

SECTION 2 – DEEL 2

RÈGLEMENT TECHNIQUE EPREUVES PISCINE TECHNISCH REGLEMENT POOL EVENTS

Septembre 2020 – September 2020



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



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



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

De verantwoordelijken van de ploeg en de deelnemers worden verondersteld dit reglement te kennen met inbegrip van de desbetreffende regels en procedures.

Les responsables d'équipe et les concurrents sont tenus de connaître ce règlement, y compris les règles et les procédures le régissant

TABLE DES MATIÈRES

Conditions générales pour les compétitions en piscine.....	4
1 Départ	4
1.1 Type de départ.....	5
1.2 Procédure de départ “plongé”.....	5
1.3 Procédure de départ dans l’eau.....	5
1.4 Faux départ	6
1.5 Disqualifications	6
2 Chronométrage.....	6
2.1 Chronométrage électronique	6
2.2 Chronométrage manuel.....	8
2.2.1 Un chronométreur.....	9
2.2.2 Deux chronométreurs.....	9
2.2.3 Trois chronométreurs	9
2.3 Attribution des places et temps	9
3 Règlement technique concernant le mannequin	10
3.1 Venir à la surface avec un mannequin.....	10
3.2 Le remorquage du mannequin	10
3.3 Le tractage du mannequin	11
3.4 Evaluation du juge de nage pour l’émersion, le remorquage, les zones de relais et de tractage du mannequin.....	12
3.5 Aidant pour le maintien du mannequin.....	12
4 Description des épreuves individuelles	13
Disqualifications générales.....	13
4.1 A1: 100/200m Obstacles – Obstacles.....	14
4.2 A2: 50/100m mannequin/palmes – Manikin Carry with Fins	16
4.3 A3: 50/100m combiné – Rescue Medley.....	19
4.4 A4: 50m mannequin – Manikin Carry.....	22
4.5 A5: 50/100m Lifesaver – Manikin Tow with Fins.....	25
4.6 A6: 100/200m Superlifesaver – Superlifesaver.....	29
5 Description des épreuves en relais	35
5.1 B1: 4x50m relais obstacles – Obstacle Relay.....	36
5.2 B2: 4x25m relais mannequin – Manikin Relay	38
5.3 B3: 4x50m bouée-tube – Medley Relay	42
5.4 B4: 8/12,5m Line throw – Line Throw	44
5.5 B5: 4x50m Pool Lifesaver Relay	47
6 Aperçu des disqualifications par épreuve.....	52
6.1 A1: 100/200m obstacles	52
6.2 A2: 50/100m mannequin/palmes	53
6.3 A3: 50/100 m combiné	54
6.4 A4: 50m mannequin.....	55
6.5 A5: 50/100m Lifesaver	56
6.6 A6: 100/200m Superlifesaver	58
6.7 B1: 4x50m relais obstacles.....	60
6.8 B2: 4x25m relais mannequin	61
6.9 B3: 4x50m bouée-tube.....	62
6.10 B4: 8/12,5m Line throw.....	63
6.11 B5: 4x50m relais Pool Lifesaver	64



7 APERCU GLOBAL DES DISQUALIFICATIONS AVEC LEUR CODE 65

Conditions générales pour les compétitions en piscine

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

- a) Les athlètes ne sont pas autorisés à commencer une épreuve s'ils sont en retard dans la zone de marshalling. (DQ 3) Un athlète ou une équipe qui ne se présente pas au départ sera exclu. (DQ 4) Seuls les officiels / aidants et les athlètes peuvent entrer dans la zone de départ. Si les officiels ou les athlètes/aidants ne participent pas, ils doivent se retirer de cette zone. Sauf mention contraire dans le règlement, aucun moyen de transport artificiel ne peut être utilisé dans la compétition. L'utilisation de substances visqueuses ou adhésives (liquide, solide ou en aérosol) sur les mains ou les pieds de l'athlète, ou appliqués à la surface du mannequin ou de la bouée-tube afin d'améliorer l'adhérence, ou pour aider l'athlète à pousser sur le fond de la piscine, n'est pas autorisé dans les compétitions piscine (DQ 7). Les tapes utilisés à des fins médicales, thérapeutiques ou préventives (kinésithérapie) sont autorisés à la discrétion du juge-arbitre, à condition qu'aucun avantage n'en soit retiré et que ce soit discuté à l'avance avec le juge-arbitre (voir point 10.2 du règlement général). Les athlètes ne peuvent pas pousser sur le fond de la piscine sauf autorisation spécifique (DQ 8).
- h) L'utilisation de parties de la piscine (telles que des lignes d'eau, des escaliers, des gouttières ou de parties immergées) n'est pas autorisée (DQ 17 ou 24).
- i) Un concurrent qui interfère avec un autre athlète pendant une épreuve est disqualifié (DQ 2).
- j) Dans toutes les épreuves en piscine, les athlètes et leur équipement doivent rester dans leur couloir pendant toute la course, même après l'arrivée. Les athlètes doivent rester dans leur couloir jusqu'à ce qu'ils soient invités à quitter la piscine (DQ 9).
En nageant sous l'eau, la règle d'interdiction de quitter son couloir n'est pas applicable si cela a été fait inconsciemment et que cela n'a pas gêné.
Les athlètes doivent quitter la piscine par les côtés et non par le mur d'arrivée de la piscine, notamment par au-dessus des plaques d'arrivée du chrono électronique.
- k) Les athlètes doivent porter leur bonnet de club dans toutes les épreuves.
- l) Les décisions quant à l'ordre d'arrivée défini par les juges d'arrivée ou le matériel de chronométrage automatisé, ne sont pas sujettes à protestation ou à appel.
- m) Les décisions de départ du directeur d'épreuve, du starter, du check starter, ou du juge arbitre (ou de la personne désignée par le juge-arbitre) ne sont pas soumises à protestation ou appel.

1 Départ

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

- a) Vérifie que tous les officiels sont en position.
- b) Vérifie si les athlètes, les aides et les victimes sont bien habillés et bien placés.
- c) Vérifie que tout le matériel est en une position correcte et sûre.
- d) Informe les athlètes qu'ils peuvent ôter tous leurs (sur)vêtements à l'exception des maillots de bain afin qu'ils soient prêts à prendre le départ.

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

- a) signaler le début de chaque course par un coup de sifflet long pour indiquer que les athlètes doivent prendre leur place sur le plot de départ ou entrer dans l'eau pour le 4x25m mannequin.
- b) Avec un bras tendu en direction de l'épreuve, signaler que les athlètes sont sous le contrôle du starter.

Remarque: A la discrétion du juge-arbitre, le départ “par au dessus de la tête” (athlète de la série précédente reste dans l’eau, sous le plot) peut être utilisé.

Remarque: cfr description de la procédure de départ pour le Line Throw (3.13).

1.1 Type de départ

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

- Pendant les compétitions belges, la règle du départ unique sera appliquée pour les relais pour les « + 14 ans » et pour les catégories Cadets–Juniors–Open–M30–M40–M55–M70, ce qui signifie la disqualification dès le premier faux départ.
- Pour les benjamins, les minimes et les équipes « benjamins-minimes » la disqualification n’est appliquée qu’au deuxième faux départ. Le directeur d’épreuve informe avant le coup de sifflet, qu’il s’agit d’un second départ, ou si le premier départ doit être recommencé qu’il s’agit d’un premier départ.
- Par un long signal sonore, le directeur d’épreuve invite les athlètes à prendre leur position de départ (sur le plot, à côté du plot ou dans l’eau pour le B2). Le directeur d’épreuve peut avant le long signal sonore donner quelques coups de sifflet court pour attirer l’attention qu’un départ va être sifflé.
- Le directeur de compétition autorise le starter à donner le départ, en lui faisant un geste du bras tendu.
- Au signal du starter “ A vos places ”, les athlètes prennent immédiatement la position de départ.
- Quand tous les athlètes sont immobiles, le starter donne le départ par un signal sonore bref et énergique.
- Le juge-arbitre peut autoriser les départs “par au dessus de la tête”.
- Après chaque série, un signal acoustique (quelques signaux courts) sera donné pour indiquer que les athlètes peuvent quitter leur couloir. Quitter le couloir avant ce signal entraîne une disqualification. Cela s’applique également à la victime lors du Line throw et dans les relais, cette règle ne s’applique qu’au dernier relayeur.

1.2 Procédure de départ “plongé”

- a) Par un long signal sonore, le directeur d’épreuve invite les athlètes à prendre place sur leur plot de départ.
- b) Au signal du starter “ A vos places ”, les athlètes prennent immédiatement la position de départ, en plaçant au moins un pied à l’avant du bloc de départ. Quand tous les athlètes sont immobiles, le starter donne le départ par un signal sonore bref et énergique.

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

1.3 Procédure de départ dans l’eau

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

- a) Suite à un long coup de sifflet, les premiers relayeurs du relais mannequin et les victimes du Line Throw entrent dans l’eau et se préparent au départ.
- b) Au deuxième coup de sifflet, les athlètes prennent leurs positions de départ sans retard inutile.
 - Dans le relais mannequin, le premier athlète dans l’eau prend sa position avec le mannequin à la surface de l’eau et avec une main en contact avec le bord de la

piscine ou le plot de départ. Le mannequin est tenu avec l'autre main ou bras. (le visage du mannequin ne doit pas être dirigé vers le mur).

• Dans le Line Throw, la victime tend la corde à la surface de l'eau. La victime tient à la fois la corde et la barre transversale avec une ou deux mains.

- c) Lorsque tous les athlètes ont pris leur position de départ, le starter donne l'ordre "à vos places".
- d) Lorsque tous les athlètes sont immobiles, le starter donne le signal acoustique de départ.

1.4 Faux départ

- Tous les athlètes qui partent (càd qui effectuent un mouvement de départ) avant que le signal de départ ne retentisse, seront disqualifiés. (DQ 10) Note : un athlète qui est debout et glisse ne sera pas disqualifié - il ne fait pas un mouvement de départ.
- Si l'athlète s'élance avant que le signal de départ soit donné, il sera disqualifié et les autres athlètes descendront du plot de départ. La procédure de départ sera recommencée plus tard.
- Si le faux départ se déroule durant le coup de sifflet, l'athlète ou les athlètes ne seront pas rappelés et l'épreuve se poursuivra (sauf pour les benjamins et minimes). Le(s) athlète(s) qui a (ont) provoqué le faux départ sera (ont) disqualifié(s) à l'arrivée.
- Le signal de faux départ est identique au signal de départ mais répétitif et donné conjointement à la chute de la ligne de faux départ. Dans tous les autres cas, le directeur d'épreuve, s'il/elle décide lui-même/elle-même qu'il y a eu faux départ, fera entendre le signal de faux départ. Ce signal sera répété par le starter.
- Si une erreur d'un officiel ou un problème technique ou une cause extérieure ou une incitation extérieure est à l'origine de la faute d'un athlète, ceci n'est pas considéré comme faux départ.
- Pour l'épreuve du 100 m sauvetage mannequin avec palmes et pour le lifesaver, le faux départ sera signalé par un signal sonore sur du métal en immersion.

1.5 Disqualifications

DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Tous les athlètes qui démarrent avant le signal de départ (faux départ).

2 Chronométrage

2.1 Chronométrage électronique

Aux Championnats de Belgique, il est souhaitable d'utiliser un chronométrage électronique, qui fonctionne sous la surveillance de personnes techniquement compétentes.

Un système complètement automatique doit déterminer l'ordre d'arrivée et le temps réalisé par chaque athlète. Le classement et le chronométrage doivent se faire au 1/100ème de seconde.

