés sur le mur de virage et à une profondeur entre 1,8 et 3 m. Pour **le remorquage**, le mannequin fait face au mur de virage et doit être rempli d'eau de façon à ce que la partie ventrale (blanche) soit complètement submergée. La ligne de flottaison doit donc être la démarcation supérieure de la section blanche.

Pour plus de détails sur les mannequins, consulter la section 4.3.1 de ce document.

Bouée tube : Doit être positionnée sur le bord de la piscine (non sur le bloc de départ) avant le départ de l'épreuve. Pour plus de détails, voir la section 4.3.2 de ce document.

Palmes : Doivent être positionnées sur le bord de la piscine (non sur le bloc de départ) avant le départ de l'épreuve. Pour plus de détails, voir la section 4.3.3 de ce document.

Disqualifications

En plus des règlements généraux et du déroulement de l'épreuve, les disqualifications reliées à l'épreuve se retrouvent dans le bulletin technique de l'ILS (annexe 2 de ce document, en anglais) et dans le Manuel de l'ILS, section 3.12.3.

Section 8

Épreuves volet plage Juniors



8. ÉPREUVES VOLET PLAGE

Pour les catégories Seniors et Juniors, les règlements énoncés à la section 4 du Manuel de l'ILS s'appliquent intégralement, à l'exception des précisions énoncées dans le présent document.

Des adaptations, notamment quant aux distances, sont applicables pour les différentes catégories Juniors. Se référer aux différentes sections pertinentes du Manuel de l'ILS pour ces épreuves des catégories Juniors et aux précisions ci-incluses pour ces catégories.

Section de l' ILS	Épreuve	10 ans et moins	11-12 ans	13-14 ans
section 4.12	Course sur sable	500 m	1 000 m	1 500 m
section 4.5	Nage dans les brisants	100 m	200 m	200 m
section 4.10	Drapeaux sur la plage	X	X	X
section 4.9	Course-Nage-Course	300 m	300 m	300 m
section 4.17	Course avec aquaplane	200 m *	200 m	400 m
section 4.20	Sauveteur d'acier – Juniors		100 m nage, 500 m course, 200 m aquaplane, 50 m sprint	200 m nage, 1 km course, 400 m aquaplane, 50 m sprint
section 4.21	Relais sauveteur d'acier – Juniors		100 m nage, 500 m course, 200 m aquaplane, 50 m sprint	200 m nage, 1 km course, 400 m aquaplane, 50 m sprint
section 4.11	Sprint sur sable	X	X	X
section 4.14	Relais sprint sur sable			X

* Cette épreuve est nouvelle et sera à l'essai pour les 10 ans et moins. Il sera à la discrétion des comités organisateurs de la prévoir à l'horaire ou non. La distance devra être ajustée selon s'il y a des vagues ou non, et la sécurité devra être ajustée en conséquence.

8.1 Nombre maximal d'athlètes

Le comité organisateur décide si les épreuves conduiront à des demi-finales et/ou à des finales. Le nombre d'athlètes dans une vague ou dans une finale recommandé est le nombre indiqué dans le tableau suivant. Seul le comité organisateur peut modifier le nombre maximal d'athlètes qui participeront aux épreuves en tenant compte de la sécurité et des conditions (jusqu'à 25% plus que

le nombre indiqué ci-après pour les catégories Juniors et Seniors / en ce qui concerne les catégories Juniors ces nombres représentent des maximums) :

Épreuve	Nombre maximal athlètes/vague
Nage dans les brisants	32 athlètes
Course-Nage-Course	32 athlètes
Drapeaux sur la plage	16 athlètes
Course sur sable	40 athlètes
Course avec aquaplane	16 athlètes
Sauveteur océanique	16 athlètes
Relais sauveteur océanique	16 équipes de 4 athlètes

8.2 Course sur sable

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète doit courir sur une distance de 500, 1 000 ou 1 500 m sur le sable. (Manuel de l'ILS, section 4.12)

Déroulement (500 m) : Après le signal de départ, l'athlète court 500 m.

Déroulement (1 000 m) : Après le signal de départ, l'athlète court 1 000 m. Il doit courir du côté gauche de la ligne de division jusqu'au poteau (tournant). Puis l'athlète doit contourner le poteau dans le sens des aiguilles d'une montre et revenir à la course dans le deuxième corridor (près de l'eau) afin de franchir la ligne d'arrivée.

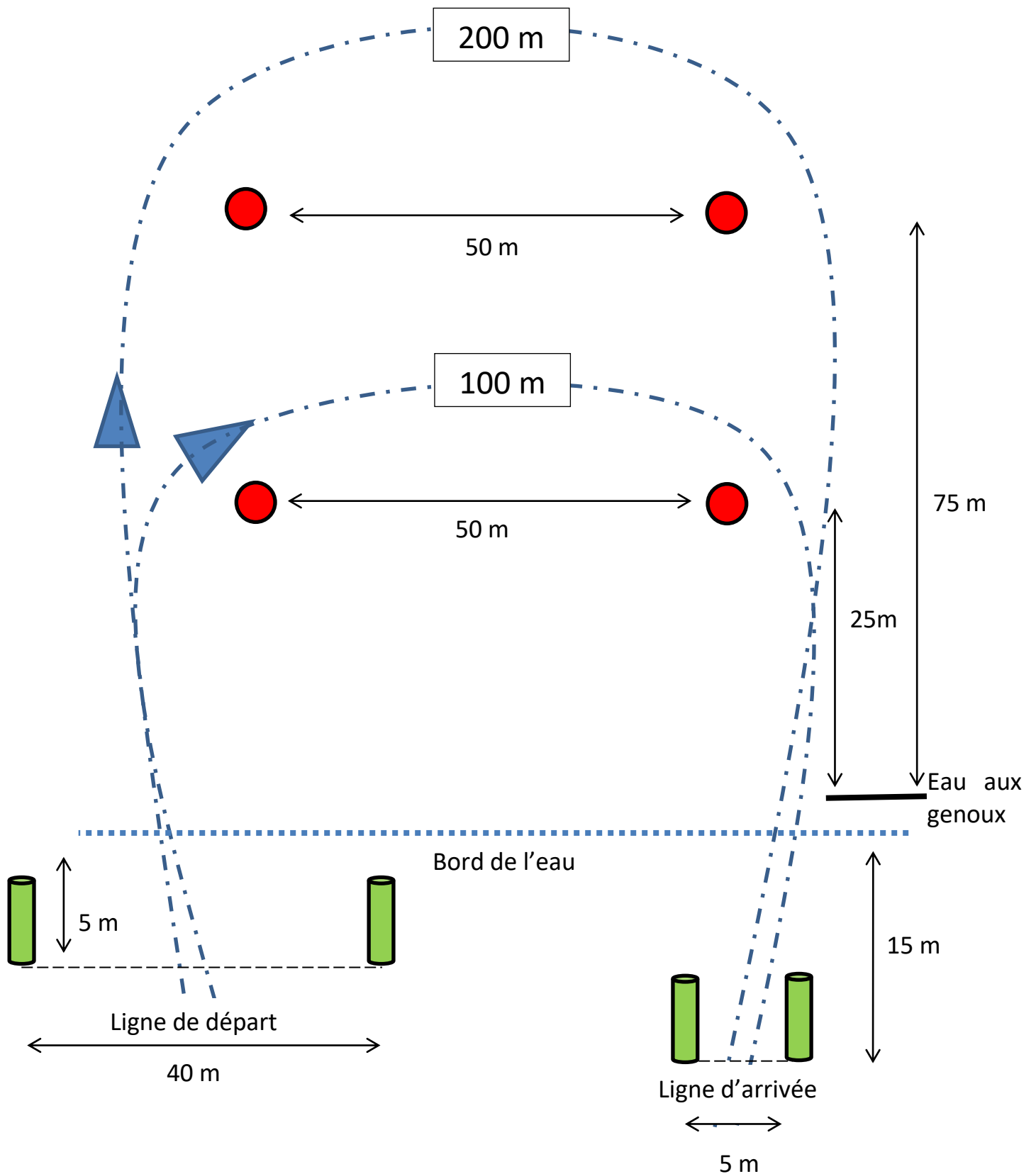
Déroulement (1 500 m) : Après le signal de départ, l'athlète court 1 500 m. Il doit courir du côté gauche de la ligne de division jusqu'au poteau (tournant). Puis l'athlète doit contourner le poteau dans le sens des aiguilles d'une montre et revenir à la course dans le deuxième corridor (près de l'eau). Il doit effectuer un second tournant pour revenir dans le premier corridor de course et courir afin de franchir la ligne d'arrivée.

