



# Règlement du Meeting

## de plongée sportive en piscine de

### l'Yonne



# SOMMAIRE

<u>1 ORGANISATION DES COMPETITIONS.....</u>	<u>3</u>
<u>1.1. CONDITIONS D'ACCES A LA COMPETITION .....</u>	<u>3</u>
<u>1.2. EQUIPEMENTS - MATERIELS.....</u>	<u>3</u>
<u>1.3. CATEGORIES D'AGE .....</u>	<u>4</u>
<u>1.4. LES CLASSEMENTS PAR EPREUVES.....</u>	<u>5</u>
<u>1.4. SURCLASSEMENT .....</u>	<u>5</u>
<u>2 EPREUVES .....</u>	<u>6</u>
<u>2.1. PARTICULARITÉS POUR TOUTES LES ÉPREUVES .....</u>	<u>6</u>
<u>2.2. 200 M TRIAL.....</u>	<u>7</u>
<u>2.3. EMERSION D'UN OBJET (parachute) .....</u>	<u>9</u>
<u>2.4. RELAIS 4 x 50 M IMMERSION .....</u>	<u>11</u>
<u>2.5. OCTOPUS mono-bouteille .....</u>	<u>12</u>

# **1 ORGANISATION DU MEETING**

## **1.1. CONDITIONS D'ACCES AU MEETING**

Tout compétiteur devra être licencié à la FFESSM pour l'année sportive en cours.

### **Niveaux de plongeurs :**

Le niveau de plongeurs requis est le suivant :

- ❖ Tout brevet FFESSM à partir du Niveau 1,
- ❖ Pour les moins de 14 ans : minimum plongeur d'Or FFESSM.

### **Certificat médical :**

Présenter un certificat médical "d'absence de contre-indication à la pratique de la plongée de moins d'un an, délivré par tout médecin.

### **Assurances :**

- ❖ Il est obligatoire de souscrire une assurance complémentaire individuelle assistance couvrant la pratique de la plongée sportive en piscine en compétition,
- ❖ Il est demandé de présenter une attestation de ladite assurance,
- ❖ Les assurances : piscine, loisir 1, loisir 2, loisir 3 proposées par le cabinet LAFONT, couvrent l'activité PSP en compétition en France et à l'étranger.

## **1.2. EQUIPEMENTS - MATERIELS**

Tous les équipements individuels doivent être des produits manufacturés spécifiques à la plongée (à l'exception des maillots de bains) et ne doivent présenter aucune modification.

### **Equipements obligatoires :**

Les équipements obligatoires sont les suivants :

- Maillot de bain,
- Bonnet de bain
- Masque de plongée binoculaire,
- Palmes (seules les bi-palmes vendues dans le commerce sont autorisées sans aucune restriction de course ou de catégorie). Les mono palmes sont interdites,
- Détendeur deux étages avec "octopus" et manomètre, utilisables par le plongeur à n'importe quel moment (le manomètre « bouton » est interdit et le flexible du mano doit être libre),
- Bouteilles de plongée :

- Elles doivent être conformes à la réglementation française en vigueur,
- Les « culs de bouteille » doivent rester à leur place d'origine,
- La pression des bouteilles ne doit pas être supérieure à la pression d'utilisation permise (pression de service). Le gonflage est du ressort du chef d'équipe.
- De 6 à 12 litres pour les benjamins, minimes et cadets,
- De 10 à 18 litres pour les juniors, séniors et vétérans,
- Les bouteilles de plongée doivent posséder un système permettant au pspieur de les porter sur le dos.
- L'utilisation d'un air enrichi en oxygène est absolument interdite (disqualification immédiate). Son utilisation entraînera la disqualification immédiate du pspieur concerné et ce, pour l'ensemble de la compétition.

#### Equipements optionnels :

Les équipements optionnels sont les suivants :

- Tuba pour l'épreuve du trial (tout type de tuba de plongée, tuba frontal interdit). Remarque : si le pspieur décide d'utiliser le tuba durant l'épreuve du trial, celui-ci sera alors considéré comme « équipement obligatoire ». Le pspieur devra donc l'avoir en sa possession à la fin de l'épreuve,
- Gants, montre, cagoule, chaussons, bonnet de bain (en fonction de la réglementation de la piscine),
- Combinaison de plongée ou de nage, shorty,
- Le lestage est libre.

