

SAUVETAGE CÔTIER



Les épreuves retenues :

1. Relais combiné
2. Relais Sauvetage planche
3. Sauvetage bouée tube et secourisme
4. Bâtons musicaux

Barème : Chaque épreuve est affectée d'un barème de 20pts.
Les équipes mixtes auront un bonus de 5 pts.

Classement : Pourraient être retenus après répartition des points comme exposé ci après :

- La meilleure équipe par catégorie.
- Le meilleur collège ou lycée.

Tableau de classement des équipes :

Un tableau de répartition des points par établissement dont le modèle est joint en annexe permettra le classement au terme de la compétition.

Aperçu :

Résultats	Catégorie	Cadets							
Collège	Relais combiné	Sauvetage bouée tube	Secourisme	Bâtons musicaux	Relais sauvetage planche	Bonus mixte	Total	Classement	
Pablo Neruda 1	20	9	10	33	18	5	95	1	
Pablo Neruda 2	18	8	9	30	20	5	90	2	
Condorcet 1	19	10	10	20	19	5	83	3	

Répartition des points par épreuve :

- 1-Relais combiné / 20
- 2-Relais bouée tube /10
- Secourisme /10
- 3-Sauvetage planche /20
- 4-Bâtons musicaux /20



Explication Sommaire des Epreuves et Barèmes :

Chaque équipe est constituée de quatre compétiteurs, un bonus de 5 points est attribué aux équipes mixtes.

1 - Epreuve de relais combiné :

Les quatre sauveteurs vont se relayer en nage et planche sur un parcours adapté, délimité par des bouées et des drapeaux.

Au signal sonore de départ :

Le sauveteur N°1 effectue un parcours de nage autour des bouées et revient sur le sable pour passer le relais (tape dans la main).

Le sauveteur n°2 effectue un parcours de planche autour des bouées revient en courant sur le sable après avoir laissé sa planche au bord de l'eau et passe le relais ;

Le sauveteur n°3 effectue le même parcours que le sauveteur n°1 avant de passer le relais ;

Le sauveteur n°4 effectue le même parcours que le sauveteur n°2 avant de revenir sur la plage pour franchir debout, (sans sa planche), la ligne d'arrivée matérialisée par deux drapeaux.

Classement :

1er 20pts ; 2ième 19pts ; 3ième 18pts ; 4ième 17pts, etc. jusqu'au 20ième 1pt et 0 pt au delà du 20^{ième}

2- Epreuve de relais sauvetage planche :

Deux équipes, constituées chacune d'un sauveteur et d'une victime, vont réaliser un sauvetage en relais.

Une bouée par équipe sera disposée au large où sera effectué le chargement de la victime consciente.

La victime attend sur la ligne de départ le signal sonore pour courir et nager vers sa bouée.

Arrivée à la bouée, elle la touche et lève l'autre bras pour donner le signal de départ à son sauveteur qui s'élance en planche, contourne la bouée de la gauche vers la droite et charge sa victime.

L'équipe revient au bord en planche et court sur le sable pour venir donner le relais à la 2^{ème} victime (tape dans la main) qui s'élance à son tour, nage, donne le signal de départ au 2^{ème} sauveteur etc..

La deuxième équipe finit le même parcours en franchissant la ligne d'arrivée en contact avec sa planche (l'arrivée est jugée au franchissement de la poitrine de la première personne sur la ligne sauveteur et victime en contact avec leur planche).



Classement :

1er 20pts ; 2ième 19pts ; 3ième 18pts ; 4ième 17pts, etc. jusqu'au 20ième 1pt et 0 pt au delà du 20^{ième}

3- Epreuve de sauvetage bouée tube :

L'équipe est constituée d'une victime, d'un sauveteur sans palmes et de deux assistants. Une bouée par équipe sera disposée au large où sera effectué le sauvetage de la victime consciente.

Dans cette épreuve, il s'agit :

- de sauver une victime consciente à l'aide d'une bouée tube,
- de sortir correctement la victime de l'eau et de pratiquer les premiers secours,
- d'alerter les secours.

Au signal sur la ligne de départ :

La victime attend sur une ligne de départ le signal sonore pour courir et nager vers sa bouée.

Arrivée à la bouée, elle la touche et lève l'autre bras pour donner le signal de départ à son sauveteur qui s'élance équipé de sa bouée tube, passe derrière la bouée, attache correctement la bouée tube autour de la poitrine de la victime, la tracte vers le bord, le visage hors d'eau (si la tête de la victime passe sous l'eau plus de trois secondes consécutives l'équipe est disqualifiée).

A l'approche du sauveteur, les deux assistants prennent en charge la victime, la sortent de l'eau pour l'allonger prudemment sur le sable.

Le premier assistant effectue les gestes de premiers secours (1ère partie : bilan sur la victime) : bilan de conscience, LVA, contrôle de la respiration et mise en PLS. Le deuxième assistant passe l'alerte (2ème partie) à l'aide du téléphone mis à sa disposition sur la plage.