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

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

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

Les **PLACES** officielles sont déterminées comme suit :

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

Les **TEMPS** officiels sont déterminés comme suit :

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

Exemple 1

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

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

Exemple 2

Résultat	Résultat selon les	Temps manuel	Résultat officiel après
----------	--------------------	--------------	-------------------------

électronique		juges d'arrivée		(couloir 6)	modification	
4	1:16.18	4		1:17.08	4	1:16.18
3	1:16.98	3		1:17.08	3	1:16.98
5	1:17.13	5		1:17.86	5	1:17.13
2	1:18.36	6			6	1:17.13
1	1:19.01	2			2	1:18.36
7	1:20.34	1			1	1:19.01
8	1:21.16	7			7	1:20.34
		8			8	1:21.16

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.2 Chronométrage manuel

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

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

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

2.2.1 Un chronométrateur

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

2.2.2 Deux chronométrateurs

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

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

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

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

2.2.3 Trois chronométrateurs

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

Si les trois temps sont différents, le temps intermédiaire sera considéré comme temps officiel. Si un des chronomètres ne fonctionnait pas, on appliquera la procédure des deux chronométrateurs.

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

2.3 Attribution des places et temps

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

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

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

3 Règlement technique concernant le mannequin

Introduction

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

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

3.1 Venir à la surface avec un mannequin

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

Les athlètes doivent

- Être en contact avec le mannequin au moment de casser la surface (le mannequin lui-même n'a pas besoin de toucher la surface).
- Tenir le mannequin avec une technique de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5m (pour le 50m mannequin, le 50/100 combiné et le 100/200m superlifesaver), ou la ligne des 10m (pour le 50/100m mannequin/palmes)
- Ne plus aller sous l'eau, après avoir cassé la surface. L'entité athlète-mannequin doit rester à la surface pendant le reste du remorquage.

L'émersion (casser la surface de l'eau) est jugée au moment où le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m (pour le 50m sauvetage mannequin, le 50/100m combiné et le 100/200m superlifesaver), ou la ligne des 10m (pour le 50/100m sauvetage mannequin avec palmes).

Quand on juge le remorquage du mannequin, l'athlète et le mannequin sont traités comme une unité/une entité. L'attention est mise sur les actions des nageurs, leur technique de remorquage et la position du mannequin. L'eau qui coule sur le mannequin n'est pas un critère d'évaluation.

Note: La surface = la surface horizontale d'une piscine sans vague.

3.2 Le remorquage du mannequin

- A) Dans les parties où le mannequin doit être remorqué, le mannequin est considéré comme une victime qui ne respire pas.
- B) Le mannequin doit être tenu par au moins une main durant le remorquage et il doit y avoir un contact avec le mannequin.
- C) Le mannequin ne peut pas être poussé - la poussée est définie lorsque la tête du mannequin va au-delà de la tête de l'athlète.
- D) Le mannequin ne peut pas être saisi ou agrippé par la gorge, la bouche, le nez ou les yeux. La gorge, la bouche, le nez et les yeux ne peuvent être recouverts par la main, les aisselles, le corps et/ou un membre quelconque de l'athlète

La disqualification (DQ19) pour l'utilisation d'une technique incorrecte de remorquage comprend également cette couverture de la gorge, la bouche, le nez ou les yeux par la main, les aisselles, le corps et/ou un membre quelconque de l'athlète.

- E) Le mannequin et l'athlète sont considérés comme formant une entité. Si l'un des deux est à la surface, alors la technique de remorquage est correcte.

Remarque 1: "Surface" signifie le niveau horizontal de la couche supérieure absolument lisse de l'eau.

Remarque 2: Si les deux, le mannequin et l'athlète, sont sous l'eau, l'athlète est disqualifié. Le mannequin et l'athlète sont considérés comme formant une entité. Si l'un des deux est à la surface, alors la technique de remorquage est correcte.

- F) La tête du mannequin ne peut être couverte par ou remorquée sous une partie quelconque du corps de l'athlète.

Remarque: le corps de l'athlète comprend le torse, les hanches, les jambes, les bras, etc...

- G) Le remorquage du mannequin est seulement évalué à partir du moment où le sommet de la tête du mannequin franchit la ligne des 5m (pour le 50m mannequin, le 50/100m combiné et le 100/200m superlifesaver), ou la ligne des 10m (pour le 50/100m mannequin/palmes).

- H) Pour le 4x25m mannequin, la technique de remorquage n'est pas évaluée dans la zone de départ (5m) et dans les zones de relais.

- Les première et troisième zones de relais, dans un bassin de 50m, se situent entre la ligne de 22.5m et de 27.5m.
- La deuxième zone de relais dans un bassin de 50m se situe 5m avant et 5 m après le tournant.
- La zone de relais dans un bassin de 25m se situe 5 m avant et 5 après le tournant.

- I) La technique de remorquage n'est pas évaluée lors du virage avec mannequin, sur 5m avant et 5m après le virage. La technique de remorquage avec palmes n'est pas évaluée lors du virage avec mannequin, sur 10m avant et 10m après le tournant.

3.3 Le tractage du mannequin

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

- B) Les participants peuvent retourner dans la zone des 10m afin de fixer correctement la bouée à condition que le sommet de la tête du mannequin n'a pas dépassé la ligne des 10m.

- C) Les participants peuvent nager sur le dos, sur le côté ou sur le ventre et peuvent utiliser n'importe quel nage ou n'importe quel style avec les jambes pour tracter le mannequin.

- D) A partir de la ligne des 10m, les athlètes doivent tracter le mannequin correctement attaché, à la surface, avec le visage au-dessus de la surface de l'eau.

- E) La corde de la bouée-tube doit être complètement tendue, lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m.

- F) L'athlète est disqualifié si le bouée tube et le mannequin se séparent. L'athlète n'est pas disqualifié si le mannequin glisse partiellement hors de la bouée-tube et qu'il reste

accroché seulement avec un bras. Ceci, à condition que le mannequin ait été correctement attaché aux 10m, que sa tête reste hors de l'eau pendant tout le tractage.

- G) L'athlète est disqualifié lorsque la corde est enroulée autour du mannequin ou qu'elle s'enroule autour du mannequin car ceci est considéré comme une corde raccourcie et qu'il n'est donc plus question d'une corde totalement tendue.
- H) Le participant n'est pas disqualifié lorsque le mannequin tourne dans la bouée, à condition que la tête du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau. D'autre part, le mannequin ne doit pas être tracté avec la tête dans le sens du tractage, à condition que la bouée soit correctement fixée aux 10m et que la tête du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.

Remarque: Les règles de tractage sont modifiées par rapport au précédent règlement. La disqualification pour un mannequin qui tourne dans la bouée est supprimée, à condition que la tête du mannequin reste au-dessus de la surface de l'eau.

Tant que le mannequin est encore dans la bouée, l'athlète peut s'arrêter pendant le tractage pour mieux fixer la bouée autour du mannequin. Pas de disqualification bien que la corde ne soit plus tendue. Si le directeur d'épreuve estime qu'il existe un défaut technique pendant la compétition, il peut permettre à l'athlète de refaire sa course. Si l'athlète rencontre un défaut avec ses palmes ou s'il doit remettre ses palmes après les avoir perdues, il n'a pas droit à un nouveau départ.

3.4 Evaluation du juge de nage pour l'émersion, le remorquage, les zones de relais et de tractage du mannequin.

Les officiels regardent toujours le sommet de la tête du mannequin lorsqu'il franchit la ligne des 5 ou 10 mètres ou lorsqu'il entre ou sort de la zone de relais.

3.5 Aidant pour le maintien du mannequin

- A) Un coéquipier maintient le mannequin pendant le 50/100m lifesaver et le 100/200m superlifesaver. Avec l'accord du juge arbitre, une personne extérieure à l'équipe peut être proposée comme aidant, à condition qu'elle est enregistrée comme participant ou qu'elle soit un coach dans le programme de compétition.
- B) Avant le départ et pendant la course, l'aidant positionne le mannequin verticalement, avec le visage vers le mur, dans le couloir indiqué. L'aidant tient le mannequin des deux mains. Le mannequin doit être maintenu dans une position naturelle de flottaison.
- C) Les aidants doivent porter un bonnet de club **identique** à celui du compétiteur.
- D) Les aidants ne peuvent pas entrer délibérément dans l'eau pendant la course.

4 Description des épreuves individuelles

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

Disqualifications générales

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement, l'athlète reçoit (0) point. Cependant, cette épreuve est tout de même considérée comme exécutée.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe ne se présente en retard ou ne se présente pas à temps au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ (pas de disqualification dans une finale A ou B)
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (p.ex. obstacles, relais mannequin)
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné. Tous les athlètes qui démarrent avant le signal de départ (faux départ).

4.1 A1: 100/200m Obstacles – Obstacles

A) Description de l'épreuve

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

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

Note :

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

B) Benjamins, minimes, M55 en M70

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

C) Positionnement des obstacles

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

Les obstacles sont fixés aux lignes d'eau

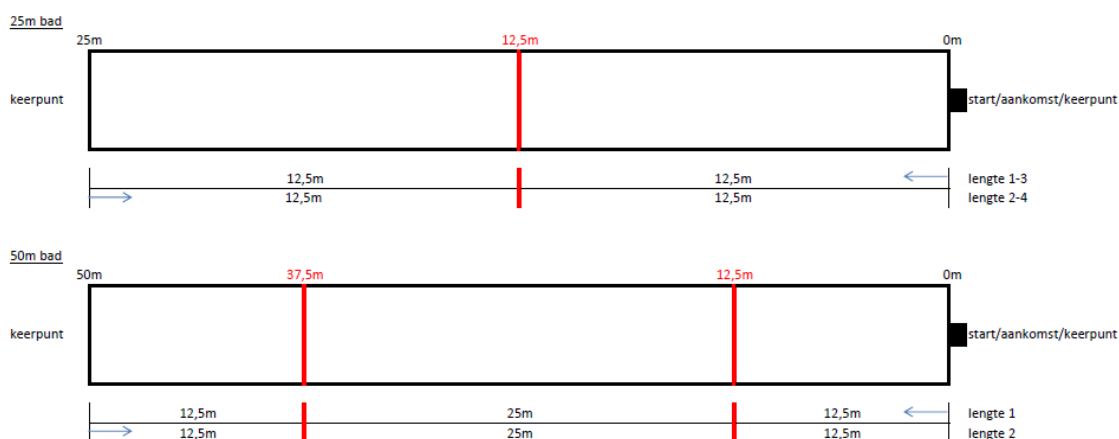
Le 1^{er} obstacle est situé à 12.50 m du départ.

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

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

D) Représentations schématiques

100m obstacles



200m obstacles



E) Disqualifications

DQ 11	Si un athlète nage au-dessus de l'obstacle et ne revient pas aussitôt au-dessus ou en-dessous de l'obstacle, pour repasser sous cet obstacle
DQ 12	Ne pas revenir à la surface avant l'obstacle après le plongeon de départ ou le virage.
DQ 13	Ne pas revenir à la surface après chaque obstacle.
DQ 14	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.

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

A) Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 50 m en nage libre avec palmes ;

Le compétiteur plonge vers le mannequin, le remonte avant que le sommet de la tête n'atteigne la ligne des 10m et le remorque jusqu'à la ligne d'arrivée.

Les participants ne doivent pas toucher le mur lorsqu'ils remontent le mannequin.