### 1.3. CATEGORIES D'AGE

Pour le meeting PSP de l'Yonne à Auxerre, Les catégories d'âge sont les suivantes :

- Benjamins (B) moins de 12 ans
- Cadets (C) 12 -15 ans
- Juniors (J) 16-17 ans
- Seniors (S) 18-34 ans
- Vétérans1 (V1) 35 ans-45 ans
- Vétérans2 (V2) 45ans et plus

Pour déterminer la catégorie d'âge d'un pspieur, il faudra procéder de la manière suivante :

L'année sportive de la FFESSM allant du 15 septembre au 14 septembre de l'année suivante, c'est la deuxième année qui sert de base de calcul (année civile). L'âge « sportif » s'obtient en faisant la différence entre l'année de naissance du nageur et l'année civile considérée. Les changements de catégories interviennent le 16 septembre.

Une rencontre se déroulant à cheval sur deux années sportives demeure durant tout son déroulement dans l'année sportive initiale.

Exemple : Année de naissance : 2001, date de compétition : 14/10/2017

Année sportive de référence : 2018, catégorie du pspeur : 2018 – 2001 = 17 junior.

#### 1.4. LES CLASSEMENTS PAR EPREUVES

Pour cette compétition, les classements et les podiums par épreuve seront les suivant :

- 23m émergence :
  - Femme jeune
  - Femme adulte
  - Homme jeune
  - Homme adulte
- 200m Trial
  - Femme jeune
  - Femme adulte
  - Homme jeune
  - Homme adulte
- 50m octopus :
  - Mixte jeune
  - Mixte adulte
- 4x50m relais :
  - Mixte (2H/2F) Jeune,
  - Mixte (2H/2F) adulte

Pour les épreuves et catégories suivante, il sera possible d'avoir un classement mais pas de podiums :

- 50m octopus :
  - binôme homme jeune
  - binôme femme jeune
  - binôme homme adulte
  - binôme femme adulte
- 4x50m relais :
  - non paritaire jeune,
  - non paritaire adulte

#### 1.4. SURCLASSEMENT

Le surclassement est interdit pour les catégories Benjamins et Minimes.

Cas particulier des Cadets et Juniors : Le simple surclassement pour les catégories cadets et juniors et le double exclusivement en relais pour la catégorie cadet est autorisé à condition :

D'utiliser le matériel de la catégorie de surclassement (les cadets surclassés en junior devront utiliser des blocs de 10l minimum),

- D'être en possession d'un certificat médical autorisant le surclassement,
- D'avoir réussi les temps qualificatifs, si existants, de la catégorie de surclassement.

La catégorie d'âge d'un binôme ou d'un relais est celle du piseur le plus âgé jusqu'à la catégorie senior.

## **2 EPREUVES**

### **2.1. PARTICULARITÉS POUR TOUTES LES ÉPREUVES**

#### **Procédure de départ :**

- Une fois les piseurs et les chronométreurs prêts (ordres : piseur prêt, chronometreurs prêts ), le juge de départ transmet la responsabilité du départ au starter par un coup de sifflet long, les piseurs sont alors sous les ordres du starter,
- A la commande « à vos marques » du starter, les piseurs prennent la position de départ, celle-ci devra être maintenue jusqu'au signal de départ,
- Si un piseur entame un mouvement vers l'avant avant le signal de départ, cela sera alors considéré comme un « faux départ », le piseur en question est disqualifié et l'épreuve n'est pas interrompue.
- Le starter peut donner le départ s'il juge qu'un piseur retarde exagérément sa mise en position.

#### **Changement de couloir (hormis nocturne) :**

- Un piseur sera considéré comme ayant changé de couloir si, au cours de l'épreuve, une partie quelconque de son corps ou de son équipement s'est situé à l'extérieur de la ligne d'eau ou de la zone qui lui a été dévolue. Il sera alors disqualifié.

#### **Équipement complet et ajusté :**

- L'équipement sera considéré comme complet si tous les équipements obligatoires sont présents. Pour l'épreuve du Trial, si le piseur décide d'utiliser un tuba, celui-ci sera alors considéré comme équipement obligatoire,
- L'équipement sera considéré comme « ajusté » si les 2 bretelles du gilet ou du back pack sont en place (bouteille sur le dos, bretelles sur les épaules).