Cette épreuve nécessitant la mise en place de postes de secours se déroulera avec des séries, $\frac{1}{2}$ finales et finale en fonction du nombre de participants.

Classement :

- 10 points sont attribués à la rapidité de recherche de la victime,
- 10 pts aux premiers secours, voir le barème ci dessous.

Barème sauvetage bouée tube :

1er 10pts ; 2ième 9pts ; 3ième 8pts ; 4ième 7pts, etc. jusqu'au 10ième 1pt et 0 pt au delà.

Barème secourisme : un arbitre, moniteur de premiers secours, juge l'attribution des points ci-dessous :



www.ffsp.fr



1- BILAN sur la victime inconsciente (assistant n°1) Un point sera attribué pour chaque phase réalisée pour un total maximum de 5 points

- allonger prudemment la victime à deux
- contrôle de la conscience (3 questions)
- libération des voies aériennes (LVA)
- contrôle de la respiration
- PLS

2- ALERTE (assistant n°2) Un point sera attribué pour chaque phase réalisée pour un total maximum de 5 points

- appeler les secours (17-15-18 ?)
- se présenter : nom et numéro d'appel
- donner son adresse exacte
- dire ce que l'on voit et ce que l'on a fait (bilan visuel)
- est ce que je peux raccrocher ?

4- Epreuve des bâtons musicaux :

Cette épreuve est une course de 20m dans le sable pour tester le temps de réaction des sauveteurs et leur rapidité à intervenir.

Cette épreuve n'est pas mixte : épreuve filles, épreuve garçons.

Les sauveteurs sont allongés sur le ventre, les pieds dans une ligne tracée au sol.

20m derrière eux sont alignés des bâtons en plastique (un bâton de moins que les sauveteurs allongés).

Au signal sonore de l'arbitre les sauveteurs se lèvent et courent attraper un bâton ; un concurrent n'aura pas de bâton, il est éliminé.

Ainsi de suite jusqu'à la finale, deux personnes en course pour un seul bâton.

Classement :

1er 10pts ; 2ième 9pts ; 3ième 8pts ; 4ième 7pts, etc. jusqu'au 10ième 1pt et 0 pt au delà.

Les points de Chaque compétiteur sont attribués à leur équipe, additionnés et divisés par deux pour retomber sur un total de 20 points.

DESCRIPTION PRECISE DE L'ÉPREUVE

D'une position de départ, allongés à plat ventre sur la plage, les compétiteurs se lèvent, se retournent et courent pour attraper un bâton (Beach Flag) planté vertical dans le



sable à environ 20m. Puisqu'il y a moins de bâtons que de compétiteurs, ceux qui n'arrivent pas à attraper un bâton sont éliminés.

Position de départ: les compétiteurs prennent leur position attribuée sur la ligne de départ, un intervalle minimum de 1,5m les sépare.

Les compétiteurs sont allongés sur le ventre, les orteils sur la ligne de départ et les chevilles jointes, les mains l'une sur l'autre avec les bouts des doigts aux poignets et tête haute. Les bras sont à plat, coudes écartés pour que la poitrine soit à plat sur le sable. Le corps doit être perpendiculaire à la ligne de départ. Interdiction de creuser ou de surélever le sable, mais enfoncer les pieds dans le sable est autorisé.

Le départ

La procédure de départ des Bâtons musicaux est différente de la procédure des autres épreuves. Pour les Bâtons musicaux, le départ se déroule comme suit :

Avant le départ, un juge devra :

1. Placer les compétiteurs dans l'ordre du tirage au sort pour la course
2. Accompagner les concurrents jusqu'à l'aire de départ pour s'assurer qu'ils sont bien positionnés dans le bon ordre.

Le juge principal devra :

1. Vérifier que tous les officiels, les juges et les équipements sont en place.
2. Signale le début de chaque épreuve par un long coup de sifflet indiquant que les compétiteurs doivent prendre leur position sur la ligne de départ.
3. Indique au starter que les compétiteurs sont sous ses ordres.

À l'ordre du starter «Compétiteurs **Prêts**», les compétiteurs doivent prendre la position de départ réglementaire.

À l'ordre du starter «Tête **basse**», les compétiteurs - immédiatement et sans délai - devront placer leur menton sur leurs mains.

1. Après une pause calculée et quand tous les compétiteurs sont immobiles, le starter donnera le départ par un puissant coup de sifflet.
2. Au signal de départ, les compétiteurs se dresseront sur leurs pieds et courront pour attraper un bâton.

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

1. Non respect des ordres du starter dans un délai raisonnable.



2. Soulever n'importe qu'elle partie du corps du sable, ou commencer un mouvement de départ après l'ordre «Têtes basses» du starter et avant le signal de départ.