8.3 Nage dans les brisants

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète débute sur la plage. Il entre dans l'eau et nage 100 m ou 200 m en contournant les bouées. L'athlète revient sur la plage pour franchir la ligne d'arrivée. (Manuel de l'ILS, section 4.5)

Nage dans les brisants



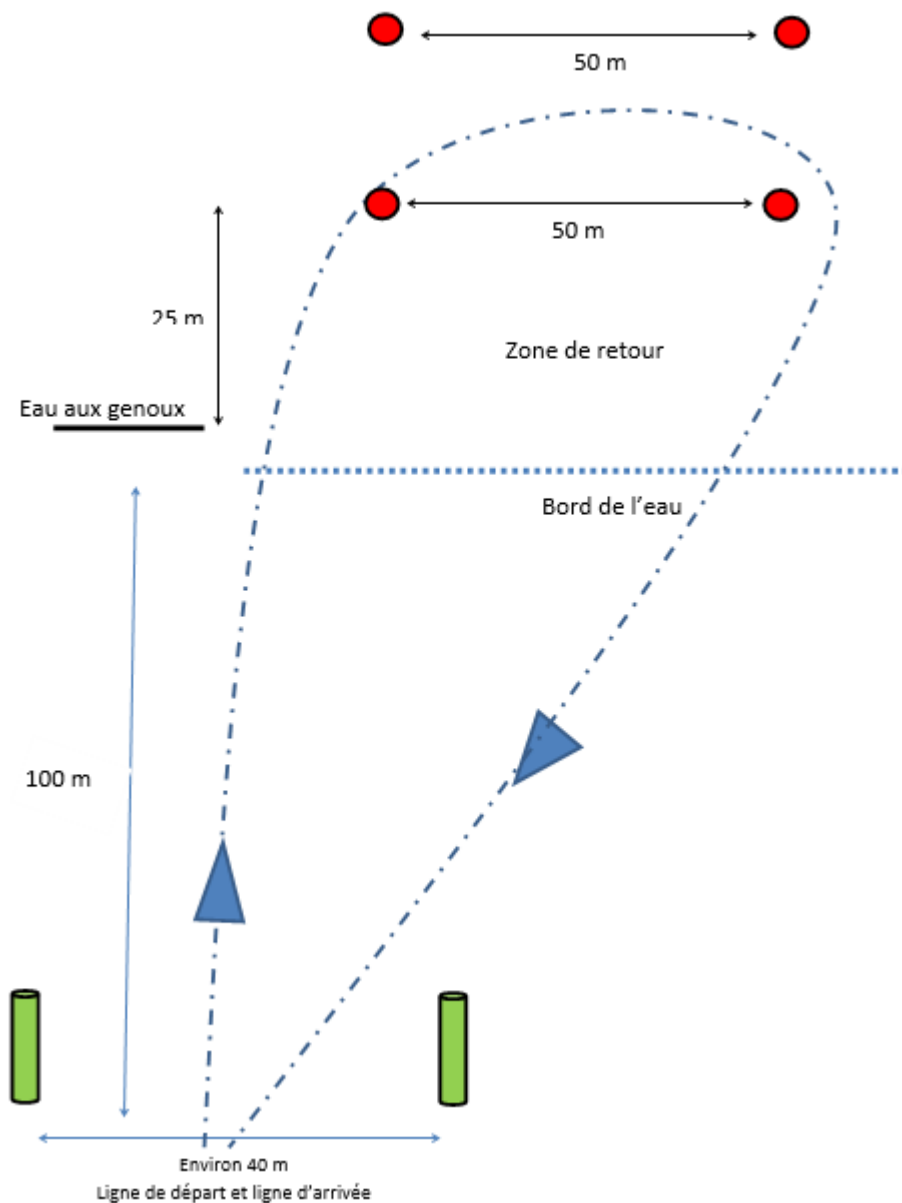
8.4 Drapeaux sur la plage

Se référer intégralement aux règlements énoncés à la section 4.10 de l'*International Life Saving Federation Competition Manual* pour toutes les catégories d'âge.