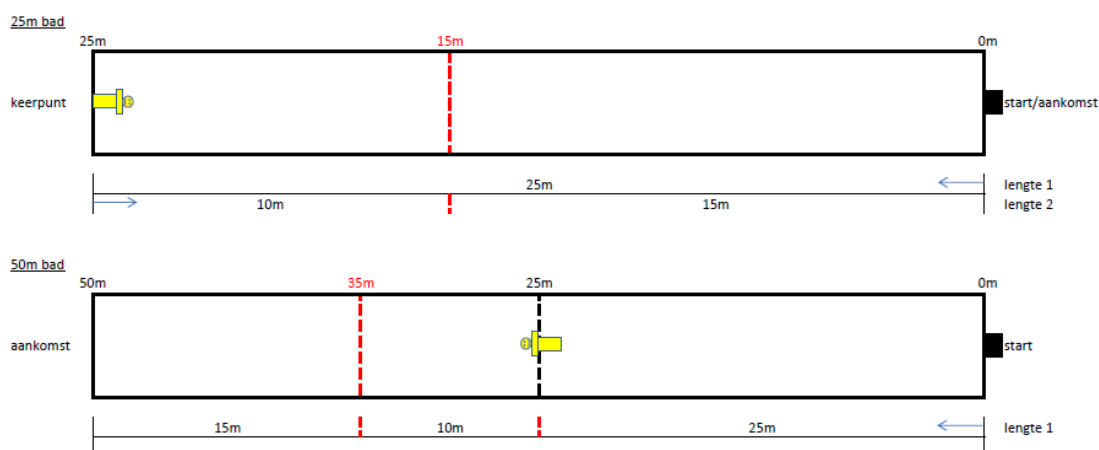
Les participants peuvent prendre appui sur le fond de la piscine pour remonter avec la mannequin.

B) Benjamins en minimes

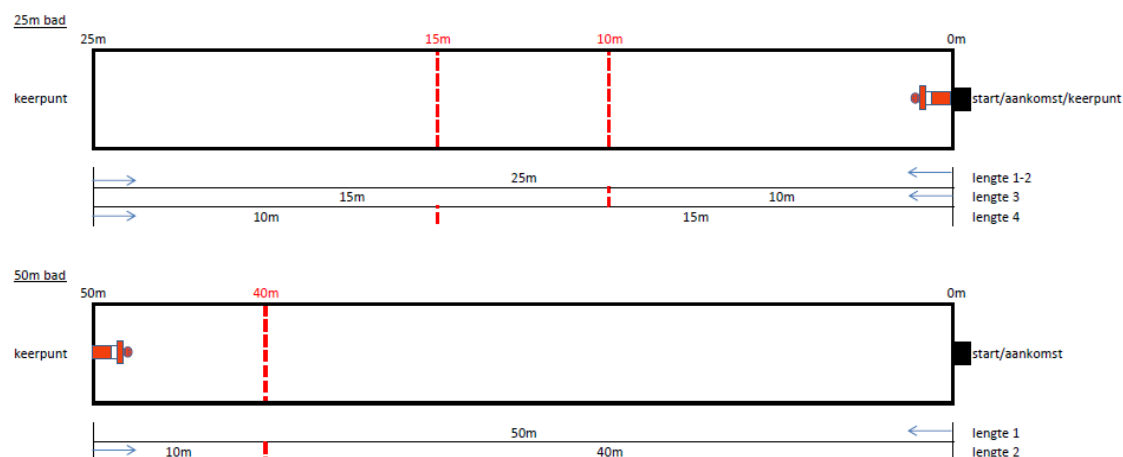
Les benjamins et minimes effectuent la même épreuve, selon les mêmes règles, mais sur une distance de 50m.

C) Représentations schématiques

50m mannequin/palmes



100m mannequin/palmes



D) Positionnement des mannequins

Profondeur

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

Remplissage

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

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

Petit mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

E) Méthode pour remonter le mannequin

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

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

F) Modalités de remorquage

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

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

Remarque 1:

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

Remarque 2:

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

G) Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Remorquer ou tracter le mannequin la tête vers le bas. Le visage présente un angle de plus de 90° par rapport au plan horizontal de l'eau.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.

4.3 A3: 50/100m combiné – Rescue Medley

A) Description de l'épreuve

Après un signal sonore, le compétiteur plonge dans l'eau et parcourt 50 m en nage libre.

Après le virage, il doit immédiatement s'immerger et nager sous l'eau vers le mannequin qui est situé à 17,5 m.

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

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

B) Benjamins et minimes

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

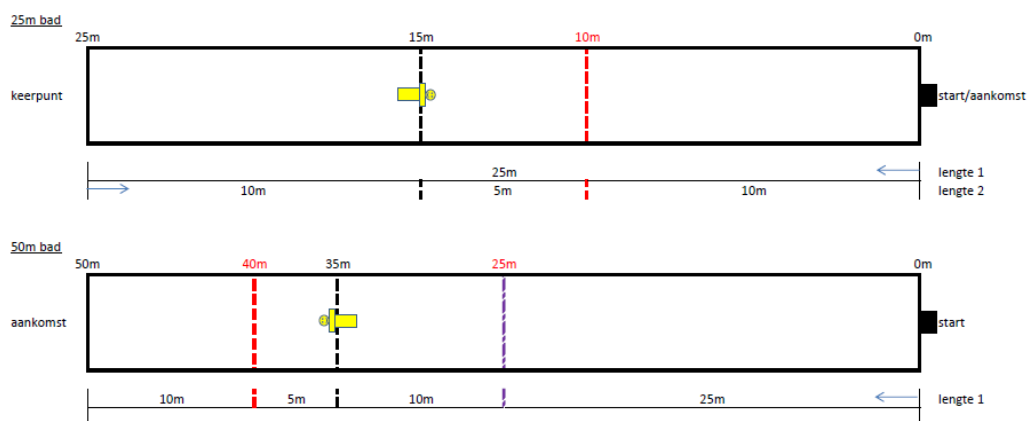
D'abord, ils nagent 25m nage libre, ensuite ils poursuivent avec 10 m d'apnée et remorquent le mannequin sur la distance restante.

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

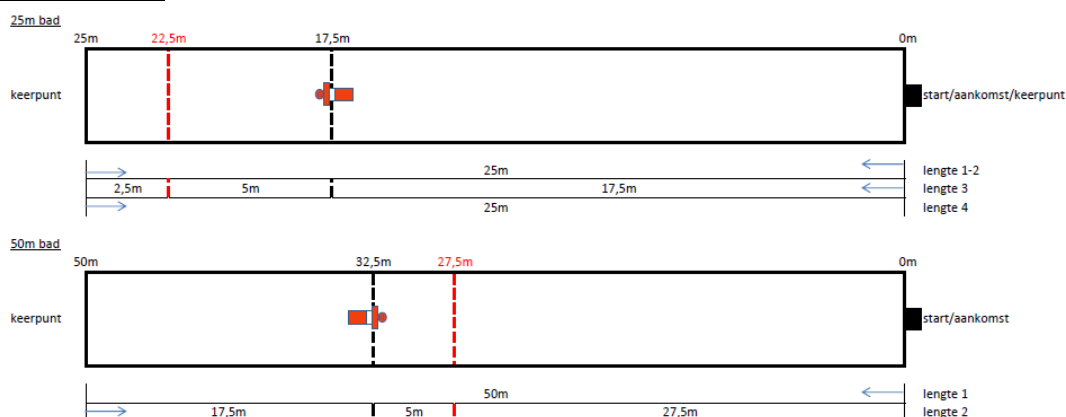
En bassin de 50 m, une corde bien visible sera placée en travers de la piscine aux 25 m, ils doivent alors plonger et nager 10m sous l'eau **jusqu'au mannequin, le prendre, remonter à la surface** et le remorquer jusqu'à l'arrivée.

C) Représentation schématique

50m combiné



100m combiné



D) Positionnement du mannequin

Profondeur

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

Remplissage

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

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

Petit mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

E) Nage en apnée

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

Remarque 1:

Dans la partie apnée, un benjamin ou un minime peut par inadvertance casser la surface de l'eau avec l'arrière de la tête ou avec le pied; ceci est admis. Par contre, il ne peut pas nager sous l'eau à la surface (nage libre ou brasse). Il ne peut pas

pousser avec les pieds sur le sol pendant qu'il nage sous l'eau, mais bien lorsqu'il prend le mannequin et remonte à la surface. Les autres catégories d'âge ne peuvent pas casser la surface de l'eau et ne peuvent pas prendre appui sur le fond durant la partie en apnée, sauf lorsqu'elles ont saisi le mannequin.

F) Méthode pour remonter le mannequin

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

G) Modalités de remorquage

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

Remarque 1:

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

H) Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin refait surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Remorquer ou tracter le mannequin la tête vers le bas. Le visage présente un angle de plus de 90° par rapport au plan horizontal du l'eau.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 22	Casser la surface de l'eau après le virage et avant la prise du mannequin.

4.4 A4: 50m mannequin – Manikin Carry

A) Description de l'épreuve

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

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

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

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

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

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

Remarque :

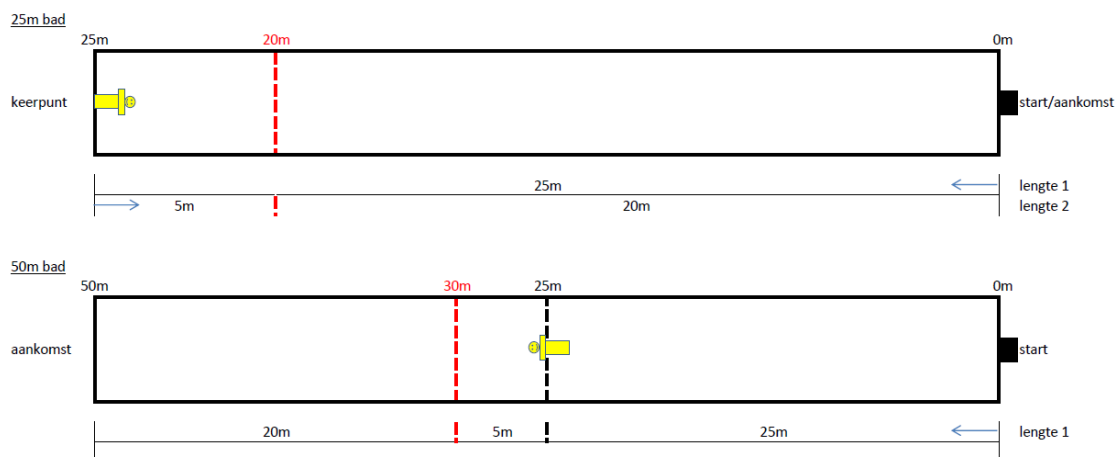
« Remonter » signifie que la surface de l'eau est brisée par la tête. Il ne doit pas y avoir un mouvement de bras au-dessus de l'eau.

B) Benjamins en minimes

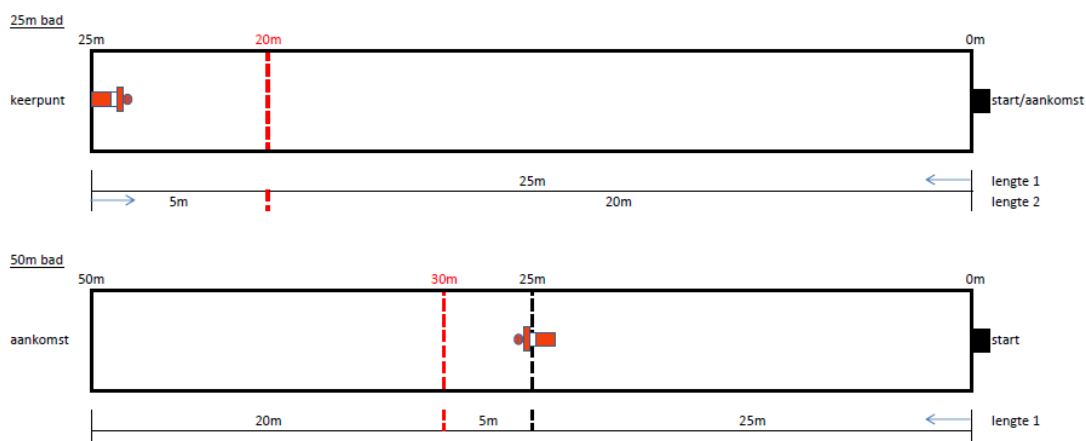
Benjamins en minimes réalisent l'épreuve de manière identique et sur la même distance que les autres catégories d'âge. La description schématique reste donc la même, mais les petits mannequins sont utilisés.