Tout compétiteur qui commet une faute de départ sera éliminé. Les compétiteurs éliminés de l'épreuve conserveront le point marqué et/ou la place qu'ils avaient à ce moment-là de l'épreuve.

Si un compétiteur est disqualifié ou éliminé, les compétiteurs et les bâtons restants seront réalignés sans retraitage au sort. La course devra continuer malgré la faute de départ du moment qu'un départ équitable a été effectué.

Remarques:

- Les compétiteurs ne sont pas autorisés à «entraver délibérément» la progression d'un autre compétiteur
- Les compétiteurs ne sont pas autorisés à prendre plus d'un bâton.

Tirage au sort : Il y aura un tirage au sort préliminaire et des tirages au sort après chaque épreuve. Pour les demi-finales et les finales, quand il n'y a plus que huit participants, il y aura un tirage au sort après chaque course.

Nombre de compétiteurs éliminés : Le juge principal déterminera le nombre de concurrents qui seront éliminés dans chaque épreuve des éliminatoires. Il ne peut pas y avoir plus de trois éliminés à chaque course d'éliminatoires. En demi-finales et finales, il ne peut pas y avoir plus d'un éliminé à chaque course.

Éliminatoires directes : Une éliminatoire directe peut être effectuée entre les compétiteurs concernés si un ou plusieurs concurrents tiennent le même bâton et que les juges ne peuvent pas déterminer lequel à attraper le bâton en premier - sans se soucier de la position de la main sur le bâton.

Le parcours

Comme le montre le schéma suivant la distance du parcours entre la ligne de départ et les bâtons mesurera environ 20m et devra être assez large pour permettre un espace minimum de 1,5m entre chaque compétiteur pour des séries allant jusqu'à 16 concurrents.

La ligne de départ sera délimitée à ses extrémités par 2 piquets de 2m de haut.

Les bâtons seront positionnés sur une ligne parallèle à la ligne de départ et aussi sur une perpendiculaire à la ligne de départ passant entre deux concurrents.

Équipement et vêtements

Beach Flags (Bâtons) :



Les shorts et les T-shirts qui permettent l'identification de l'établissement seront portés à la convenance du compétiteur.

Jugement

Le juge principal ou le juge désigné sera placé de façon à avoir une vision globale de l'épreuve.

Le starter et les juges de départ seront positionnés à chaque extrémité de la ligne de départ afin de pouvoir observer toutes les fautes de départ. Les juges de course seront placés de chaque côté du parcours afin de voir toutes les fautes commises.

Les juges d'arrivée seront positionnés à quelques mètres de la ligne des bâtons afin de les récupérer et de les repositionner pour la course suivante.

Disqualification

Chaque course ou chaque éliminatoire directe sera considérée comme un élément isolé de l'épreuve. Une faute dans une course ne sera donc pas retenue et ajoutée à un compétiteur dans la course suivante.

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

Outre les conditions indiquées dans la section 3 du Règlement Général et celles définies aux paragraphes 5.1 à 5.3, les comportements suivants entraîneront une disqualification:

- Echec à réaliser le parcours tel qu'il est défini et décrit.
- Gêne délibérée de la progression d'un autre concurrent.
- Attraper plus d'un bâton.

Gêne délibérée : Tout compétiteur qui gêne délibérément un autre concurrent sera disqualifié de l'épreuve.

Un compétiteur peut, par contre, utiliser son corps pour se faciliter la prise d'un bâton. Un compétiteur peut jouer des épaules et/ou du corps face à un adversaire, mais ne peut pas utiliser ses mains, ses bras, ses pieds ou ses jambes pour améliorer sa position et attraper un bâton.