8.5 Course-Nage-Course

Description de l'épreuve

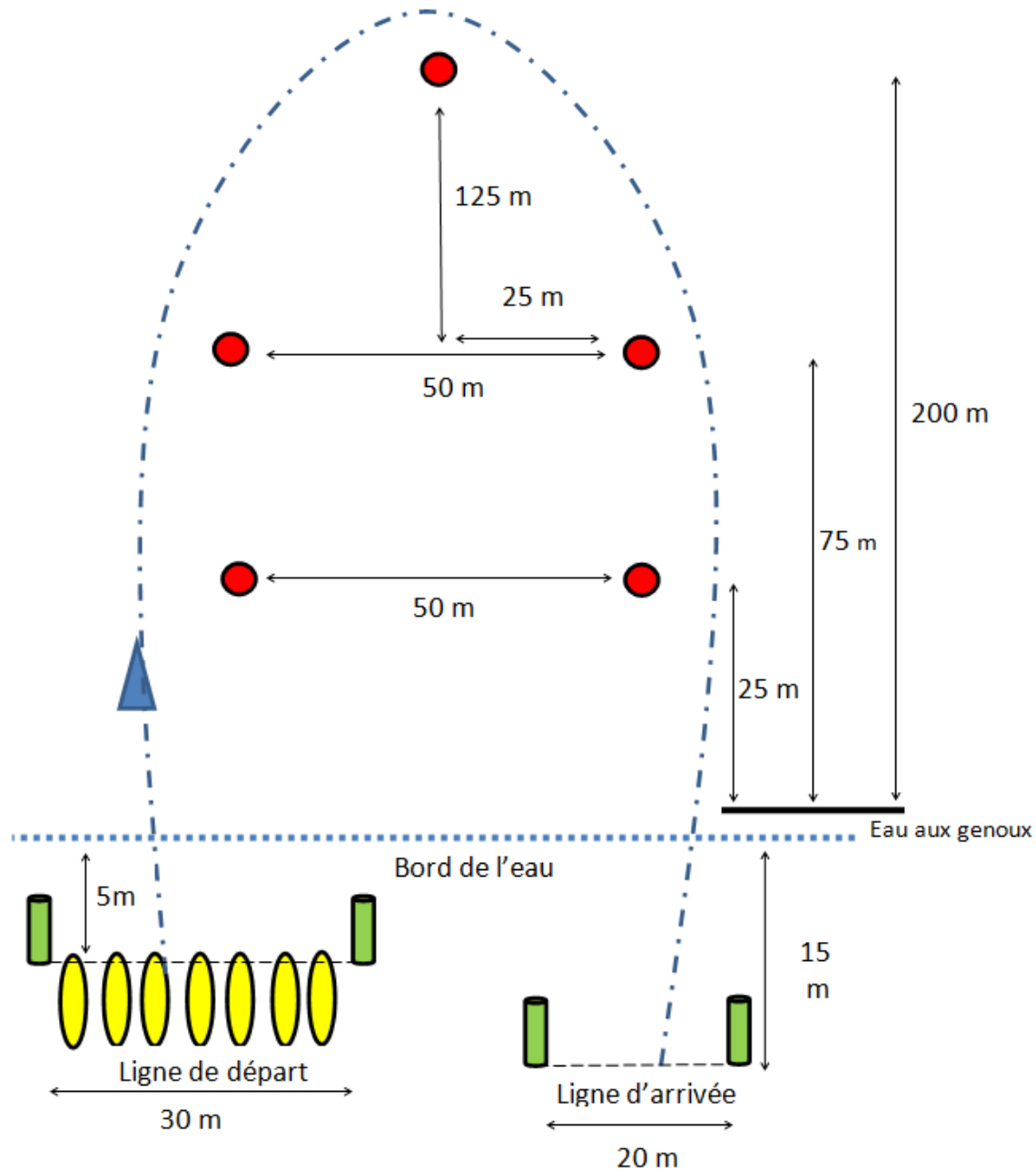
Au cours de cette épreuve, l'athlète doit courir sur une distance d'environ 100 m, nager sur une distance d'environ 100 m et courir de nouveau sur une distance d'environ 100 m. (Manuel de l'ILS, section 4.9)



8.6 Course avec aquaplane

Description de l'épreuve

Au cours de cette épreuve, l'athlète doit entrer dans l'eau avec son aquaplane et ramer sur une distance de 200 m pour les 11-12 ans et de 400 m pour les 13-14 ans, puis revenir sur la plage à la ligne d'arrivée. (Manuel de l'ILS, section 4.17). Pour le volet des 10 ans et moins, le départ se fera dans l'eau, la distance sera de maximum 200 mètres et une surveillance additionnelle devra être mise en place.



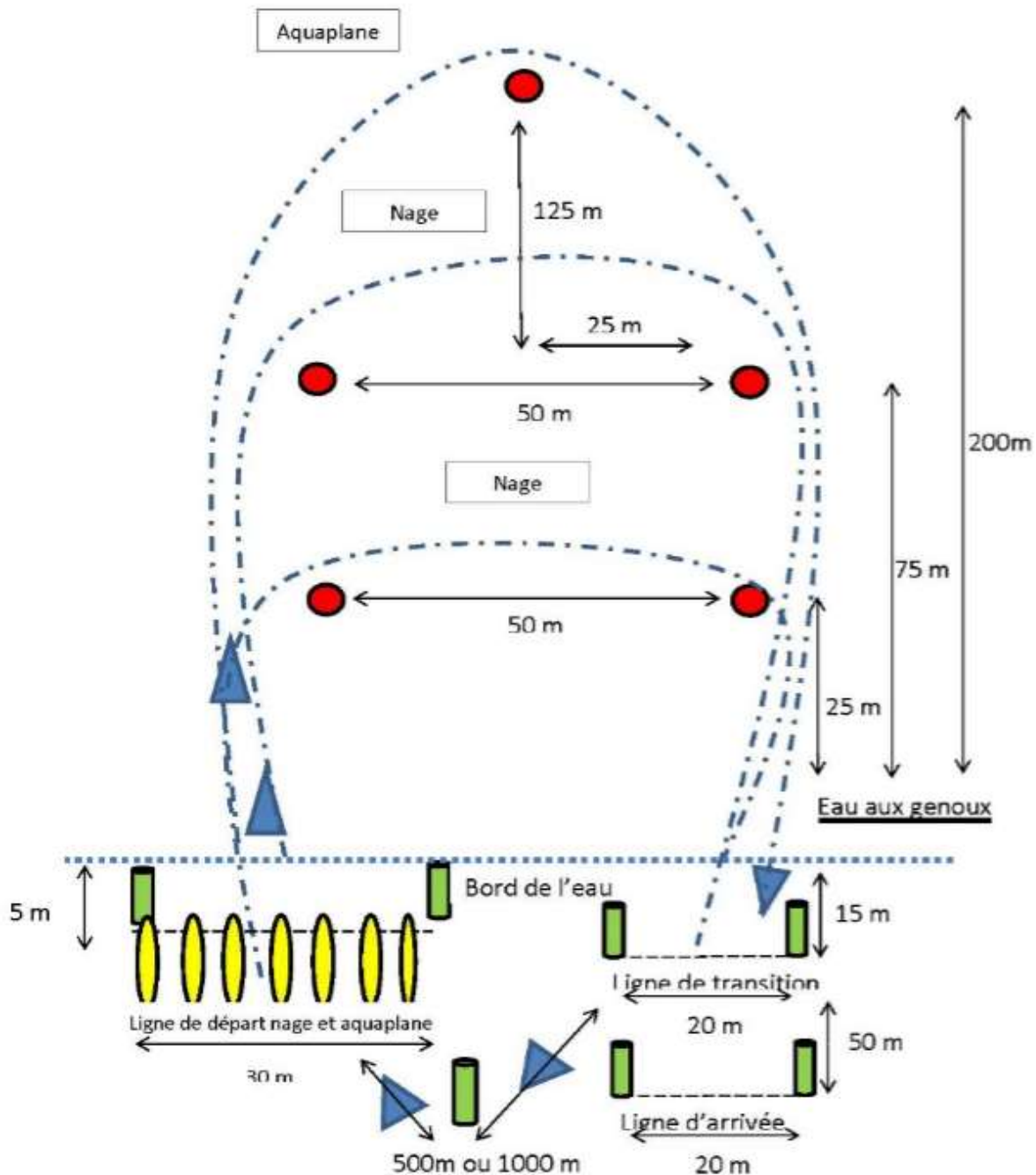
8.7 Sauveteur d'acier - Juniors

Description de l'épreuve pour les 11-12 ans

Au cours de cette épreuve, l'athlète doit nager 100 m, courir 500 m, parcourir 200 m en aquaplane et faire un sprint de 50 m. L'ordre des épreuves doit être tiré au sort.