C) Description schématique

50m mannequin (petit mannequin)



50m mannequin (grand mannequin)



D) Positionnement du mannequin

Profondeur

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

Remplissage

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

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

Petit mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

E) Méthode pour remonter le mannequin

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

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

F) Modalités de remorquage

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

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

G) Disqualifications

DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface de l'eau avant de plonger vers le mannequin
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin refait surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Remorquer ou tracter le mannequin ayant la tête vers le bas. Le visage présente un angle de plus de 90° par rapport au plan horizontal de l'eau.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.

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

A) Description de l'épreuve

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

B) Benjamins en minimes

Les benjamins et les minimes suivent le même règlement, mais nagent un 50 m lifesaver. Dans un bassin de 25 m, le principe est le même que pour les autres catégories d'âge (sauf pour la distance). D'abord ils nagent 25 m avec les palmes et la bouée-tube, ils placent le mannequin dans la bouée tube dans la zone des 5 m et tractent le mannequin durant les derniers 20 m sur la distance restante jusqu'à l'arrivée.

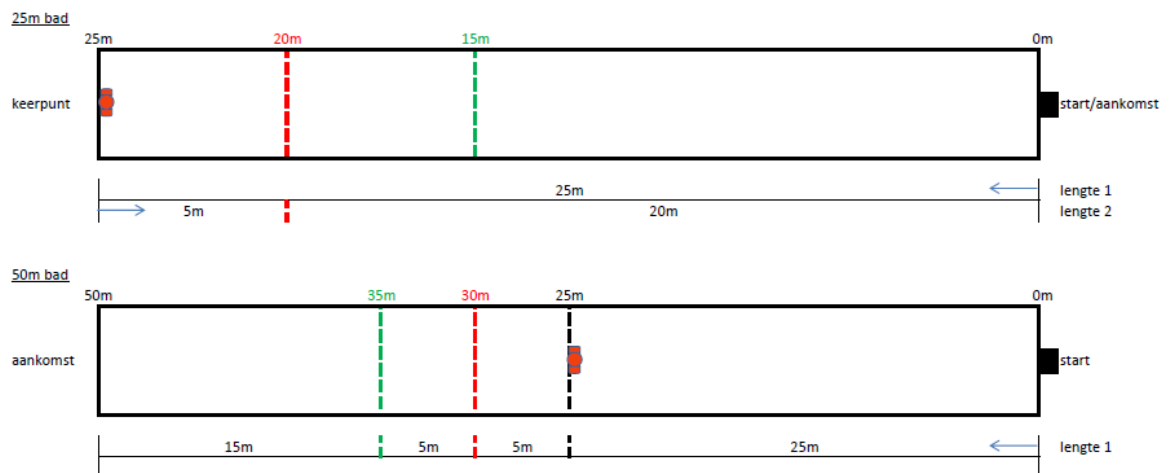
Lorsque cette épreuve se déroule dans un bassin de 50 m, les règles suivantes sont d'application pour l'aidant et l'athlète :

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

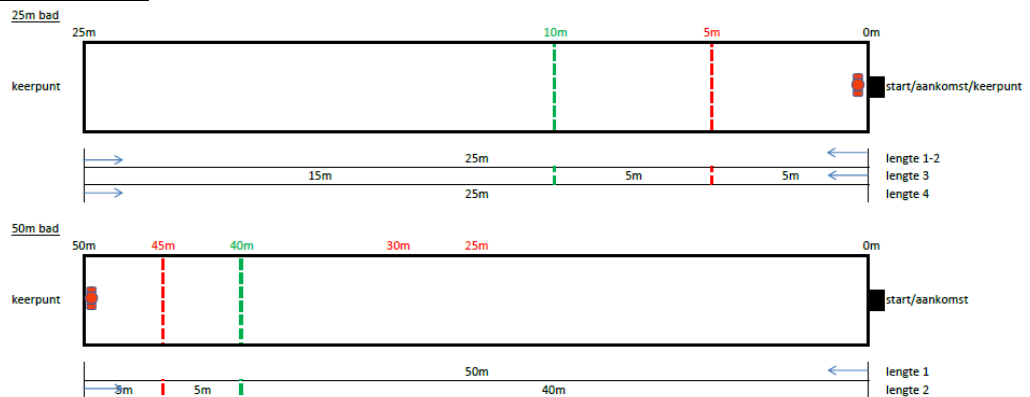
L'aidant lâche immédiatement le mannequin et l'athlète fixe la bouée avant la ligne des 5 m. Il tracte le mannequin jusqu'à l'arrivée. Au 10m, la bouée doit être correctement placée autour du mannequin. Dès que le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10m, la corde doit être totalement tendue.

C) Représentation schématique

50m Lifesaver



100m Lifesaver



D) Positionnement du mannequin

Remplissage

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

Placement

Avant le départ de l'épreuve, le mannequin est tenu dans l'eau par un aidant au choix. Cet aidant doit porter un bonnet de club identique que l'athlète qu'il aide.

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

Le mannequin est positionné à droite ou à gauche du bloc de départ (suivant le choix de l'athlète) dans l'eau et doit être tenu avec la (les) main(s). Le mannequin doit être positionné verticalement, la face vers le mur durant toute l'épreuve. **Il doit flotter naturellement, tenu par une ou par les deux mains.** Pendant l'épreuve, le mannequin peut être déplacé par l'équipier. Juste avant que l'athlète touche le mur, l'aidant tient le mannequin à deux mains.

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

L'aidant peut ne pas entrer délibérément dans l'eau pendant la course.

E) Départ avec la bouée-tube

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

F) Port de la bouée-tube

Le harnais de la bouée-tube doit être correctement enfilé avant le départ, soit sur une épaule ou en diagonale sur la poitrine **ou sur les deux épaules**. Il n'y a pas de disqualification si le harnais glisse sur le bras à condition que le harnais ait été correctement porté au départ.

La corde de la bouée-tube ne doit pas être complètement tendue lorsque le compétiteur nage vers le mannequin situé au virage.

G) Attacher le mannequin

Avant de toucher le mur, l'athlète peut déjà attraper le harnais, mais il ne peut pas **intentionnellement** toucher le mannequin.

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

Le mannequin doit être accroché dans un O-ring, avant que le haut de la tête du mannequin ne franchisse la ligne des **5 m 10 m**. Le "corps de la bouée-tube" doit être attaché sous les deux bras. Le corps de la bouée-tube va du crochet jusqu'au O-ring utilisé.

H) Tractage du mannequin

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

Remarque:

*Dans un bassin de 25 m où les athlètes doivent prendre un virage avec le mannequin dans la bouée, il est obligatoire de toucher le mur. Après avoir touché le mur, l'athlète peut aider le mannequin à tourner et éventuellement repositionner la bouée ou remettre la tête du mannequin au-dessus de l'eau (si elle avait coulé au tournant) : tout ceci dans la zone des **5 m 10 m**. Dès que la tête du mannequin passe les **5 m 10 m**, il faut tracter le mannequin de la bonne manière c-à-d position correcte de la bouée et corde tendue quand la tête du mannequin passe la ligne des 10 mètres.*

I) Récupérer les palmes perdues

Les athlètes peuvent récupérer leurs palmes perdues tant que les règles concernant le tractage du mannequin sont respectées et tant que cela se produit dans leur couloir. Les athlètes ne peuvent pas reprendre le départ dans une autre série.

J) Bouée-tube défectueuse

Si le juge-arbitre estime que la bouée-tube, la corde ou le harnais présentent un défaut technique pendant la réalisation de l'épreuve, il peut autoriser l'athlète à recommencer l'épreuve (nouveau départ).

K) Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 20	Remorquer ou tracter le mannequin ayant la tête vers le bas. Le visage présente un angle de plus de 90° par rapport au plan horizontal de l'eau. Tracter le mannequin avec la tête du mannequin sous l'eau.
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc
DQ 25	L'aidant ne tient pas correctement le mannequin ou est encore en contact avec le mannequin après que l'athlète ait touché le mur.
DQ 26	Etre en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
DQ 27	L'aidant ne lâche pas le mannequin alors que l'athlète a touché le mur.
DQ 28	L'aidant pousse le mannequin vers l'athlète ou dans la direction de l'arrivée.
DQ 29	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans

	l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels.
DQ 30	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 31	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas en dessous des deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).
DQ 32	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 33	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 34	La corde n'est pas tendue avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 35	Tracter un mannequin avec une corde non tendue après que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m (sauf si l'athlète s'arrête pour remettre son mannequin dans une bonne position).
DQ 36	La bouée-tube et le mannequin sont totalement séparés l'un de l'autre après la fixation correcte de la bouée-tube
DQ 37	Toucher le mur d'arrivée avec la bouée-tube et le mannequin dans une position incorrecte.

4.6 A6: 100/200m Superlifesaver – Superlifesaver

A) Description de l'épreuve

Après le signal sonore, l'athlète plonge dans l'eau et nage 75 mètres dans un style libre. L'athlète plonge jusqu'au premier mannequin (grand mannequin) et le remorque jusqu'au virage (100 m).

Après avoir touché le mur, il lâche le premier mannequin et reste dans l'eau. Il met ses palmes et prend la bouée tube. Il repart pour 50m jusqu'au deuxième mannequin (un grand mannequin) qui est tenu par un aidant. Ce second mannequin est rempli jusqu'au niveau de la ligne transversale supérieure de son thorax.

Après avoir touché le mur, l'athlète fixe la bouée tube autour du 2^e mannequin et le tracte dans la bouée tube, sur les 50m restants, soit jusqu'à l'arrivée.

B) Benjamins et minimes

Piscine de 25m

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

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

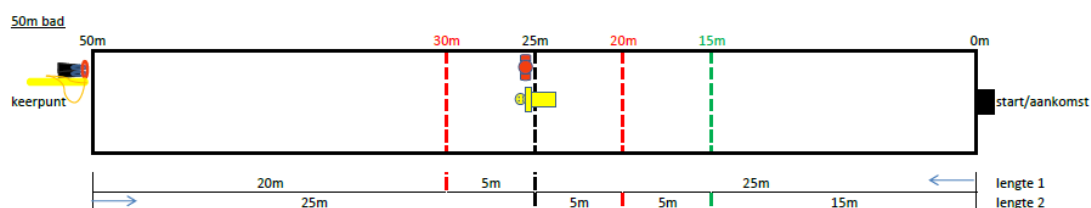
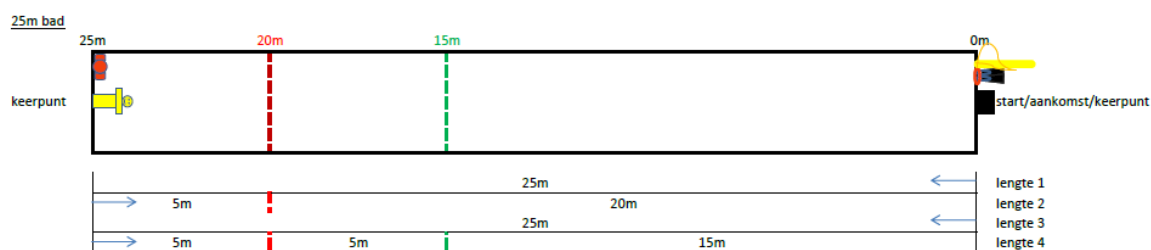
Après avoir touché le mur, l'athlète fixe la bouée tube autour du 2^e mannequin et le tracte dans la bouée tube, sur les 25m restant, soit jusqu'à l'arrivée.