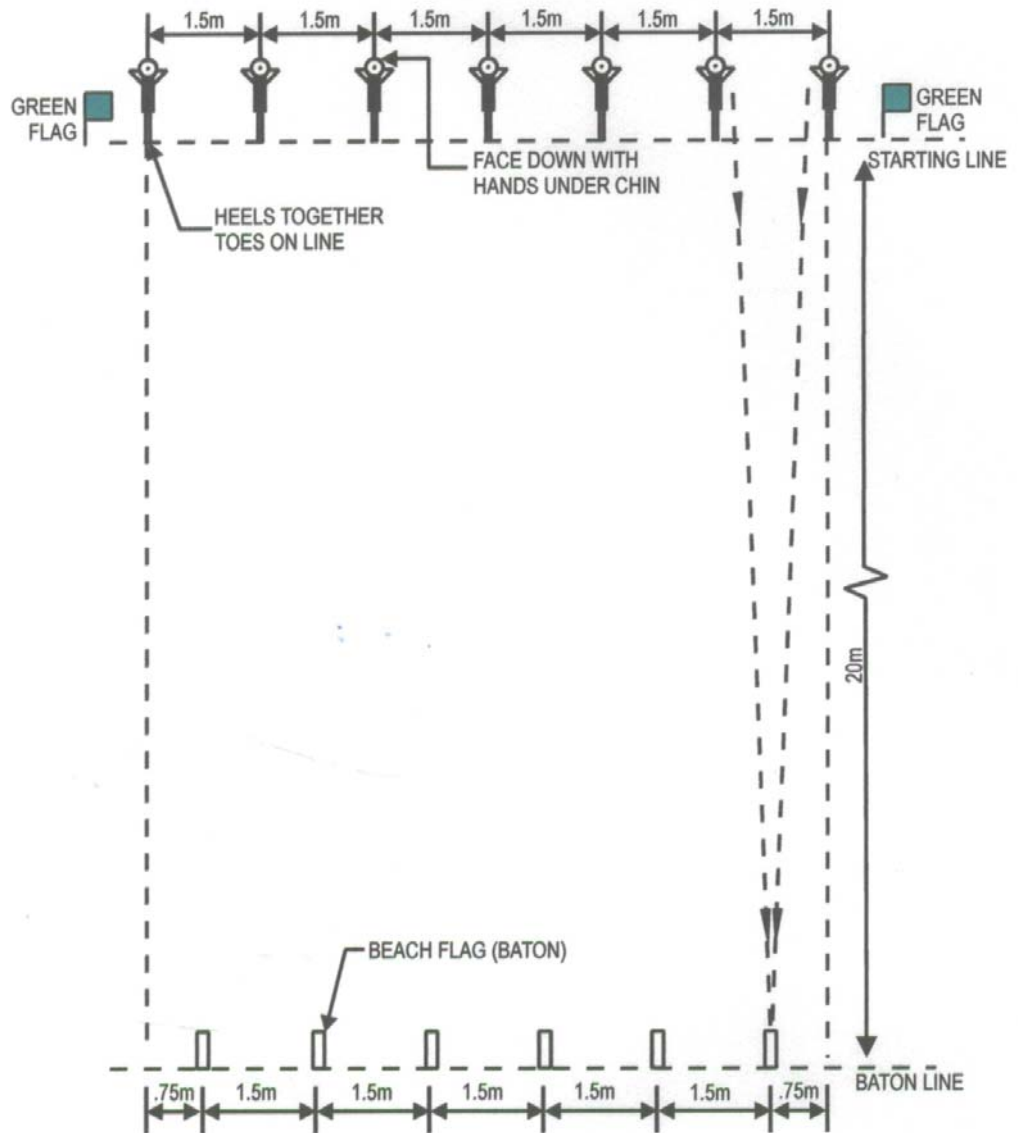
Si on veut dépasser un concurrent précédent qui est dans son action de course normale, on est obligé de le dépasser par le côté.

Un compétiteur ne peut pas bousculer ou piétiner un concurrent plus lent le précédant.

Si deux ou plusieurs compétiteurs sont coupables de gênes délibérées, le compétiteur qui, le premier, a utilisé les mains, les bras, les pieds ou les jambes sera disqualifié.



Section 5 – Ocean Events



BEACH FLAGS

AGE GROUP	DISTANCE
Open	20m
Masters	15m



www.ffn.fr



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

Classement Général :

Par équipes :

Les trois premières, par catégories, au classement général des quatre épreuves.

Par collège ou lycée:

Un trophée remis en jeu tous les ans :

Total des points des équipes de chaque collège.

+ Points de bonifications par catégories représentées : 5 points par catégorie.

II. Proposition d'une formation spécifique au Sauvetage Sportif.

Cette formation s'adresse à tous les élèves désirant participer aux rencontres inter-collèges et lycées

Elle est nécessaire pour les élèves n'ayant jamais pratiqués cette activité qui se déroule dans un milieu spécifique à connaître.

Chaque élève doit savoir nager.

Objectif : Chaque équipe de sauveteurs devra être capable d'effectuer :

- un parcours en planche et un sauvetage en planche,
- un parcours de nage en plan d'eau ouvert et un sauvetage en bouée tube,
- en secourisme, une alerte en appelant les secours adaptés et un bilan sur une victime Inconsciente.
- une épreuve de bâtons musicaux.



SAUVETAGE EAU PLATE



Les épreuves retenues :

1. Relais 4 X 50 Obstacles
2. Relais Bouée Tube + Palmes
3. Relais remorquage Palmes
(Vraie victime au Collège, Mannequin en lycée)
4. Relais Lancer de corde

Barème : Chaque épreuve est affectée d'un barème de 20pts.

Les équipes mixtes auront un bonus de 5 pts.

Classement : Pourraient être retenus après répartition des points comme exposé ci après :

- La meilleure équipe par catégorie.
- Le meilleur collège ou lycée.

Tableau de classement des équipes :

Un tableau de répartition des points par établissement dont le modèle est identique au côtier permettra le classement au terme de la compétition.