Description de l'épreuve pour les 13-14 ans

Au cours de cette épreuve, l'athlète doit nager 200 m, courir 1 km, parcourir 400 m en aquaplane et faire un sprint de 50 m. L'ordre des épreuves doit être tiré au sort.



8.8 Relais sauveteur d'acier – Juniors

Se référer à la section 4.21 du Manuel de l'ILS pour les principes généraux de cette épreuve. (La partie surf-ski est remplacée par un sprint de 50 m.)

Description de l'épreuve pour les 11-12 ans

Au cours de cette épreuve, chaque athlète d'une équipe de quatre personnes doit faire son segment respectif, soit nager 100 m, courir 500 m, parcourir 200 m en aquaplane et faire un sprint de 50 m. L'ordre des épreuves doit être tiré au sort.

Description de l'épreuve pour les 13-14 ans

Au cours de cette épreuve, chaque athlète d'une équipe de quatre personnes doit faire son segment respectif, soit nager 200 m, courir 1 km, parcourir 400 m en aquaplane et faire un sprint de 50 m. L'ordre des épreuves doit être tiré au sort.

8.9 Sprint sur sable

Se référer à la section 4.11 du Manuel de l'ILS pour toutes les catégories d'âge.

8.10 Relais sprint sur sable

Se référer à 4.14 du Manuel de l'ILS pour toutes les catégories d'âge

Annexe 1 – Formulaire de protêt

Épreuve concernée :

Nom de l'équipe :

Nom du capitaine ou de l'entraîneur :

Heure de dépôt du protêt : _____ Heure de la fin de l'épreuve : _____

Signature du juge en chef : _____

Raison du protêt :

Explication(s) du protêt :

.../2

Solutions proposées :

Règlement(s) appuyant votre demande : _____

Décision :

Heure de remise de la décision : _____

☐

Accepté

☐

Refusé

Commentaires :

Signature du capitaine ou de l'entraîneur : _____

Signature du juge en chef : _____

Annexe 2 – Bulletin technique de l'ILS, 12 avril 2016

(Ce document provenant de l'*International Life Saving Federation* n'est pas disponible en français.)



ILS SPORT COMMISSION TECHNICAL BULLETIN #2
Rule Change and Clarification Notice Update – Rules 3.3 Manikins
Reference ILS Competition Rule Book, 2015-2019 Edition
April 12, 2016

This bulletin is designed to further assist competitors, coaches and technical officials with understanding the rule and disqualification changes and clarifications. This includes explanations, illustrations and photos of correct and incorrect carrying and towing techniques and the position of the body of the competitor / manikin in the water.

Generally, it is expected that carrying and towing techniques will be similar to those used in competition under the previous edition of the ILS Competition Rule Book.

In regards to the carry, please note:

3.3.1 Competitors surfacing the manikin

- The competitor must break the surface of the water while holding the manikin with at least one hand before the designated 5/10 m line. The competitor may not swim underwater beyond the designated 5/10 m lines and must remain at the surface with the manikin throughout the race beyond these lines.
- When judging the manikin carry, the competitor and manikin are treated as one unit/entity. The judging focus is on the competitors' actions, their carrying technique, and the position of the manikin. Water flowing over the manikin is not a judging criterion.
- "Surface" means the horizontal plane of the surface of a Stillwater pool.

3.3.2 a) Carrying the manikin

- If the competitor and manikin are "below the surface", it is a disqualification. There is no disqualification if a competitor dips below the surface as part of the normal stroke or kick cycle provided that the competitor breaks the surface throughout the race with some part of his or her body.
- The official must be able to observe and judge a proper carrying technique. The manikin may not be covered by the competitor's body.
- The term "avoid gripping" means avoid holding or grasping the manikin's throat, mouth, nose or eyes. Disqualification (DQ 19) for "gripping of the manikin's throat, mouth, nose, or eyes" also applies to covering the manikin's mouth, nose, or eyes with the competitors' hand, armpit, body and/or limb.

In regards to the manikin tow, please note:

3.3.3 Towing the manikin

- A competitor shall be disqualified if the manikin rotates in the rescue tube resulting in the manikin's heads being under the surface (DQ 20).

The following pages provide illustrations and images with examples of correct and incorrect lifesaving carrying and towing positions and techniques.

Correct carrying techniques with a short explanation

Illustration 1: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is face-up.

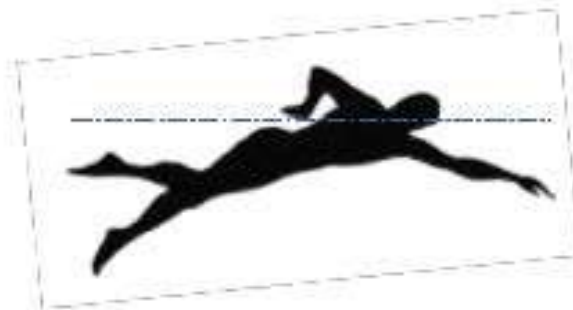


Illustration 2: Competitor

manikin's face.



Illustration 3: Manikin is face-up at or above the surface, the competitor whose elbow breaks the surface is deemed to be "at or above the surface".



Incorrect carrying techniques that would result in a disqualification

Illustration 4: Both competitor and manikin are at or above the surface, but the manikin is face-down. [DQ 20]



Illustration 5: Both competitor and manikin are below the surface. [DQ19]



Illustration 6: Competitor is at or above the surface but the manikin is underneath the competitor. [DQ19].



The following provides some examples of the different types of carries. Carries that do not meet the requirements of the rule have a red line through them:

Cross-chest carry

- Competitors swim on their backs and may use any kick or stroke.
- Competitors grip the manikin with one hand and arm around the torso, maintaining the manikin at the water surface.
- The manikin must be carried face-up. It may be carried on an angle, but not more than 90 degrees from the horizontal plane of the surface.

Note: The manikin may not be pushed, gripped by the throat, mouth, nose or eyes.

Photo 1: Both competitor and manikin are at or above the surface but the manikin is face-up.