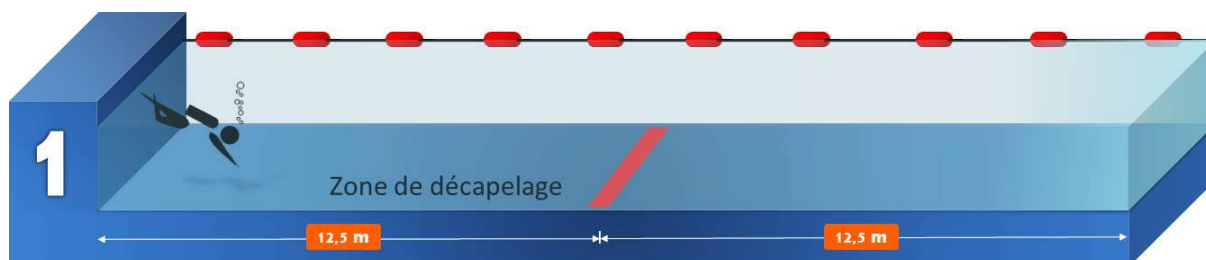
#### **Évacuation du bassin :**

- En cas d'abandon, le concurrent doit rester dans sa ligne d'eau ou dans la zone qui lui a été dévolue jusqu'à la fin de l'épreuve,
- A la fin de l'épreuve, le concurrent sort de l'eau en suivant les instructions du Juge Arbitre.

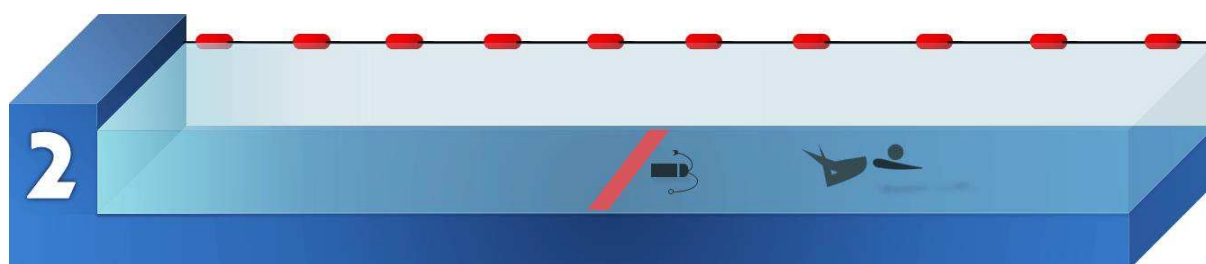
## 2.2. 200 METRES TRIAL

Description de l'épreuve en bassin de 25m :

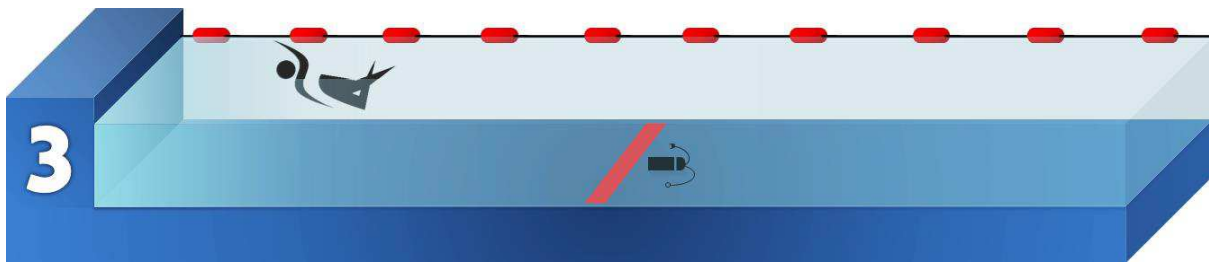
- Première partie : avant le départ
  - Dans la chambre d'appel, les juges contrôlent l'équipement obligatoire des pseurs. Si le tuba est utilisé, il doit être en possession du pseur.
- Deuxième partie : départ
  - Au signal du départ, le pseur plonge ou saute à l'eau depuis ou à côté du plot et s'immerge immédiatement sans exécuter de déplacement en surface,
- Troisième partie : déplacement
  - Le pseur se dirige vers la marque des 12,5 mètres tout en se décapelant sans qu'aucune partie du corps ou de l'équipement ne fasse surface,