Répartition des points par épreuve :

- 1-Relais 4 X 50 Obstacle/ 20
- 2-Relais Bouée tube + Palmes /20
- 3-Relais remorquage Palmes /10
- Secourisme /10
- 4-Relais Corde /20

Explication Sommaire des Epreuves et Barèmes :

Chaque équipe est constituée de quatre compétiteurs, un bonus de 5 points est attribué aux équipes mixtes.

1 - Epreuve de relais 4 X 50 obstacles :

Cette épreuve simule le passage d'obstacles par le sauveteur lors de la recherche d'une personne en détresse en un minimum de temps.

L'obstacle simulé par une corde tendue à la surface de l'eau en travers du bassin est placé à 12 m 50 du bord.



Au signal sonore de départ :

Le sauveteur N°1 effectue un parcours de nage d'une longueur de 50m et franchit 2 obstacles. Il touche le mur pour passer le relais au N°2. Ainsi de suite jusqu'au N°4. Chaque sauveteur a obligation de faire surface avant le premier obstacle.

Classement :

1er 20pts ; 2ième 19pts ; 3ième 18pts ; 4ième 17pts, etc. jusqu'au 20ième 1pt et 0 pt au delà du 20^{ième}

DESCRIPTION de L'EPREUVE

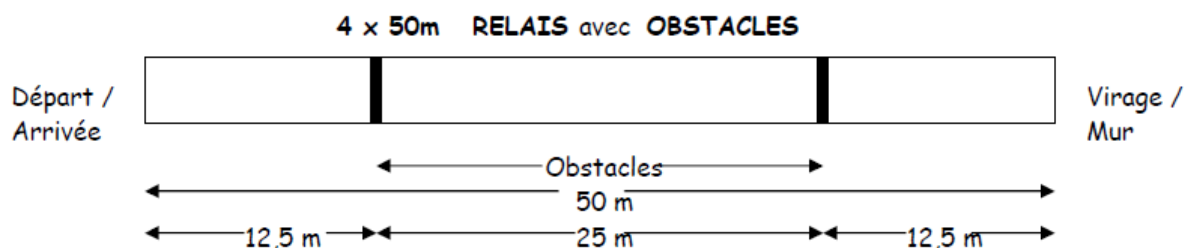
Au signal sonore, le premier sauveteur plonge, nage 50m en nage libre en passant sous 2 obstacles. Après que le premier sauveteur a touché le mur de la piscine le second, le troisième, et le quatrième concurrent répètent les 50 m à leur tour.

Les compétiteurs doivent faire surface avant et après le passage de chaque obstacle ; "faire surface" signifie que la tête du compétiteur doit couper la surface de l'eau.

Les compétiteurs peuvent pousser sur le fond de la piscine en passant sous chacun des obstacles.

Se heurter à l'obstacle n'entraîne pas de disqualification.

Les 1^{er}, second et troisième compétiteurs doivent quitter l'eau dès qu'ils ont fini leur distance, sans gêner les autres compétiteurs. Les 1^{er}, second et troisième compétiteurs ne pourront pas ré-entrer dans l'eau.



EQUIPEMENT

Obstacles : Les obstacles sont des cordes tendues et fixées perpendiculairement aux



lignes d'eau. Le premier obstacle est situé à 12,50m à partir du bord de départ, le deuxième obstacle est situé à 12,50m de l'extrémité opposée (si l'on est en bassin de 50m). La distance entre les deux obstacles est 25m.

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ :
- Passer sur un obstacle et ne pas revenir aussitôt (en passant dessus ou dessous) pour ensuite passer sous cet obstacle.
- Ne pas faire surface après le plongeon et avant le 1^{er} obstacle.
- Ne pas faire surface après chaque obstacle
- Un compétiteur répète deux fois ou plus l'épreuve
- Plonger avant que le sauveteur précédent ne touche le bord de la piscine.
- Ne pas toucher le mur d'arrivée
- Un compétiteur re-rentre dans l'eau après avoir effectué sa distance du relais.

2- Epreuve de relais Bouée Tube - Palmes :

Cette épreuve est réalisée sur une distance de 4 X 25m. (les sauveteurs d'une même équipe se transmettent une bouée tube pour n'utiliser qu'une seule BT par ligne d'eau)
Si l'épreuve se court en bassin de 50m, les relayeurs 2 et 4 attendent au milieu du bassin à 25 m.

L'épreuve consiste :

- A s'équiper rapidement
- A parcourir sa distance de 25m le plus rapidement possible pour être relayé.

Seul le sauveteur N°1 est hors de l'eau et partira départ plongé.

Les 3 autres attendent dans l'eau.

Au signal du starter :

- Le concurrent N°1, qui a préalablement préparé son matériel posé auprès de lui, s'équipe rapidement, chausse ses palmes et prend sa bouée tube et plonge.
Il peut ne pas monter sur le plot et prendre le départ à côté.