Photo 2: Competitor is at or above the surface but the manikin angled more than 90 degrees from the horizontal plane of the surface. [DQ20]

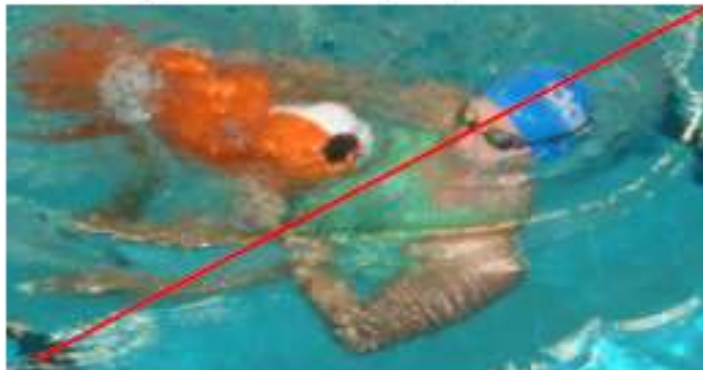
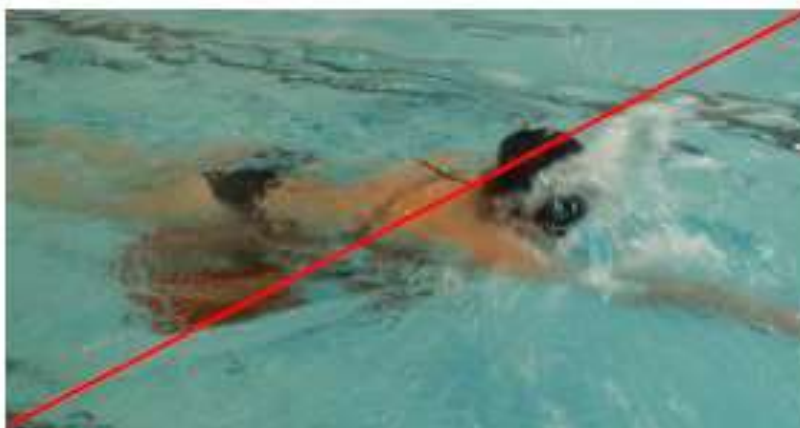


Photo 3: Competitor is at or above the surface but the manikin is underneath the competitor.
[DQ19]



Double-hand head or chin carry

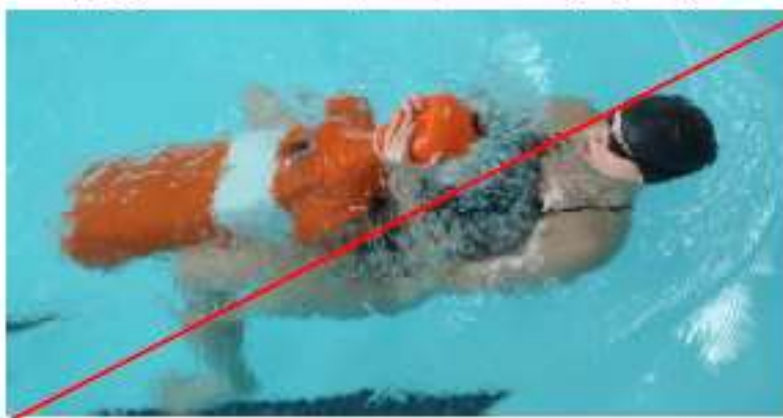
- Competitors swim on their backs and may use any kick or stroke.
- Competitors grip the manikin with two hands on either side of the head, maintaining the manikin at the surface.
- The manikin must be carried face-up. It may be carried on an angle, but not more than 90 degrees from the horizontal plane of the surface.

Note: The manikin may not be pushed, gripped by the throat, mouth, nose or eyes.

Photo 4: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is face-up.



Photo 5: Gripping the manikin's throat, mouth, nose or eyes. [DQ10].



Single-hand chin carry

- Competitors swim on their back or side and may use any kick or stroke.
- Competitors grip the manikin with one hand using the fingers to grasp the chin maintaining the manikin at the surface.
- The manikin must be carried face-up. It may be carried on an angle, but not more than 90 degrees from the horizontal plane of the surface.

Note: The manikin may not be pushed, gripped by the throat, mouth, nose or eyes.

Photo 6: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is face-up.



Photo 7: Gripping the manikin's throat, mouth, nose or eyes. [DQ10]

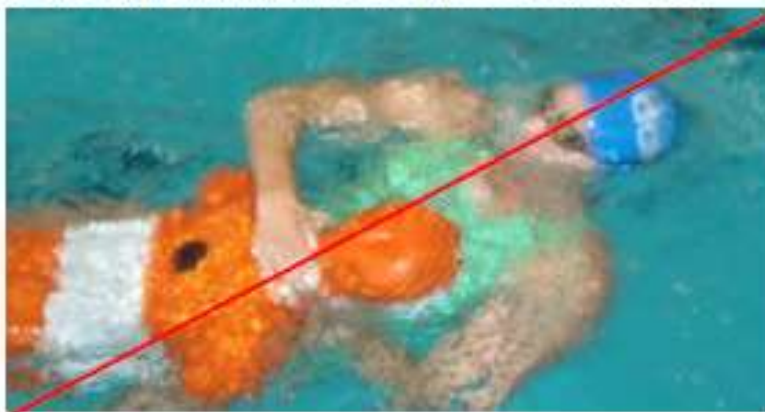


Photo 8: Pushing the manikin. [DQ19]



Double-hand underarm carry

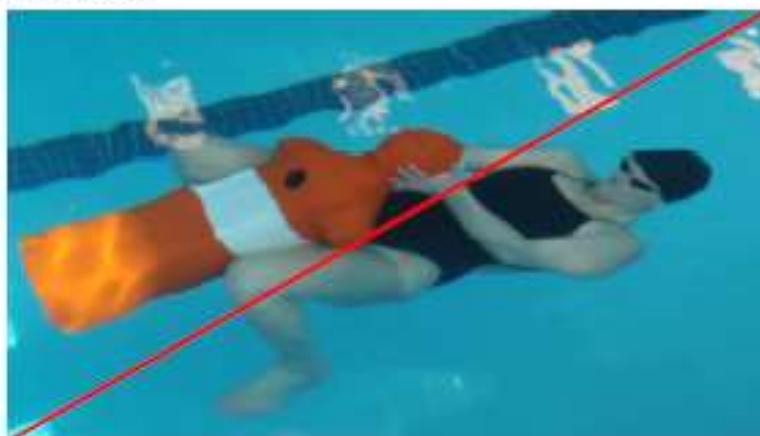
- Competitors swim on their backs and may use any kick or stroke.
- Competitors grip the manikin with two hands on either side of the torso beneath the arm buds, maintaining the manikin at the surface.
- The manikin must be carried face-up. It may be carried on an angle, but not more than 90 degrees from the horizontal plane of the surface.

Note: The manikin may not be pushed, gripped by the throat, mouth, nose or eyes, or carried below the surface.

Photo 9: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is face-up.



Photo 10: Both the manikin and the competitor are below the surface beyond the designated 5/10m line. [DQ19]



Back-of-head/neck carry

- Competitors swim on their back, side or front and may use any kick or stroke.
- Competitors grip the manikin at the back of the neck, maintaining the manikin at the surface.
- The manikin must be carried face-up. It may be carried on an angle, but not more than 90 degrees from the horizontal plane of the surface.
- **Note:** The manikin may not be pushed, gripped by the throat, mouth, nose or eyes.

Photo 11: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is face-up.



Photo 12: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is face-up.



Photo 13: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is face-up.



Photo 14: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is face-up.



Photo 15: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is face-up.