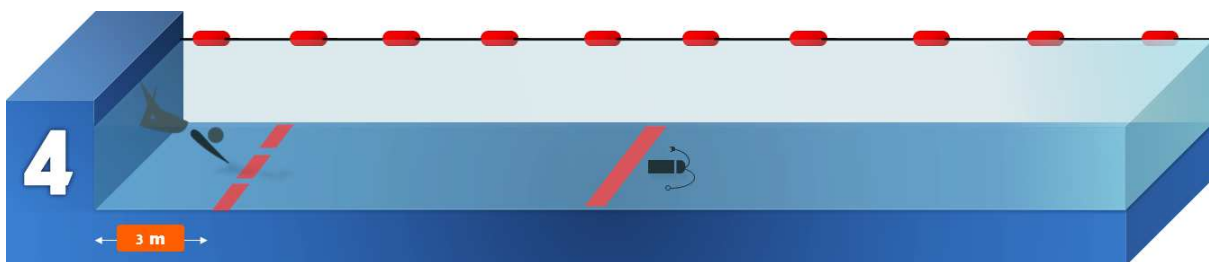
- Le pseur abandonne son équipement (bouteille, gilet ou back pack, détendeur) à une distance supérieure à 12,5 mètres du mur de départ,



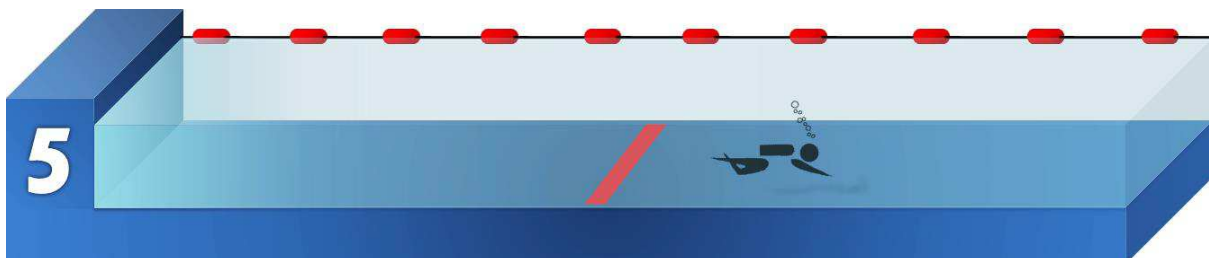
- À partir de là, il nage en immersion, sans qu'aucune partie du corps ou de l'équipement ne fasse surface, jusqu'à toucher la partie verticale du mur opposé au départ.
- Il remonte en surface et avec l'équipement léger (PM ou PMT) nage pour finir les 100 m en respirant ou pas sur le tuba (si le tuba est utilisé, il doit être à poste c'est à dire passé ou clipsé dans la sangle du masque).
- Il touche la partie verticale du mur avec la main ou la palme à chaque virage.



- Après 75 m de nage en surface, le pspeur touche le mur et s'immerge avant d'avoir parcouru 3 mètres maximum. En apnée, il nage jusqu'à la zone où le scaphandre a été abandonné et recapèle son matériel (le recapelage en déplacement est autorisé). Si le tuba a été utilisé durant la nage en surface, le pspeur doit rester en sa possession, il peut ou non rester à poste.



- Il nage en immersion pour finir les 200 m en touchant la partie verticale du mur à chaque virage avec la main ou la palme.



➤ Quatrième partie : arrivée

- Le chronomètre s'arrête lorsque, en immersion, le pspeur touche la partie verticale du mur d'arrivée avec la main,
- Le pspeur fait surface.

➤ Cinquième partie : vérification

- À l'arrivée, le juge vérifie que l'équipement obligatoire du pspeur est complet et ajusté.

➤ Sixième partie : classement

- Le classement est établi en fonction du meilleur temps chronométré.

Disqualifications :

Le pspeur sera disqualifié dans les cas suivants :



- Epreuve non effectuée dans sa totalité,
- Faux départ,
- Déplacement en surface avant l'immersion,
- Une partie quelconque du corps ou de l'équipement fait surface pendant les temps d'immersion sauf dans la zone des 20 mètres à 25 mètres (profondeur du bassin 1,2M) qui sera matérialisé sur les bords de la piscine.
- Ne pas toucher, lors des virages, la partie verticale du mur,
- S'immerger après la ligne des 3 mètres du mur lors du 2nd parcours en apnée,
- Evoluer en dehors de son couloir,
- L'équipement obligatoire n'est pas complet et ajusté à la fin de l'épreuve. Le tuba est considéré comme faisant partie de l'équipement obligatoire s'il est utilisé.

### 2.3. EMERSION D'UN OBJET (parachute)

Cette épreuve s'effectue en bassin de 25 m. Elle consiste en un déplacement subaquatique sur une distance de 23 m, puis en l'émersion d'un objet de 6 kg uniquement à l'aide d'un parachute, le plus rapidement possible.