- Il parcourt 25m, passe la lanterne de la bouée tube au relayeur 2 qui nage vers le 3
- Ainsi de suite jusqu'au N°4
- L'arrivée est jugée lorsque le N°4 touche le mur.

Classement :

1er 20pts ; 2ième 19pts ; 3ième 18pts ; 4ième 17pts, etc. jusqu'au 20ième 1pt et 0 pt au delà du 20^{ième}

3- Epreuve de Relais Remorquage Palmes :

3-A Epreuve de Remorquage Palmes en Collège

L'équipe est constituée de 4 sauveteurs. 2 totaux de points seront attribués :

- L'un lié au temps de parcours sauveteur-victime
- L'autre lié à l'action de secours des assistants réceptionnant et traitant la victime ramenée.

Elle est réalisée sur une distance de 50m.

La victime est placée à 25m du départ (au mur si on est en bassin de 25m, à une distance de 25m banalisée par une corde tirée en travers du bassin si on est en piscine de 50m)

Au signal du starter, le sauveteur chaussé de palmes effectue un départ plongé et parcourt 25m pour se saisir de la victime.

Il effectue un remorquage en saisissant la victime sous les aisselles.

Afin de conserver la philosophie du sauvetage sportif qui permet à la victime d'être active, cette dernière a le droit d'effectuer des battements de jambes pour aider à son transport. Aucune action de bras n'est autorisée.

Lorsque le sauveteur touche le mur à l'arrivée, le temps de parcours est arrêté et donne lieu à un classement et une attribution de points.

A l'approche du sauveteur et de sa victime au 50m, les deux assistants vont prendre en charge la victime. Les assistants peuvent en fonction de la profondeur du bassin s'avancer pour tracter sur quelques mètres la victime (ou attendre **un** dans l'eau qui récupère la victime et **l'autre** hors de l'eau qui sort la victime en position ventrale avant de la manipuler prudemment pour faire le bilan).

Le premier assistant effectue les gestes de premiers secours (1ère partie : bilan sur la victime) : bilan de conscience, LVA, contrôle de la respiration et mise en PLS.

Le deuxième assistant passe l'alerte (2ème partie) à l'aide du téléphone mis à sa disposition sur la plage.

Classement :

- 10 points sont attribués à la rapidité de nage et transport
- 10 pts aux premiers secours, voir le barème ci dessous.



Barème Remorquage Palmes :

1er 10pts ; 2ième 9pts ; 3ième 8pts ; 4ième 7pts, etc. jusqu'au 10ième 1pt et 0 pt au delà.

Barème secourisme : un arbitre, moniteur de premiers secours, juge l'attribution des points ci-dessous :

1- BILAN sur la victime (assistant n°1) Un point sera attribué pour chaque phase réalisée pour un total maximum de 5 points

- allonger prudemment la victime à deux
- contrôle de la conscience (3 questions)
- libération des voies aériennes (LVA)
- contrôle de la respiration
- PLS

2- ALERTE (assistant n°2) Un point sera attribué pour chaque phase réalisée pour un total maximum de 5 points

- appeler les secours (17-15-18 ?)
- se présenter : nom et numéro d'appel
- donner son adresse exacte
- dire ce que l'on voit et ce que l'on a fait (bilan visuel)
- est ce que je peux raccrocher ?

3-B Epreuve de Remorquage Palmes en Lycée

Afin de conserver une épreuve en corrélation avec l'épreuve de sauvetage du baccalauréat, ainsi qu'avec la philosophie première de notre discipline, ce relais de remorquage avec palmes va se transformer en un relais 4 X 25 mannequin avec palmes. Sur une distance de 100 m, quatre sauveteurs se relayent pour remorquer en surface la personne (un mannequin) en détresse.

DESCRIPTION de L'EPREUVE

4 sauveteurs remorquent le mannequin sur une distance d'environ 25 m chacun

Le premier sauveteur part dans l'eau en tenant le mannequin avec une main (la bouche ou le nez au-dessus de la surface de l'eau) et le bord de piscine ou le plot de départ avec l'autre main. Sur un signal sonore, le sauveteur remorque le mannequin et le passe au deuxième sauveteur dans la zone de transition délimitée de 4m, située entre les 23 m et 27 m.



Le deuxième sauveteur remorque le mannequin vers le mur de virage, touche le mur et passe le mannequin au troisième sauveteur qui est en contact avec le bord de la piscine (virage) ou le plot de départ avec au moins une main. Le troisième sauveteur peut seulement toucher le mannequin après que le deuxième sauveteur a touché de mur de la piscine (virage).

Le troisième sauveteur remorque le mannequin sur une distance approximative de 25 m et le passe au quatrième sauveteur qui attend dans la zone de changement délimitée de 4 m, située entre les 73 m et 77 m.