Piscine de 50m

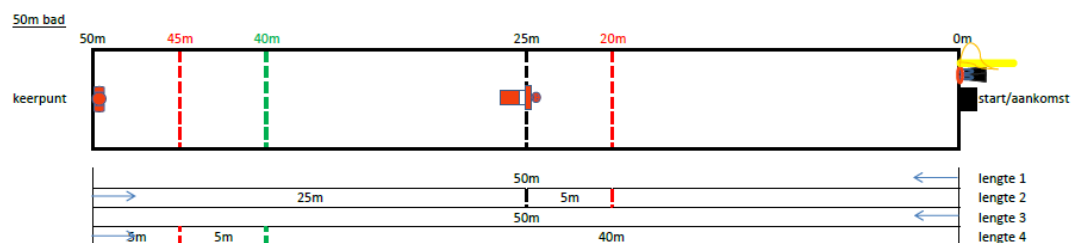
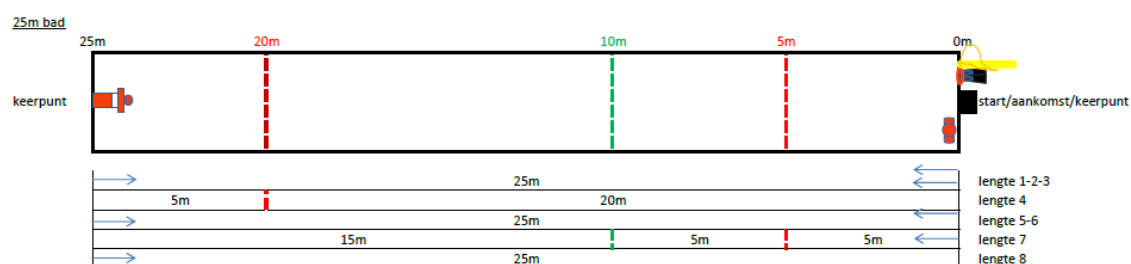
Un aidant attend dans l'eau avec le mannequin qui flotte (=75m de la distance à parcourir). Le 1er mannequin (petit mannequin) est posé au fond et au milieu de la piscine. Après le départ, l'athlète nage 25m vers le mannequin situé au fond et au milieu de la piscine. Il plonge et remorque le mannequin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

C) Représentation schématique

100m Superlifesaver



200m Superlifesaver



D) Positionnement du mannequin

MANNEQUIN 1

Profondeur

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

Remplissage

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

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

Petit mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

MANNEQUIN 2

Remplissage

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

Placement

200m en piscine de 25 et 50m :

Avant le départ de l'épreuve, le mannequin est tenu par un aidant. Cet aidant doit porter un bonnet de club identique à celui de l'athlète qu'il aide.

Le mannequin est positionné à droite ou à gauche du plot de départ (suivant le choix de l'athlète) dans l'eau et doit être tenu avec la (les) main(s). Le mannequin doit être positionné verticalement, la face vers le mur durant toute l'épreuve. **Pendant l'épreuve, le mannequin peut être déplacé par l'équipier avec une ou deux mains.**

Juste avant que l'athlète touche le mur, l'aidant tient le mannequin à deux mains.

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

L'aidant ne peut pas entrer délibérément dans l'eau pendant la course.

Placement

100m en piscine de 50m :

Avant le départ de l'épreuve, le mannequin est tenu par un aidant. Cet aidant doit porter un bonnet de club identique à celui de l'athlète qu'il aide.

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

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

100m en piscine de 25m :

Avant le départ de l'épreuve, le mannequin est tenu par un aidant. Cet aidant doit porter un bonnet de club identique à celui de l'athlète qu'il aide.

Le mannequin est positionné à droite ou à gauche aux 75m dans le couloir (suivant le choix de l'athlète) dans l'eau et doit être tenu avec la (les) main(s). Le mannequin doit être positionné verticalement, la visage vers le virage des 75m. Pendant l'épreuve, le mannequin peut être déplacé par l'équipier. Juste avant que l'athlète touche le mur, l'aidant tient le mannequin à deux mains.

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

L'aidant ne peut pas entrer délibérément dans l'eau pendant la course.

E) Position de la bouée-tube et des palmes

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

F) Méthode pour remonter le mannequin

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

G) Modalités de remorquage

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

H) Mise des palmes et de la bouée-tube

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

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

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

I) Port de la bouée et des palmes

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

J) Attacher le mannequin

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

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

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

K) Tractage du mannequin

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

Remarque:

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

L) Récupérer ses palmes perdues

Les athlètes peuvent récupérer leurs palmes perdues tant que les règles concernant le tractage du mannequin sont respectées et tant que cela se produit dans leur couloir. Les athlètes ne peuvent pas reprendre le départ dans une autre série.

M) Bouée-tube défectueuse

Si le juge-arbitre estime que la bouée-tube, la corde ou le harnais présentent un défaut technique pendant la réalisation de l'épreuve, il peut autoriser l'athlète recommencer l'épreuve (nouveau départ).

N) Disqualifications

DQ 14	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Remorquer ou tracter le mannequin ayant la tête vers le bas. Le visage présente un angle de plus de 90° par rapport au plan horizontal du l'eau. Tracter le mannequin avec la tête du mannequin sous l'eau.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc
DQ 25	L'aidant ne tient pas correctement le mannequin ou est encore en contact avec le mannequin après que l'athlète ait touché le mur.
DQ 26	Etre en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
DQ 27	L'aidant ne lâche pas le mannequin alors que l'athlète a touché le mur.
DQ 28	L'aidant pousse le mannequin vers l'athlète ou dans la direction de l'arrivée.
DQ 29	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels.
DQ 30	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.

DQ 31	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas en dessous des deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).
DQ 32	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 33	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 34	La corde n'est pas tendue avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 35	Tracter un mannequin avec une corde non tendue après que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m (sauf si l'athlète s'arrête pour remettre son mannequin dans une bonne position).
DQ 36	La bouée-tube et le mannequin sont totalement séparés l'un de l'autre après la fixation correcte de la bouée-tube
DQ 37	Toucher le mur d'arrivée avec la bouée-tube et le mannequin dans une position incorrecte.



5 Description des épreuves en relais

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

5.1 B1: 4x50m relais obstacles – Obstacle Relay

A) Description de l'épreuve

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

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

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

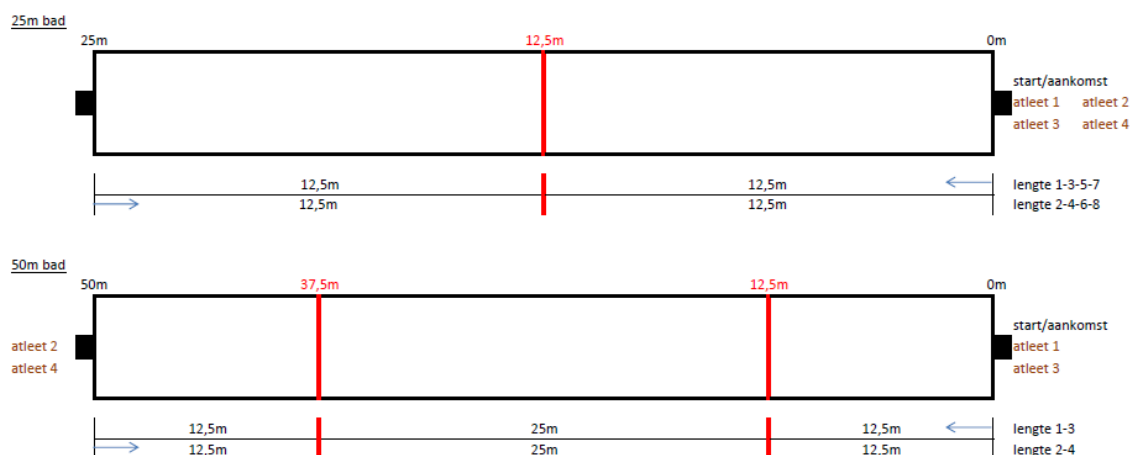
Remarque 1 :

« Remonter à la surface » signifie que la surface de l'eau est rompue de telle manière que la tête casse la surface de l'eau de façon parfaitement visible. L'athlète ne doit pas obligatoirement faire un mouvement de bras au-dessus de l'eau.

Remarque 2:

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

B) Représentation schématique



C) Positionnement des obstacles

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

Les obstacles sont fixés aux lignes d'eau.

Le premier obstacle est situé à 12.50 m du départ.

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

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

D) Disqualifications

DQ 11	Si un athlète nage au-dessus de l'obstacle et ne revient pas aussitôt au-dessus ou en-dessous de l'obstacle, pour repasser sous cet obstacle
DQ 12	Ne pas casser la surface avant l'obstacle après le plongeon de départ ou le virage.
DQ 13	Ne pas casser la surface entre chaque obstacle.
DQ 14	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 40	Un athlète répète une partie d'épreuve.
DQ 41	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 50	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.

5.2 B2: 4x25m relais mannequin – Manikin Relay

A) Description de l'épreuve

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

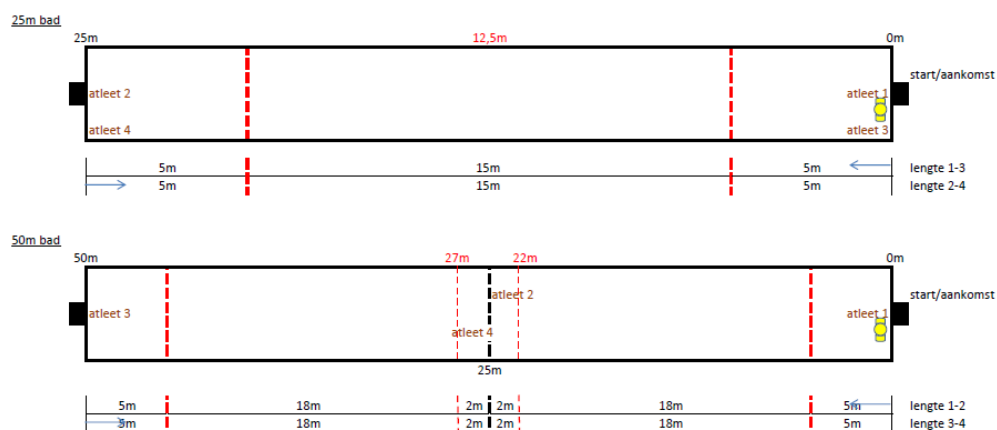
Après le signal de départ, l'athlète remorque le mannequin sur 25 m (dans une piscine de 50 m, jusqu'au milieu de la piscine) et le donne au deuxième athlète. Celui-ci remorque également le mannequin sur 25 m (dans une piscine de 50 m, jusqu'au virage), touche le mur et donne le mannequin au troisième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

Avant de passer le mannequin au virage, l'athlète doit d'abord toucher le bord de la piscine. L'athlète suivant ne peut toucher le mannequin ou perdre le contact avec le mur tant que le relayeur précédent n'a pas lui-même touché le mur (dans une piscine de 25m ou le relais entre les relayeurs 2 et 3). **Durant toute l'épreuve, aussi durant les passages de relais, il doit y avoir constamment au moins 1 main en contact avec le mannequin.**

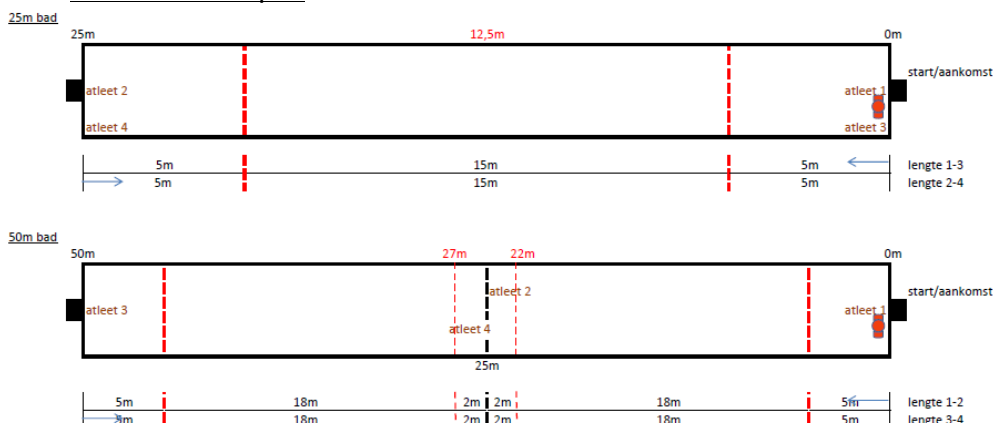
Note: Dans une piscine de 50 m, les athlètes doivent rester dans l'eau jusqu'à ce que le signal de fin soit donné. Dans un bain de 25 m, ils doivent quitter la piscine le plus rapidement possible, sans déranger les autres athlètes, dès qu'ils ont transmis le mannequin.