Photo 16: Competitor and manikin are both above the surface; the manikin is face-down.
[DQ20]

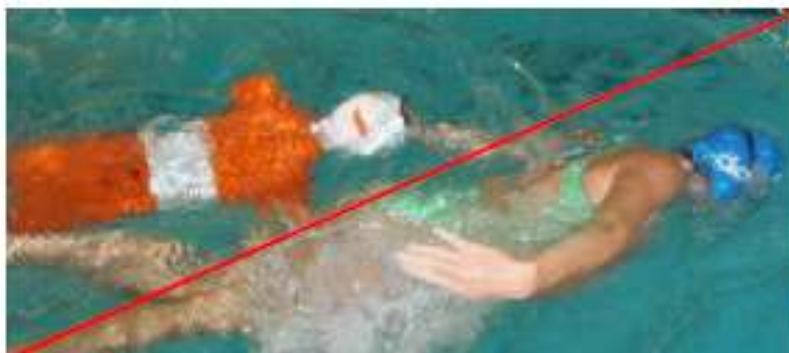
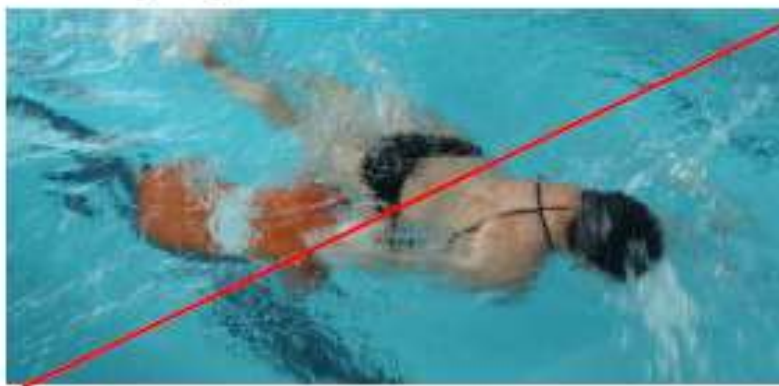


Photo 17: Both competitor and manikin are at or above the surface and the manikin is being carried face down. [DQ20]



Towing the manikin

- Competitors swim on their back, side or front and may use any kick or stroke.
- Before the tow, competitors must secure the manikin correctly within the 5 m pick-up zone. "Correctly" means the rescue tube is secured around the body and under both arms of the manikin, and clipped to an O-ring. Competitors shall be disqualified if the rescue tube and manikin become separated. Competitors shall not be disqualified if the rescue tube slips during the tow so that the manikin is secured only under one arm, provided that the rescue tube was "secured correctly" originally, and the manikin is towed face-up at the surface.
- Beyond the 5 m pick-up zone, competitors must tow the correctly secured manikin face-up at the surface. It may be towed on an angle, but not more than 90 degrees from the horizontal plane of the surface.
- The line of the rescue tube must be fully extended as soon as possible and before the top of the manikin's head passes the 10 m line.

Photo 18: The rescue tube is secure around the body and under both arms of the manikin which is positioned face-up.



Photo 19: The manikin's face is angled more than 90 degrees from the horizontal plane of the surface and towing the manikin face down. [DQ20]

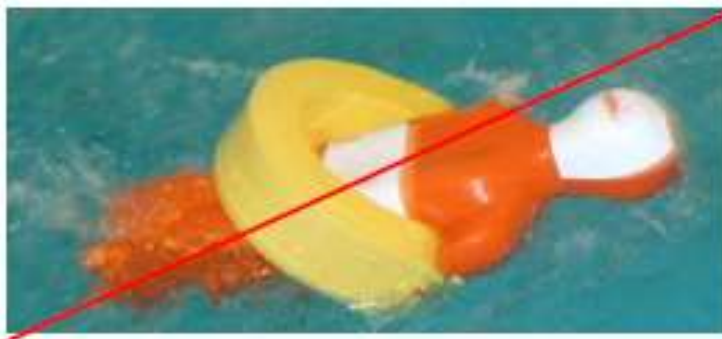


Photo 20: The manikin is face up, not more than 90 degrees, and the rescue tube was correctly secured under both arms of the manikin at the 5m line. Competitors shall not be disqualified if the rescue tube slips during the tow so that the manikin is secured only one arm, provide that the rescue tube was "secured correctly" originally, and the manikin is towed face-up at the surface.



Photo 21: The manikin's face is angled more than 90 degrees from the horizontal plane of the surface and both arms are not "secured correctly". [DQ20 & DQ31]



Annexe 3 – Codes et disqualifications impliquant des mannequins

GÉNÉRAL

Code de disqualification	Épreuves
1. Un compétiteur ne complète pas l'épreuve conformément à la description générale de cette dernière et aux règles générales.	Toutes les épreuves
2. Un compétiteur, une équipe ou un coéquipier manipulant l'équipement (<i>handler</i>) est considéré comme participant déloyal. Voici des exemples de participation déloyale : • Avoir recouru au dopage ou être impliqué dans des activités de dopage; • Se faire passer pour un autre participant; • Tenter de fausser le tirage des positions pour les épreuves; • Participer plus d'une fois à la même épreuve individuelle; • Participer plus d'une fois à la même épreuve dans des équipes différentes; • Perturber volontairement le déroulement d'une épreuve afin d'en tirer avantage; • Bousculer le coéquipier manipulant l'équipement (<i>handler</i>) d'un autre compétiteur ou lui faire obstacle pour nuire à sa progression; • Recevoir une assistance matérielle ou physique extérieure (autre que des consignes verbales et gestuelles).	Toutes les épreuves
3. Un compétiteur se présente en retard à la zone de rassemblement.	Toutes les épreuves
4. Un compétiteur ou une équipe est absent au départ d'une épreuve (sauf pour les finales divisées en finale A et finale B).	Toutes les épreuves
5. Un compétiteur endommage délibérément le site de la compétition ou de l'hébergement, ou la propriété d'autrui.	Toutes les épreuves
6. Un compétiteur fait preuve d'une conduite importune à l'égard des officiels.	Toutes les épreuves
7. Un compétiteur enduit ses mains, ses pieds, le mannequin ou la bouée tube d'une substance collante (sous forme solide, liquide ou en aérosol), dans le but d'améliorer sa prise ou sa poussée au fond de la piscine.	Toutes les épreuves
8. Un compétiteur s'aide du fond de la piscine (sauf lors des épreuves où l'utilisation de ce dernier est prévue, par exemple les épreuves Obstacles et Relais portage mannequin 4 x 25 m).	Toutes les épreuves
9. Un compétiteur sort de l'eau à la fin d'une épreuve avant d'en avoir eu l'autorisation de l'officiel.	Toutes les épreuves
10. Un compétiteur amorce son mouvement avant le signal de départ.	Toutes les épreuves