Le quatrième sauveteur termine l'épreuve en remorquant le mannequin vers le mur d'arrivée, qu'il touche avec n'importe quelle partie de son corps.

Les compétiteurs doivent rester dans l'eau dans leur couloir, jusqu'à ce que le juge signale la fin de l'épreuve.

Le compétiteur qui arrive avec le mannequin et celui qui repart avec le mannequin doivent seuls, participer à l'échange du mannequin.

Le compétiteur ne peut pas lâcher le mannequin tant que le compétiteur suivant ne l'a pas attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin).

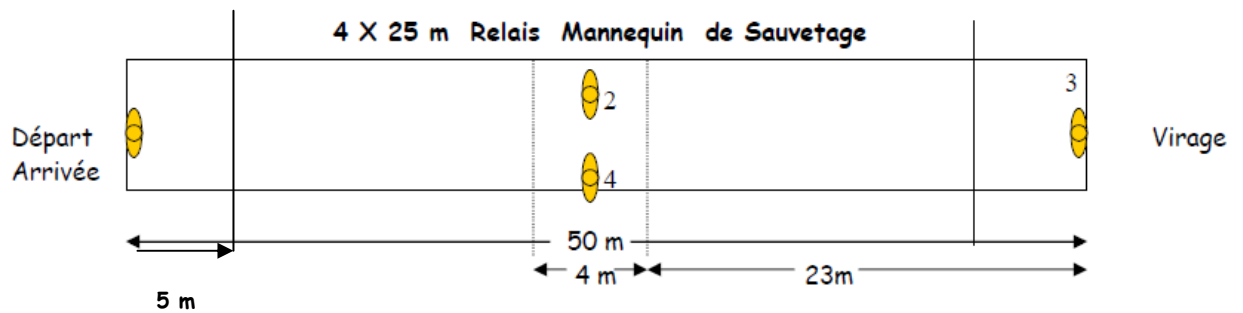
La zone de départ et les zones de transition seront indiquées par des drapeaux :

- Au départ : une ligne située à 5 cinq mètres du bord de la piscine
- Au milieu de la piscine : deux lignes de drapeaux à 23 mètres et 27 mètres du départ, situées de 1,5 m à 2 mètres au-dessus de la surface
- Au mur de virage : une ligne située à cinq mètres du bord de la piscine

Les compétiteurs peuvent pousser au fond de la piscine dans la zone de transition lors du relais.

Dans la zone des cinq mètres et dans la zone de transition, les compétiteurs ne sont pas jugés sur la manière dont ils portent le mannequin





EQUIPEMENT

Mannequin Le mannequin doit être complètement rempli d'eau et fermé. Les sauveteurs doivent utiliser les mannequins fournis par les organisateurs.

DISQUALIFICATION

En plus des règles générales des sections précédentes, les comportements suivants seront passibles de disqualification

- Faux départ
- Remorquer le mannequin de manière non réglementaire (prise non réglementaire, bouche ou nez non maintenus au-dessus de la surface de l'eau (on négligera l'eau de la vague)).
- Prendre appui sur n'importe quel équipement de la piscine
- Donner le mannequin :
 - Avant ou au-delà de la zone de transition
 - Avant que le deuxième sauveteur n'ait touché le mur de la piscine
 - Sans que le troisième sauveteur ne soit en contact avec le bord de la piscine.
- Si un troisième compétiteur aide pendant l'échange de mannequin opéré entre le compétiteur qui arrive avec le mannequin, et celui qui repart avec le mannequin.
- Lâcher le mannequin avant que le compétiteur suivant ne l'ait attrapé (c'est à dire qu'une main de chaque compétiteur doit être en contact avec le mannequin)
- Lâcher le mannequin avant de toucher le mur de la piscine.



- Ne pas toucher le mur d'arrivée.

4- Epreuve de Relais Corde :

L'épreuve consiste à ramener deux victimes, l'une après l'autre, au moyen d'une corde vers le bord de la piscine pour simuler le sauvetage avec une corde dans un minimum de temps.

Le temps maximum de cette épreuve est fixé à 1mn. (temps limite pour ramener les 2 victimes)

Chaque équipe est constituée de 2 sauveteurs et de 2 victimes.

Les victimes sont placées à une distance de

- 8m pour les collèges
- 10m pour les lycées.

Au départ, les 2 sauveteurs sont hors de l'eau devant leur ligne, les 2 victimes sont dans l'eau à la distance requise, matérialisée par une corde (ligne de marque) tirée en travers de la piscine.

La corde pour ramener les victimes flotte, totalement déroulée à la surface de l'eau, tenue à son extrémité par le sauveteur N°1, aux ordres du starter.

An signal du starter, le sauveteur N°1 love la corde le plus rapidement possible et la lance à la victime N°1 qui doit s'en saisir sans lâcher la ligne de marque.

Il peut lancer la corde autant de fois qu'il le souhaite.