B) Représentation schématique

Petit mannequin



Grand mannequin



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

C) Le départ

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

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

D) Le relais

Dans une piscine de 50 m, le passage du mannequin entre le premier/deuxième et le troisième/quatrième athlète se déroule au milieu de la piscine. Le passage du mannequin du premier athlète au deuxième doit s'effectuer entre les **22.5 et 27.5m**. Le passage du troisième au quatrième athlète doit s'effectuer entre les **72.5 et 77.5 m**.

La zone de relais au milieu de la piscine doit être indiquée. Cette zone de relais doit au moins être marquée au moyen de 4 cônes.

L'athlète ne peut lâcher le mannequin que lorsque le suivant l'a pris que ce soit au milieu de la piscine ou au virage.

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

Au moment du relais, l'athlète entrant peut aider en poussant le mannequin dans la zone de relais tant que la tête du mannequin est encore dans la zone de relais.

Les participants qui ne sont pas concernés avec le passage de relais, doivent se tenir à distance. Le premier athlète doit durant le passage de relais entre l'athlète 3 et l'athlète 4 rester à la surface (dans une piscine de 50m). Le quatrième athlète doit durant le passage de relais entre l'athlète 1 et l'athlète 2 rester à la surface (dans une piscine de 50m). De cette manière, les officiels

peuvent clairement constater que l'athlète non concerné n'aide pas à donner/à prendre le mannequin.

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

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

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

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

Pendant son relais avec le deuxième relayeur, le troisième relayeur doit être en contact avec le mur ou le plot avec une main jusqu'à ce que le deuxième compétiteur ait touché le bord de la piscine. Il ne peut alors saisir le mannequin qu'après que le deuxième compétiteur ait touché le bord de la piscine. Le relayeur 2 peut aider en poussant tant que le sommet de la tête du mannequin est encore dans la zone de relais.

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

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

Le quatrième athlète doit rester en surface pendant le passage entre l'athlète 1 à l'athlète 2 (dans un bassin de 50 m). Le premier athlète doit rester à la surface pendant le passage entre l'athlète 3 à l'athlète 4 (dans un bassin de 50 m).

Ceci afin que les officiels puissent clairement voir qu'il ne contribue pas au relais / à la prise en main du mannequin.

E) L'arrivée

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

F) Modalités de remorquage

Les modalités de remorquage sont décrites au point 3.2.

Une méthode incorrecte entraîne une disqualification.

G) Disqualifications

DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Remorquer ou tracter le mannequin la tête vers le bas. Le visage présente un angle de plus de 90° par rapport au plan horizontal du l'eau.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.

DQ 39	Obtenir de l'aide d'un 3 ^e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant.
DQ 40	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 41	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 42	Le mannequin change de main: - Avant la zone de relais - Avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur
DQ 43	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de chaque athlète doit être en même temps au contact du mannequin).
DQ 50	Un athlète revient dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais (piscine de 25m).
DQ 61	Un athlète (le 4 ^e me athlète dans une piscine de 25 m ou un autre athlète dans une piscine de 50m) quitte l'eau lorsqu'il a terminé de nager sa partie et avant que le signal de fin d'épreuve soit sifflé.

5.3 B3: 4x50m bouée-tube – Medley Relay

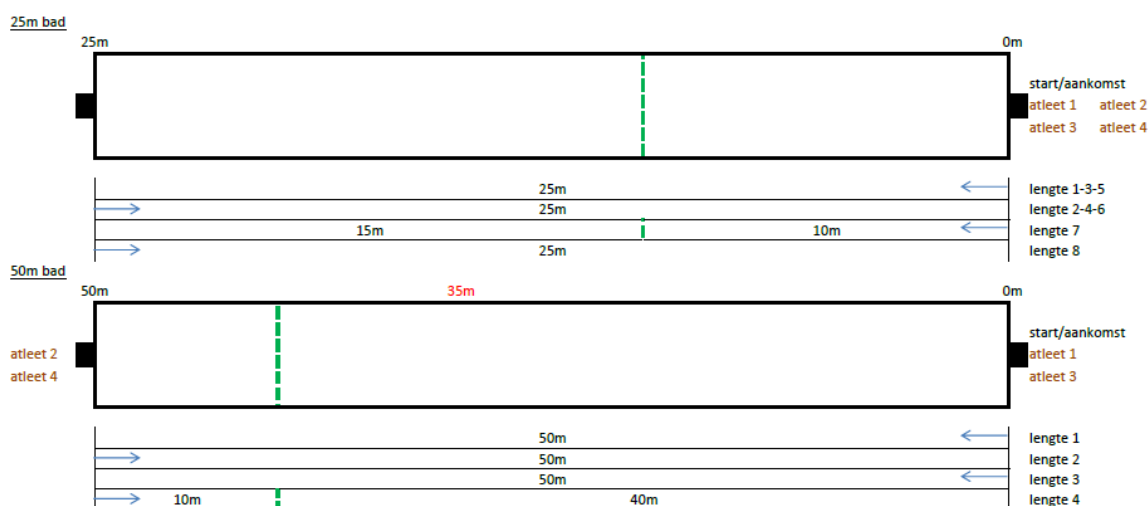
A) Description générale de l'épreuve

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

Remarque 1:

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

B) Représentation schématique



C) Description détaillée de l'épreuve

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

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

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

Après avoir touché le bord de la piscine, il passe le harnais de la bouée tube au quatrième athlète qui se trouve (avec palmes) dans l'eau et qui est en contact avec le bord de la piscine ou avec le plot de départ avec au moins une main. Le quatrième athlète ne peut pas prendre le harnais ni une autre partie de la bouée tant que le troisième athlète n'a pas touché le mur.

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

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

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

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

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

Remarque 2:

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

Remarque 3:

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

Remarque 4:

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

D) Disqualifications

DQ 14	Pas de contact avec le mur par une partie quelconque du corps lors du virage.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 40	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 41	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 44	Le 4ème athlète prend le harnais ou une autre partie de la bouée avant que le troisième athlète a touché le mur.
DQ 45	L'athlète accroche le crochet dans le O-ring.
DQ 46	Le 3 ^e athlète (la victime) tient la bouée-tube par la corde, l'anneau ou le crochet.
DQ 47	Le 3 ^e athlète (la victime) aide à l'aide des bras ou ne tient pas la bouée-tube avec ses deux mains.
DQ 48	Le 3 ^e athlète (la victime) lâche la bouée-tube après la ligne des 5m.
DQ 49	Le 4 ^e athlète tracte la victime avec une corde non tendue après que le haut de la tête de la victime a dépassé la ligne des 10 m ou que la tête de la victime est à la hauteur du quatrième athlète à 5 m de ligne (en piscine de 25m).
DQ 50	Un athlète revient dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.

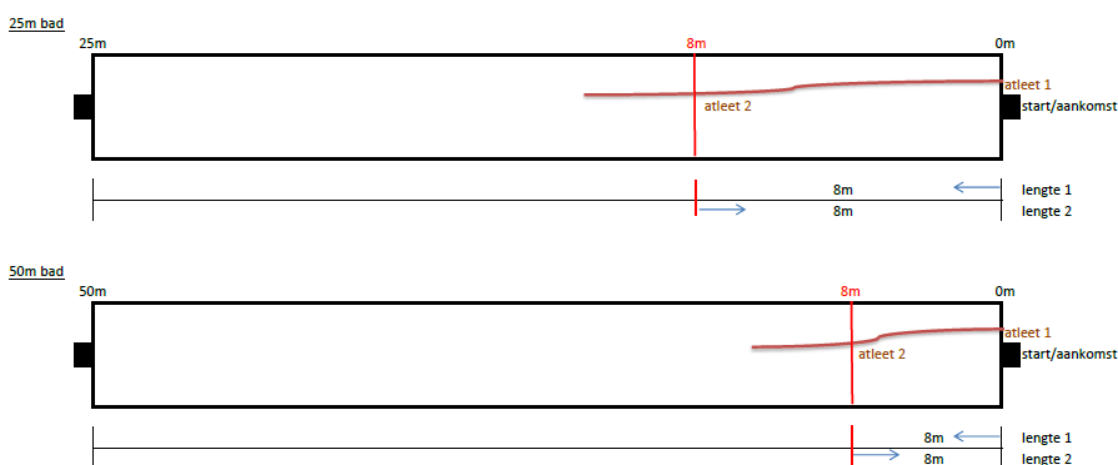
5.4 B4: 8/12,5m Line throw – Line Throw

A) Description de l'épreuve

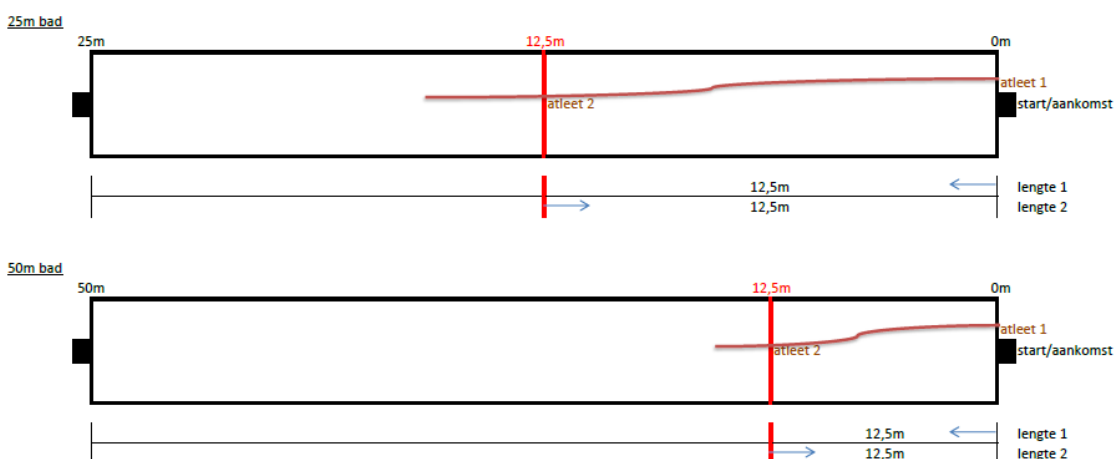
Pour la catégorie open, l'athlète 1 « lanceur » lance une corde à l'athlète 2 « victime » qui se trouve dans l'eau à une distance de 12,5 m. Il tire ensuite la victime au bord de la piscine. Pour les moins de 15 ans, la distance est ramenée à 8 m.

B) Représentation schématique

8m



12,5m



C) Préparation jusqu'au départ

Au long coup de sifflet du directeur d'épreuve, les deux athlètes se placent dans la zone de lancer et se préparent pour le départ. La corde enroulée se trouve dans la zone de lancer. La victime prend l'une des extrémités de la corde, saute à l'eau et nage avec la corde jusqu'à la ligne transversale dans le

couloir qui lui aura été désigné. Le surplus de la corde sera tiré de l'autre côté de la ligne transversale. D'une main, la victime tient la ligne transversale et de l'autre main, elle tient la corde. Elle peut également tenir la ligne transversale et la corde avec la même main. La victime peut porter des lunettes de natation. Le lanceur se prépare pour le départ : il tient l'autre extrémité de la corde d'une main, le visage vers la victime, jambes jointes et les bras le long du corps.

D) Départ

Lorsque le directeur d'épreuve voit que les athlètes sont prêts, il fait un signe au starter avec le bras. Ce dernier dit « à vos places ». Lorsque tous les athlètes sont immobiles, il donne le coup de sifflet du départ.