ÉPREUVES PISCINE

Code de disqualification	Épreuves
11. Un compétiteur passe au-dessus d'un obstacle et omet de revenir en arrière (en passant au-dessus ou sous l'obstacle), afin de le franchir par en dessous.	Obstacles, Relais obstacles
12. Un compétiteur omet de faire surface après le plongeon de départ ou après avoir effectué un virage avant de passer sous un obstacle.	Obstacles, Relais obstacles
13. Un compétiteur omet de faire surface après chaque obstacle.	Obstacles, Relais obstacles
14. Un compétiteur omet de toucher le mur en effectuant son virage.	Obstacles
15. Un compétiteur omet de toucher le mur d'arrivée.	Toutes les épreuves
16. Un compétiteur omet de faire surface avant de plonger vers le mannequin.	Portage de mannequin
17. Un compétiteur s'aide, pour faire surface avec le mannequin, de toute composante de la piscine (exemple : ligne de corde, marches, drains, ou accessoires pour le hockey subaquatique), excluant le fond de la piscine.	Portage de mannequin, Portage de mannequin avec palmes, Relais portage mannequin, Medley de sauvetage, Sauveteur d'acier
18. Un compétiteur omet d'adopter une position de portage du mannequin correcte avant que le dessus de la tête du mannequin ne franchisse la ligne de 5 m.	Portage de mannequin, Medley de sauvetage, Sauveteur d'acier
19. Un compétiteur utilise une technique de portage inadéquate. (voir la section 3.3 <i>Manikins</i> du Manuel de l'ILS ainsi que le bulletin technique # 2 de l'ILS, en annexe)	Portage de mannequin, Portage de mannequin avec palmes, Relais portage mannequin, Medley de sauvetage, Sauveteur d'acier
20. Un compétiteur porte ou remorque le mannequin le visage vers le bas. (voir la section 3.3 <i>Manikins</i> du Manuel de l'ILS ainsi que le bulletin technique # 2 de l'ILS, en annexe)	Portage de mannequin, Portage de mannequin avec palmes, Remorquage de mannequin avec palmes, Relais portage mannequin, Medley de sauvetage, Sauveteur d'acier
21. Un compétiteur relâche le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée ou le mur de virage (Sauveteur d'acier).	Portage de mannequin, Portage de mannequin avec palmes, Medley de sauvetage, Sauveteur d'acier

22. Un compétiteur fait surface après son virage et avant d'avoir remonté le mannequin.	Medley de sauvetage
23. Un compétiteur omet d'adopter une position de portage du mannequin correcte avant que le dessus de la tête du mannequin ne franchisse la ligne de 10 m.	Portage de mannequin avec palmes
24. Un compétiteur s'aide d'une composante de la piscine (exemple : ligne de corde, marches, drains, ou accessoires pour le hockey subaquatique) au moment de fixer la bouée tube autour du mannequin.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
25. Le coéquipier manipulant le mannequin (<i>handler</i>) positionne le mannequin d'une manière incorrecte ou le touche après que le compétiteur ait touché le mur de virage.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
26. Après avoir nagé 50 m ou 150 m, un compétiteur omet de toucher le mur de la piscine avant de toucher le mannequin.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
27. Le coéquipier manipulant le mannequin (<i>handler</i>) omet de relâcher le mannequin aussitôt après que le compétiteur ait touché le mur de virage.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
28. Le coéquipier manipulant le mannequin (<i>handler</i>) pousse le mannequin vers le compétiteur ou le mur d'arrivée.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
29. Le coéquipier manipulant le mannequin (<i>handler</i>) entre dans l'eau volontairement au cours de l'épreuve ou entre dans l'eau accidentellement et perturbe la performance d'un autre compétiteur ou le travail des juges.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
30. Un compétiteur accroche la bouée tube après l'anneau avant de toucher le mur de virage.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
31. Un compétiteur omet de fixer correctement la bouée tube au mannequin, c'est-à-dire autour du corps et sous les bras du mannequin, puis fixée à un joint torique.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
32. Un compétiteur omet de fixer la bouée tube au mannequin dans la zone de récupération de 5 m (mesurée en fonction du haut de la tête du mannequin).	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
33. Un compétiteur pousse ou porte le mannequin au lieu de le remorquer.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier

34. Un compétiteur omet de tendre complètement le cordon de la bouée tube avant que le dessus de la tête du mannequin ne traverse la ligne de 10 m.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
35. Au-delà de la ligne de 10 m, un compétiteur omet de remorquer le mannequin de manière à ce que le cordon de la bouée tube soit complètement tendu (à moins que le compétiteur se soit arrêté pour réajuster la fixation de la bouée tube au mannequin).	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
36. La bouée tube et le mannequin se séparent après avoir été correctement fixés ensemble.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
37. Un compétiteur touche le mur d'arrivée sans que la bouée tube et le mannequin ne soient bien en place.	Remorquage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
38. Un compétiteur relâche le mannequin avant de toucher le mur de virage ou le mur d'arrivée.	Relais portage mannequin, Portage de mannequin avec palmes, Sauveteur d'acier
39. Un compétiteur obtient de l'assistance d'un troisième compétiteur au moment de l'échange entre le compétiteur arrivant et le compétiteur partant.	Relais portage mannequin
40. Un compétiteur exécute plus d'un segment de l'épreuve.	Relais obstacles, Relais portage mannequin, Relais Medley
41. Un compétiteur effectue son départ avant que le compétiteur précédent n'ait touché le mur.	Relais obstacles, Relais portage mannequin, Relais Medley
42. L'échange du mannequin : • s'effectue avant ou après la zone de transition; • s'effectue avant que le compétiteur arrivant touche le mur de la piscine.	Relais portage mannequin
43. Un compétiteur relâche le mannequin avant que le prochain compétiteur l'ait saisi. Autrement dit, lors de l'échange, une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin.	Relais portage mannequin
44. Le quatrième compétiteur touche la bretelle, le cordon, ou toute autre partie de la bouée tube avant que le troisième compétiteur ait touché le mur de virage.	Relais Medley
45. Un compétiteur joint les deux extrémités de la bouée tube à l'aide de l'anneau.	Relais Medley
46. La victime tient la bouée tube par la sangle ou le mousqueton.	Relais Medley
47. La victime s'aide en effectuant des mouvements de bras ou omet de tenir la bouée de sauvetage à l'aide de ses deux mains.	Relais Medley
48. La victime perd la bouée tube après avoir traversé la ligne de 5 m.	Relais Medley

49. Au-delà de la ligne de 10 m, le quatrième compétiteur remorque la victime sans que le cordon de la bouée tube ne soit complètement tendu.	Relais Medley
50. Un compétiteur retourne dans l'eau après avoir complété son segment du relais.	Relais obstacles, Relais Medley, Relais portage mannequin
51. La victime retire sa main de la barre transversale avant de toucher la corde.	Lancer de la corde
52. Le lanceur sort ses deux pieds de la zone de lancement à n'importe quel moment au cours des 45 secondes de l'épreuve dont la fin est indiquée par un signal sonore.	Lancer de la corde
53. La victime sort de l'eau avant le signal sonore indiquant la fin du 45 secondes.	Lancer de la corde
54. La victime attrape la corde en dehors de son couloir.	Lancer de la corde
55. La victime n'adopte pas une position sur le ventre alors qu'elle est tirée vers le mur d'arrivée.	Lancer de la corde
56. La victime omet de tenir la corde de ses deux mains alors qu'elle est tirée vers le mur d'arrivée (la victime peut tenir la corde d'une seule main dans l'unique but de toucher le mur d'arrivée).	Lancer de la corde
57. La victime « grimpe » sur la corde en passant ses mains l'une devant l'autre.	Lancer de la corde
58. Le lanceur exécute des lancers de pratique. Note : La mention « DNF »(Did not finish) plutôt que « DQ » (Disqualification) sera attribuée aux compétiteurs n'ayant pas réussi l'épreuve dans les 45 secondes allouées.	Lancer de la corde

Annexe 4 – Règles de l'ILS sur la mauvaise conduite

Traduction libre, par la division du Québec de la Société de sauvetage, de la section 2.13 *Misconduct* de l'*International Life Saving Federation Competition Rule Book, 2015-2019 Edition*
En cas de divergence entre le texte original et la traduction, le texte original en anglais prévaudra.