La victime a droit à des battements de jambes durant le remorquage.

Toute action de bras est interdite.

Dés que la victime N°1 est ramenée, le sauveteur N°2 se saisit de la corde et la lance vers la victime N°2. Le mode de saisie et de retour est exactement le même que pour les 2 premiers concurrents.

Le chronomètre est arrêté au moment où la deuxième victime touche le mur.

Les équipes qui ne réussissent pas à ramener les 2 victimes avant le temps limite de 1mn ne recevront pas de point dans cette épreuve.

Classement :

1er 20pts ; 2ième 19pts ; 3ième 18pts ; 4ième 17pts, etc. jusqu'au 20ième 1pt et 0 pt au delà du 20^{ième}



Classement Général :

Par équipes :

Les trois premières, par catégories, au classement général des quatre épreuves.

Par collège ou lycée:

Un trophée remis en jeu tous les ans :

Total des points des équipes de chaque collège.

+ Points de bonifications par catégories représentées : 5 points par catégorie.



Collaboration UNSS – FFSS



Proposition d'une formation spécifique au Sauvetage Sportif.

Cette formation s'adresse à tous les élèves désirant participer aux rencontres inter-collèges ou inter lycées

Elle est nécessaire pour les élèves n'ayant jamais pratiqués cette activité qui se déroule dans un milieu spécifique à connaître.

Chaque élève doit savoir nager.

Objectif : Chaque équipe de sauveteurs devra être capable d'effectuer

En Côtier

- un parcours en planche et un sauvetage en planche,
- un parcours de nage en plan d'eau ouvert et un sauvetage en bouée tube,
- en secourisme, une alerte en appelant les secours adaptés et un bilan sur une victime consciente
- une épreuve de bâtons musicaux.

En Eau plate

- un parcours de nage avec obstacles
- un parcours avec palmes et bouée tube
- un parcours avec palmes et victime (collège), avec palmes et mannequin (lycée)
- un lancer de corde

Formation – Information sur les Contenus

La première information concernant l'avancée de cette convention entre l'Unss et notre fédération sera donnée à l'occasion de l'assemblée générale annuelle des comités départementaux de la FFSS.

Dès lors sera précisé le mode de relations entre nos comités départementaux, nos clubs et les établissements scolaires.

Notre projet consistant à faire passer l'information le plus finement possible entre notre fédération et les collèges et lycées, il faudra envisager des rencontres pouvant mener à la formation des enseignants et des élèves à ce nouveau projet.

On notera que les huit épreuves retenues pour les championnats sont parfois différentes des nôtres.

Néanmoins nous veillerons à ce que l'esprit de notre discipline soit conservé, tout autant que l'esprit prévalant dans les compétitions scolaires.



www.ffnsj.fr



Le règlement détaillé des différentes épreuves sera développé dans un document futur qui pourrait servir de support pédagogique pour les enseignants d'éducation physique utilisable durant leur cours.

On évalue à une dizaine d'heures le quota permettant de faire cette première sensibilisation.

Formation des jeunes officiels

Dans la perspective de la formation des jeunes officiels, un travail sera élaboré afin que de jeunes collégiens et lycéens puissent œuvrer au bon fonctionnement de ces compétitions.

Il est tout à fait envisageable que notre fédération prenne en charge ces jeunes collégiens ou lycéens durant les compétitions inscrites au calendrier national. Sensibilisés à nos propres épreuves, ils n'auront aucun mal à officier durant les compétitions scolaires.

Il est tout à fait possible que ces jeunes puissent obtenir l'officiel C de notre fédération. La seule condition sera qu'ils soient en possession d'une licence de la Ffss.

Il est indéniable que ce groupe de jeunes officiels serait un apport très positif sur l'ensemble de nos compétitions, y compris les compétitions internationales.

Le championnat du monde de 2014 pourrait être l'aboutissement de cette dynamique.

Concernant les compétitions départementales et régionales ils seraient placés en assistance et en observation auprès de juges officiant déjà.

Stratégie générale

Dans la mesure où nous souhaitons démarrer ce programme national à la rentrée 2013, un calendrier précis de nos rencontres et collaborations doit être mis en place.

Dès le printemps 2012 les comités départementaux et les clubs seront prêts à répondre aux demandes locales d'information et de formation.

La communication du calendrier sportif de la saison à venir est nécessaire afin d'entrevoir les possibilités de formation des jeunes officiels sur nos propres compétitions.

Ce calendrier sera communiqué aux différentes instances académiques sur notre territoire le moment venu.

Il est sûrement souhaitable que nos propres clubs fassent un recensement précis des jeunes sauveteurs capables d'être demain des compétiteurs en UNSS.



Le nombre de compétitions sur notre territoire étant en constante augmentation depuis huit années désormais, il semble tout à fait possible que cette dynamique entre nos deux fédérations se concrétise très rapidement.