La procédure de faux-départ est identique à celle des procédures de nage.

E) Déroulement de l'épreuve

Après le signal de départ, le sauveteur tire la corde à lui (la victime peut continuer à guider la corde) et il la jette ensuite vers la victime.

Dès que la victime attrape la corde **avec une main**, il peut lâcher la ligne transversale et se laisser tracter vers le bord.

Il peut tenir la ligne transversale où il veut et peut donc déplacer sa main sur cette ligne (sans la lâcher) pour pouvoir attraper la corde.

La victime peut plonger pour attraper la corde sans lâcher la ligne transversale.

La victime ne peut pas aller dans le couloir à côté que ce soit avec le bras ou la jambe pour attraper la corde. Attention, il est possible qu'une partie de la corde se trouve dans le couloir voisin mais si la victime prend la corde dans son couloir, il n'y a pas de faute.

La victime peut prendre la corde avec n'importe quelle partie du corps, à condition d'être en contact avec la barre transversale. La victime peut agripper la corde ou le bout de celle-ci, en l'air ou dans l'eau, mais elle doit à ce moment être en contact avec la barre ligne transversale.

Lorsque la victime a agrippé la corde et la tient d'une main, elle peut lâcher la barre. Toutefois, ramener la corde avec les pieds sans tenir la barre, est une faute.

Durant le tractage, la victime doit être sur le ventre en tenant la corde des deux mains. S'aider des jambes est admis à ce stade de l'épreuve. A la fin, la victime lâche la corde d'une main et touche le bord de la main sans se tirer au moyen de la corde

L'épreuve prend fin lorsque la victime touche le mur.

Il est possible que le sauveteur ne lance pas la corde assez loin la première fois ou que la victime lâche la corde durant le remorquage. Le sauveteur peut dans ce cas ramener la corde à lui et la victime reprend sa place sur la ligne transversale.

La victime reste dans l'eau après avoir touché le mur. L'équipe est exclue si la victime est complètement hors de l'eau ou si elle s'assoit au bord de la piscine avant que le signal de sifflet n'indique la fin de l'épreuve. Le lanceur doit rester dans la zone de lancement tout au long de l'épreuve, c'est-à-dire qu'il doit toujours garder un pied complet dans la zone de lancer – cela ne signifie pas nécessairement au sol, parce que si le pied est en l'air au-dessus de la zone de lancer l'athlète ne sera pas disqualifié.

Ce n'est qu'au bout de 45 secondes que le directeur de l'épreuve ou le starter signalera par un coup de sifflet **que le temps maximal est atteint. Par le coup de sifflet suivant, tous les athlètes peuvent quitter leur place.**

F) Zone de lancer

La zone de lancer doit être clairement délimitée (par un cadre en bois ou du papier collant ou...). A partir du bord de la piscine, la zone fait 1.5 m de long, la largeur est celle du couloir. Le sauveteur doit rester dans cette zone.

G) Limite de temps

Le sauveteur doit exécuter un bon lancer et ramener la victime au bord dans les 45 secondes. Si le lancer n'est pas correct, le sauveteur peut ramener la corde à lui et lancer à nouveau, aussi souvent qu'il le souhaite, durant les 45 secondes imparties.

Les athlètes qui ne parviennent pas à ramener leur victime dans le temps imparti sont déclarés « did not finish » (DNF).

H) Matériel

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

I) Disqualifications

DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 51	La victime (athlète 2) n'a plus de contact avec la barre transversale, lorsqu'elle attrape la corde avec n'importe quelle partie du corps.
DQ 52	Le lanceur quitte la zone de lancer à tout moment entre le signal de départ et de fin d'épreuve (=après 45")
DQ 53	La victime quitte complètement l'eau ou s'assoit sur le bord du bassin avant que le signal de fin (=après 45") soit donné.
DQ 54	La victime saisit la corde à l'extérieur de son couloir.
DQ 55	La victime ne se trouve pas en position ventrale lorsqu'elle tractée.
DQ 56	La victime ne tient pas la corde à deux mains pendant qu'elle est tractée (la victime peut lâcher une seule main seulement lorsqu'elle va toucher le mur).
DQ 57	La victime se hisse sur la corde main après main.
DQ 58	Le lanceur fait un lancer d'essai/entraînement.
NOTE	Les athlètes qui ne parviennent pas à ramener leur victime avant le signal sonore des 45" sont déclarés « did not finish » (DNF), pas DQ

5.5 B5: 4x50m Pool Lifesaver Relay

A) Description générale de l'épreuve

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

Remarque 1:

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

B) Représentation schématique

Petit mannequin



Grand mannequin



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

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

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

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

Le 3^e athlète: le 3^e athlète attend dans l'eau (sans palmes), en contact avec le mur ou le plot de départ avec une main minimum. Le 3^e athlète peut toucher le mannequin sous l'eau, mais il ne peut lâcher le mur que lorsque le mannequin a cassé la surface de l'eau. Le 3^e athlète remorque le mannequin sur 50m et touche le mur avant qu'il ne transmette le mannequin au 4^e athlète.

Le 4^e athlète: le 4^e athlète (avec palmes) tient le mur avec une main minimum jusqu'au moment où il reçoit le mannequin. Il le remorque ensuite jusqu'à l'arrivée.

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

Remarque:

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

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

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

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

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

Dès que l'athlète entrant entre dans la zone de relais située au milieu de la piscine (la tête du mannequin doit être dans la zone), les règles de remorquage du mannequin ne s'appliquent plus. Cela signifie que le mannequin peut disparaître, être étranglé, mais pas lâché. Lors du passage du mannequin, les deux athlètes doivent avoir un contact simultané avec au moins une main avec le mannequin. Dans la zone de passage du relais, l'athlète est considéré comme le nageur partant. Cela veut dire que le mannequin peut couler, ...

L'athlète entrant peut aider en poussant le mannequin dans la zone de relais tant que le haut de la tête du mannequin reste dans la zone de relais. L'athlète

qui prend en charge le mannequin peut prendre appui sur le fond de la piscine.

Le quatrième athlète (avec palmes) qui a repris le mannequin est jugé sur le transport du mannequin que lorsque le haut de la tête du mannequin passe la ligne des 135m. Cela signifie que le mannequin dans la zone de passage de relais peut couler,

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

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

E) Positionnement du mannequin

Profondeur

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

Remplissage

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

Placement

Grand mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

Petit mannequin

En piscine de 25m:

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

En piscine de 50m:

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

E) Le passage de relais avec mannequin

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

Des drapeaux ou cônes déterminent les zones de relais:

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

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

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

F) Modalités de remorquage

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

Remarque 1:

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

G) Récupérer ses palmes perdues

Les athlètes peuvent récupérer leurs palmes perdues tant que les règles concernant le tractage du mannequin sont respectées et tant que cela se produit dans leur couloir. Les athlètes ne peuvent pas reprendre le départ dans une autre série.

Remarque 2:

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

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

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

H) Disqualifications

DQ 14	Pas de contact avec le mur par une partie quelconque du corps lors du virage.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage
DQ 20	Remorquer ou tracter le mannequin la tête vers le bas. Le visage présente un angle de plus de 90° par rapport au plan horizontal du l'eau.
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.(palmes)
DQ 39	Obtenir de l'aide d'un 3 ^e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant.
DQ 40	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 41	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.

DQ 43	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de l'athlète entrant et une main de l'athlète sortant doivent toujours être en même temps au contact du mannequin).
DQ 50	Un athlète revient dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.
DQ 59	Le 3 ^e athlète n'est pas en contact avec le bord de la piscine/bloc de départ lorsque le sommet de la tête du mannequin brise la surface de l'eau mur lorsqu'il prend le mannequin.
DQ 60	Le quatrième athlète prend le mannequin avant que le troisième athlète touche le mur (que le troisième athlète n'entre dans la zone de passage de relais). Le mannequin change de main: — Avant que le mannequin du 2^e relayeur n'ait cassé la surface de l'eau - Avant que le 3^e relayeur n'ait touché le mur
DQ 61	L'épreuve n'est pas réalisée selon le tirage au sort.

6 Aperçu des disqualifications par épreuve

6.1 A1: 100/200m obstacles

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ.
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (p.ex. obstacles, relais mannequin)
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 11	Si un athlète nage au-dessus de l'obstacle et ne revient pas aussitôt au-dessus ou en-dessous de l'obstacle, pour repasser sous cet obstacle.
DQ 12	Ne pas casser la surface avant l'obstacle après le plongeon de départ ou le virage.
DQ 13	Ne pas casser la surface entre chaque obstacle.
DQ 14	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.

6.2 A2: 50/100m mannequin/palmes

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ.
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (p.ex. obstacles, relais mannequin)
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 14	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.

6.3 A3: 50/100 m combiné

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ.
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (p.ex. obstacles, relais mannequin)
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 14	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 22	Casser la surface de l'eau après le virage et avant la prise du mannequin.

6.4 A4: 50m mannequin

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (p.ex. obstacles, relais mannequin)
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 16	Ne pas remonter à la surface de l'eau avant de plonger vers le mannequin
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.

6.5 A5: 50/100m Lifesaver

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ.
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (p.ex. obstacles, relais mannequin)
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 14	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 20	Tracter le mannequin avec la tête du mannequin sous l'eau.
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc
DQ 25	L'aidant ne tient pas correctement le mannequin ou est encore en contact avec le mannequin après que l'athlète ait touché le mur.
DQ 26	Etre en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
DQ 27	L'aidant ne lâche pas le mannequin alors que l'athlète a touché le mur.
DQ 28	L'aidant pousse le mannequin vers l'athlète ou dans la direction de l'arrivée.
DQ 29	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels.
DQ 30	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 31	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas en dessous des deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).
DQ 32	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m .
DQ 33	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 34	La corde n'est pas tendue avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 35	Tracter un mannequin avec une corde non tendue après que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m (sauf si l'athlète s'arrête pour remettre son mannequin dans une bonne position).
DQ 36	La bouée-tube et le mannequin sont totalement séparés l'un de l'autre après la fixation



	correcte de la bouée-tube
DQ 37	Toucher le mur d'arrivée avec la bouée-tube et le mannequin dans une position incorrecte.

6.6 A6: 100/200m Superlifesaver

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé. (p.ex. obstacles, relais mannequin)
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 14	Ne pas toucher le mur, avec une partie quelconque du corps, lors du virage (dans un bassin de 25 m).
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 20	Tracter le mannequin avec la tête du mannequin sous l'eau.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc
DQ 25	L'aidant ne tient pas correctement le mannequin ou est encore en contact avec le mannequin après que l'athlète ait touché le mur.
DQ 26	Etre en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.
DQ 27	L'aidant ne lâche pas le mannequin alors que l'athlète a touché le mur.
DQ 28	L'aidant pousse le mannequin vers l'athlète ou dans la direction de l'arrivée.
DQ 29	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels.
DQ 30	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.
DQ 31	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas en dessous des deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).
DQ 32	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m .

DQ 33	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.
DQ 34	La corde n'est pas tendue avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.
DQ 35	Tracter un mannequin avec une corde non tendue après que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m (sauf si l'athlète s'arrête pour remettre son mannequin dans une bonne position).
DQ 36	La bouée-tube et le mannequin sont totalement séparés l'un de l'autre après la fixation correcte de la bouée-tube
DQ 37	Toucher le mur d'arrivée avec la bouée-tube et le mannequin dans une position incorrecte.

6.7 B1: 4x50m relais obstacles

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé.
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 11	Si un athlète nage au-dessus de l'obstacle et ne revient pas aussitôt au-dessus ou en-dessous de l'obstacle, pour repasser sous cet obstacle
DQ 12	Ne pas casser la surface avant l'obstacle après le plongeon de départ ou le virage.
DQ 13	Ne pas casser la surface entre chaque obstacle.
DQ 14	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 40	Un athlète répète une partie d'épreuve
DQ 41	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 50	Un athlète retourne dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.