2.13 MAUVAISE CONDUITE

2.13.1 Conduite et discipline : généralités

L'ILS pourra, à sa discrétion, imposer à un compétiteur individuel, un club ou une équipe nationale des sanctions étant soit prédéterminées et connues ou soit établies par un comité de discipline.

2.13.2 Compétition déloyale

- a) Les compétiteurs ou les équipes réputés avoir fait preuve de compétition déloyale peuvent être disqualifiés d'une épreuve ou expulsés des championnats. Le juge en chef peut soumettre le cas d'un compétiteur ou d'une équipe au comité de discipline pour évaluer si des sanctions complémentaires doivent être imposées. Voici quelques exemples de compétition déloyale :
- Commettre une infraction relative au dopage
 - Se faire passer pour un autre compétiteur
 - Participer plus d'une fois à la même épreuve individuelle
 - Participer plus d'une fois à la même épreuve au sein d'équipes différentes
 - Perturber volontairement une épreuve pour gagner un avantage
 - Prendre part à la compétition sans y être inscrit
 - Représenter un autre club ou un autre pays dans la compétition sans l'autorisation de la fédération
 - Tenter de déjouer le tirage des positions de départ aux épreuves
 - Participer à une épreuve avec du matériel non conforme aux exigences de l'ILS
 - Participer à la compétition contrairement aux directives spécifiques du juge ou de l'officiel désigné
 - Bousculer ou faire obstruction à d'autres compétiteurs ou personnes manipulant l'équipement (*handlers*) afin de ralentir leur progression
 - Recevoir de l'assistance physique ou matérielle externe (autre que verbale ou sous forme de directives, sauf lorsque spécifiquement interdit par les règlements de l'épreuve).
- b) Le juge en chef et/ou l'officiel technique désigné doit avoir une liberté entière pour déterminer si un compétiteur, une équipe ou une personne manipulant l'équipement (*handler*) a fait preuve de compétition déloyale.

- c) L'ILS peut, à sa discrétion absolue, enquêter et prendre des mesures nécessaires pour toute situation de compétition déloyale avant, pendant ou après la compétition. Cela peut notamment inclure le retrait de médailles et le transfert du cas au comité de discipline.

2.13.3 Atteinte grave à la discipline

- a) Si un compétiteur ou une équipe commet une atteinte grave à la discipline, le comité organisateur doit immédiatement être informé de la situation et des circonstances. L'omission de rapporter une violation possible est en soi une infraction aux règlements de l'ILS.
- b) Les allégations pour atteinte grave à la discipline doivent être soumises au comité de discipline.
- c) Si le juge en chef disqualifie un compétiteur ou une équipe pour infraction grave dans une compétition, il peut aussi choisir de présenter un rapport au comité de discipline qui pourrait décider d'imposer une sanction supplémentaire au compétiteur ou à l'équipe et à ses membres.

2.13.4 Comité de discipline

- a) Le comité organisateur doit créer un comité de discipline composé d'au moins trois membres.
- b) Le comité organisateur hôte doit fournir au comité les informations suivantes concernant le gérant de chaque équipe participante : nom, adresse et numéro de téléphone sur le site de la compétition.
- c) Le comité de discipline doit enquêter sur chaque plainte écrite concernant la mauvaise conduite ou sur toute situation lui étant soumise par le comité d'appel ou le juge en chef.

Le comité peut aussi amorcer une enquête pour déterminer si une infraction a été commise ou non et déposer une plainte, si approprié. Le comité peut alors agir comme si la plainte avait été déposée par une tierce personne.

- d) Le comité peut imposer les sanctions appropriées, incluant l'expulsion ou la disqualification des championnats et le retrait de titres et de trophées.
- e) Le comité doit soumettre des rapports écrits sur ses enquêtes et ses décisions au secrétaire général de l'ILS.
- f) Les plaintes doivent être soumises par écrit ou le plaignant doit être en mesure d'assister à une réunion ou une enquête du comité lorsque requis.
- g) Le membre ou les membres concernés par la plainte, ainsi que le gérant de leur équipe, doivent être autorisés à assister à chaque audience.

- h) Toute personne prenant part à une audience disciplinaire, une enquête ou une audience du comité d'appel doivent respecter à la lettre et appliquer le Code de conduite de l'ILS (section 2.12 de l'*ILS Competition Rule Book 2015-2019*). Notamment, toute personne prenant part à ces audiences et ces enquêtes doit tout particulièrement :
- faire preuve d'honnêteté, d'équité et d'éthique;
 - être respectueux et avoir de la considération pour les autres;
 - faire preuve d'une maîtrise de soi raisonnable en tout temps;
 - Faire preuve de franchise et être courtois et respectueux envers toutes les personnes prenant part au processus.
- i) ***Lignes directrices pour les enquêtes :***
- Aucune règle de preuve formelle ne s'appliquera lors des audiences et enquêtes, mais chacun doit faire preuve de franchise et de bonne foi.
 - La plainte ou le document de référence pour le comité doit être lu au représentant du compétiteur ou de l'équipe.
 - La preuve de la plainte doit être présentée.
 - La preuve du membre de l'équipe contre lequel la plainte a été faite doit être présentée.
 - Chaque témoin pourrait être soumis à un interrogatoire par la partie (le cas échéant) pour laquelle il témoigne, et à un contre-interrogatoire par la partie adverse. La partie appelant le témoin doit être autorisée à réinterroger le témoin, mais aucun autre interrogatoire supplémentaire ne doit être autorisé sans l'accord du comité.
 - Les preuves par ouï-dire et les preuves non pertinentes ne doivent pas être retenues.
 - Les témoins autres que l'accusé ne doivent rien savoir de l'enquête avant d'être appelés à fournir leur témoignage.

j) Communication des conclusions :

Le comité doit prendre une décision à huis clos. Si la plainte est fondée, le comité peut imposer une sanction. La communication des conclusions et des sanctions doit être effectuée immédiatement par le président du comité sous forme écrite destinée au membre de l'équipe concerné, à son équipe ou à son club et au pays auquel l'équipe ou le club est affilié.

Les conclusions et les sanctions (le cas échéant) doivent prendre effet immédiatement.