6.8 B2: 4x25m relais mannequin

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé.
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.
DQ 39	Obtenir de l'aide d'un 3 ^e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant.
DQ 40	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 41	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 42	Le mannequin change de main: - Avant la zone de relais - Avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur
DQ 43	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de chaque athlète doit être en même temps au contact du mannequin).
DQ 50	Un athlète revient dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais (piscine de 25m).
DQ 61	Un athlète (le 4^e athlète dans une piscine de 25 m ou un autre athlète dans une piscine de 50m) quitte l'eau lorsqu'il a terminé de nager sa partie et avant que le signal de fin d'épreuve soit sifflé.

6.9 B3: 4x50m bouée-tube

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé.
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 14	Pas de contact avec le mur par une partie quelconque du corps lors du virage.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 40	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 41	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 44	Le 4 ^{ème} athlète prend le harnais ou une autre partie de la bouée avant que le troisième athlète a touché le mur.
DQ 45	L'athlète accroche le crochet dans le O-ring.
DQ 46	Le 3 ^e athlète (la victime) tient la bouée-tube par la corde, l'anneau.
DQ 47	Le 3 ^e athlète (la victime) aide à l'aide des bras ou ne tient pas la bouée-tube avec ses deux mains.
DQ 48	Le 3 ^e athlète (la victime) lâche la bouée-tube après la ligne des 10m .
DQ 49	Le 4 ^e athlète tracte la victime avec une corde non tendue après que le haut de la tête de la victime a dépassé la ligne des 10 m ou que la tête de la victime est à la hauteur du quatrième athlète à 5 m de ligne (en piscine de 25m).
DQ 50	Un athlète revient dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.

6.10 B4: 8/12,5m Line throw

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé.
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée
DQ 51	La victime (athlète 2) n'a plus de contact avec la barre transversale, lorsqu'elle attrape la corde avec n'importe quelle partie du corps.
DQ 52	Le lanceur quitte la zone de lancer à tout moment entre le signal de départ et de fin d'épreuve (=après 45")
DQ 53	La victime quitte complètement l'eau ou s'assoit sur le bord du bassin avant que le signal de fin (=après 45") soit donné.
DQ 54	La victime saisit la corde à l'extérieur de son couloir.
DQ 55	La victime ne se trouve pas en position ventrale lorsqu'elle est tractée.
DQ 56	La victime ne tient pas la corde à deux mains pendant qu'elle est tractée (la victime peut lâcher une seule main seulement lorsqu'elle va toucher le mur).
DQ 57	La victime se hisse sur la corde main après main.
DQ 58	Le lanceur fait un lancer d'essai/entraînement.
NOTE	Les athlètes qui ne parviennent pas à ramener leur victime avant le signal sonore des 45" sont déclarés « did not finish » (DNF), pas DQ

6.11 B5: 4x50m relais Pool Lifesaver

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé.
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.
DQ 14	Pas de contact avec le mur par une partie quelconque du corps lors du virage.
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête passe la ligne des 5 m.
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.
DQ 39	Obtenir de l'aide d'un 3 ^e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant..
DQ 40	Un athlète répète une partie de l'épreuve.
DQ 41	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.
DQ 43	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de chaque athlète doit être en même temps au contact du mannequin).
DQ 50	Un athlète revient dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie du relais.
DQ 59	Le 3^e athlète n'est pas en contact avec le bord de la piscine/bloc de départ lorsque le sommet de la tête du mannequin brise la surface de l'eau.
DQ 60	Le quatrième athlète prend le mannequin avant que le troisième athlète touche le mur (que le troisième athlète n'entre dans la zone de passage de relais).

7 APERCU GLOBAL DES DISQUALIFICATIONS AVEC LEUR CODE

DQ 1	Lorsque l'épreuve n'est pas exécutée comme prévu dans le règlement.	Toutes épreuves
DQ 2	Un athlète ou une équipe est disqualifiée lorsqu'il/elle ne respecte pas les règles de Fair Play. • Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage • Se faire passer pour autre athlète • Tenter d'influencer le tirage au sort • Participer deux fois à la même épreuve • Participer dans deux équipes différentes • Générer intentionnellement pour en tirer un avantage • Générer intentionnellement pour perturber ou retarder un adversaire • Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures	Toutes épreuves
DQ 3	Un athlète ou une équipe se présente en retard ou ne se présente pas au marshalling.	Toutes épreuves
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ	Toutes épreuves
DQ 5	Activités qui aboutissent à endommager volontairement les infrastructures ou les propriétés d'autrui.	Toutes épreuves
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.	Toutes épreuves
DQ 7	Appliquer de la colle ou d'autres substances sur les pieds, les mains ou le mannequin ou la bouée-tube, afin de mieux pousser sur le fond, de mieux saisir un mannequin ou de mieux le tenir.	Toutes épreuves
DQ 8	Tirer profit de n'importe quel équipement de piscine, sauf si cela est expressément autorisé.	Toutes épreuves
DQ 9	Quitter le couloir assigné avant que le signal (série de courts coups de sifflet) ne soit donné pour quitter le couloir.	Toutes épreuves
DQ 10	Faire un mouvement de départ avant que le signal de départ soit donné.	Toutes épreuves
DQ 11	Si un athlète nage au-dessus de l'obstacle et ne revient pas aussitôt au-dessus ou en-dessous de l'obstacle, pour repasser sous cet obstacle	A1-B1
DQ 12	Ne pas casser la surface avant l'obstacle après le plongeon de départ ou le virage.	A1-B1
DQ 13	Ne pas casser la surface entre chaque obstacle.	A1-B1
DQ 14	Ne pas toucher le mur avec une partie quelconque de son corps lors du virage.	A1-A2-A3-A5-A6-B1 (25m)-B3 (25m)-B5 (25m)
DQ 15	Ne pas toucher le mur de manière visible à l'arrivée.	Toutes épreuves
DQ 16	Ne pas remonter à la surface de l'eau avant de plonger vers le mannequin	A4
DQ 17	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lorsque le mannequin est remonté à la surface. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, ...- non inclus : fond de la piscine.	A2-A3-A4-A6-B2-B5
DQ 18	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de sa tête passe la ligne des 5 m.	A3-A4-A6-B2-B5
DQ 19	Utiliser une technique incorrecte de remorquage.	A2-A3-A4-A6-B2-B5
DQ 20	Tracter le mannequin la tête vers le bas	A2-A3-A4-A6-B2-B5
DQ 21	Lâcher le mannequin avant de toucher le mur d'arrivée.	A2-A3-A4-A6-B2
DQ 22	Casser la surface de l'eau après le virage et avant la prise du mannequin.	A3
DQ 23	Le mannequin n'est pas en position de remorquage correcte lorsque le sommet de la tête du mannequin passe la ligne des 10 m.	A2-B5
DQ 24	Tirer profit de n'importe quel équipement de la piscine lors de l'accrochage du mannequin. Par exemple: lignes d'eau, escaliers, etc	A5-A6

DQ 25	L'aidant ne tient pas correctement le mannequin ou est encore en contact avec le mannequin après que l'athlète ait touché le mur.	A5-A6
DQ 26	Etre en contact intentionnellement avec le mannequin avant d'avoir touché le mur.	A5-A6
DQ 27	L'aidant ne lâche pas le mannequin alors que l'athlète a touché le mur.	A5-A6
DQ 28	L'aidant pousse le mannequin vers l'athlète ou dans la direction de l'arrivée.	A5-A6
DQ 29	L'aidant va délibérément dans l'eau pendant la course ou pénètre dans l'eau et dérange délibérément les autres athlètes et/ou les officiels.	A5-A6
DQ 30	Fixer le crochet dans le O-ring avant de toucher le mur.	A5-A6
DQ 31	Fixer fautivement le corps de la bouée-tube (pas en dessous des deux bras ou crochet non-attaché dans le O-ring).	A5-A6
DQ 32	Ne pas accrocher correctement la bouée autour du mannequin avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m .	A5-A6
DQ 33	Pousser ou remorquer le mannequin au lieu de le tracter.	A5-A6
DQ 34	La corde n'est pas tendue avant que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m.	A5-A6
DQ 35	Tracter un mannequin avec une corde non tendue après que le haut de la tête du mannequin ne dépasse la ligne des 10m (sauf si l'athlète s'arrête pour remettre son mannequin dans une bonne position).	A5-A6
DQ 36	La bouée-tube et le mannequin sont totalement séparés l'un de l'autre après la fixation correcte de la bouée-tube	A5-A6
DQ 37	Toucher le mur d'arrivée avec la bouée-tube et le mannequin dans une position incorrecte.	A5-A6
DQ 39	Obtenir de l'aide d'un 3 ^e athlète durant le passage de relais entre l'athlète entrant et l'athlète sortant..	B2-B5
DQ 40	Un athlète répète une partie de l'épreuve.	B1-B2-B3-B4-B5
DQ 41	Partir avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur.	B1-B2-B3-B4-B5
DQ 42	Le mannequin change de main: • Avant la zone de relais • Avant que le relayeur précédent n'ait touché le mur	B2
DQ 43	Le mannequin est lâché avant que l'autre athlète ne l'ait saisi (une main de chaque athlète doit être en même temps au contact du mannequin).	B2-B5
DQ 44	Le 4 ^e athlète prend le harnais ou une autre partie de la bouée avant que le troisième athlète a touché le mur.	B3
DQ 45	L'athlète accroche le crochet dans le O-ring.	B3
DQ 46	Le 3 ^e athlète (la victime) tient la bouée-tube par la corde ou l'anneau	B3
DQ 47	Le 3 ^e athlète (la victime) aide à l'aide des bras ou ne tient pas la bouée-tube avec ses deux mains.	B3
DQ 48	Le 3 ^e athlète (la victime) lâche la bouée-tube après la ligne des 5m.	B3
DQ 49	Le 4 ^e athlète tracte la victime avec une corde non tendue après que le haut de la tête de la victime a dépassé la ligne des 10 m ou que la tête de la victime est à la hauteur du quatrième athlète à 5 m de ligne. (en piscine de 25m)	B3
DQ 50	Un athlète revient dans l'eau après qu'il ait nagé sa partie de relais.	B1-B2(25m)-B5
DQ 51	La victime (athlète 2) n'a plus de contact avec la barre transversale, lorsqu'elle attrape la corde avec n'importe quelle partie du corps.	B4
DQ 52	Le lanceur quitte la zone de lancer à tout moment entre le signal de départ et de fin d'épreuve (=après 45")	B4
DQ 53	La victime quitte complètement l'eau ou s'assoit sur le bord du bassin avant que le signal de fin (=après 45") soit donné.	B4
DQ 54	La victime saisit la corde à l'extérieur de son couloir.	B4

DQ 55	La victime ne se trouve pas en position ventrale lorsqu'elle tractée.	B4
DQ 56	La victime ne tient pas la corde à deux mains pendant qu'elle est tractée (la victime peut lâcher une seule main seulement lorsqu'elle va toucher le mur).	B4
DQ 57	La victime se hisse sur la corde main après main.	B4
DQ 58	Le lanceur fait un lancer d'essai/entraînement.	B4
DQ 59	Le 3 ^e athlète n'est pas en contact avec le bord de la piscine/bloc de départ lorsque le sommet de la tête du mannequin brise la surface de l'eau.	B5
DQ 60	Le quatrième athlète prend le mannequin avant que le troisième athlète touche le mur (que le troisième athlète n'entre dans la zone de passage de relais).	B5
DQ 61	Un athlète (le 4 ^{ème} athlète dans une piscine de 25 m ou un autre athlète dans une piscine de 50m) quitte l'eau lorsqu'il a terminé de nager sa partie et avant que le signal de fin d'épreuve soit sifflé.	B2
NOTE	Les athlètes qui ne parviennent pas à ramener leur victime avant le signal sonore des 45'' sont déclarés « did not finish » (DNF), pas DQ	B4