L'organisateur place, au fond de la piscine et dans autant de couloirs qu'il y a de compétiteurs, des objets à émerger. Ils sont placés à 23 m du mur de départ.

#### Description de l'épreuve :

##### ➤ Première partie : avant le départ

- Dans la chambre d'appel, les juges contrôlent l'équipement obligatoire et vérifient que chaque pspeur porte, accroché au système de maintien du bloc, l'étui contenant le parachute et que celui-ci est bien fermé (l'étui, si existant, et le parachute sont fournis par l'organisateur. Ils doivent être identiques pour tous les compétiteurs),
- Le parachute doit être conditionné suivant le modèle utilisé (étui ou scratch).

##### ➤ Deuxième partie : départ

La configuration de la piscine ne permet pas un départ pour le 23 m immersion autre qu' en départ dans l' eau. Le PSPeur devra toucher le mur avec sa main. Il pourra prendre une impulsion avec ses palmes.

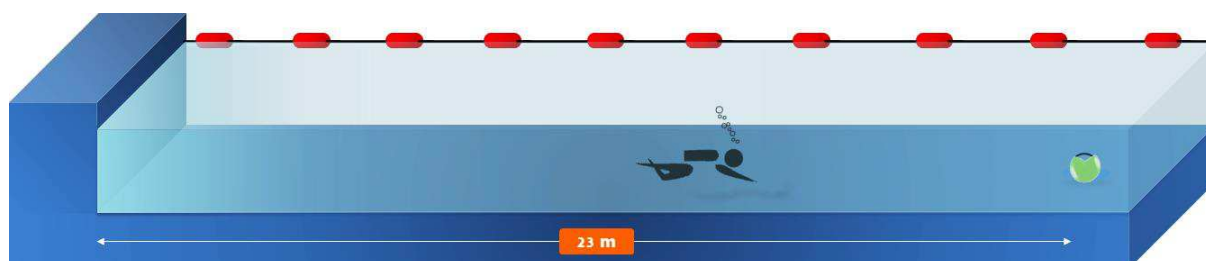
- Au signal du départ, le pspeur part et s'immerge immédiatement

➤ Troisième partie : déplacement

- Sans qu'aucune partie du corps ou de l'équipement ne fasse surface, le pspeur se déplace, en immersion dans son couloir jusqu'à l'objet immergé. Le détendeur ne doit être en aucun cas positionné ou introduit dans l'ouverture du parachute durant cette phase.

➤ Quatrième partie : émergence de l'objet

- Le pspeur réalise les manoeuvres nécessaires pour accrocher le parachute à l'objet, puis soulever celui-ci en lui injectant uniquement de l'air de son scaphandre, à l'aide d'un de ses détendeurs,  
- Le chronomètre s'arrête lorsque le parachute perce la surface dans le couloir attribué au pspeur.



➤ Cinquième partie: vérification

Les juges vérifient que :

- Le parachute est stabilisé durant 5 secondes,  
- L'équipement obligatoire du pspeur est complet et ajusté,  
- Après l'émergence de l'objet, le pspeur reste en surface dans son couloir et attend que les autres pspeurs aient terminé.

➤ Sixième partie : classement

- Le classement est établi en fonction du meilleur temps chronométré.

Disqualifications :

Le pspeur sera disqualifié dans les cas suivants :

- Epreuve non effectuée dans sa totalité,
- Faux départ,
- Déplacement en surface avant l'immersion( tolérance de 2m lors du départ)
- Une partie quelconque du corps ou de l'équipement fait surface pendant le temps de l'épreuve,
- Evoluer en dehors de son couloir,
- Sortir le parachute de son sac avant de commencer l'immersion,
- Introduire un détendeur dans le parachute avant les 23 mètres,
- Emerger l'objet dans un autre couloir,
- Emerger avant le parachute, y compris pendant le gonflage,
- Utiliser d'autres moyens que le parachute pour remonter l'objet,
- L'ascension du parachute sans l'objet complet,
- Parachute non stabilisé durant 15 secondes,
- L'équipement obligatoire n'est pas complet et ajusté à la fin de l'épreuve.

## 2.4. RELAIS 4 x 50 M IMMERSION

Cette épreuve consiste en un déplacement subaquatique d'un témoin par quatre pspeurs, dans le meilleur temps possible, sur une distance de 200 m ou 400 m.

Description de l'épreuve :

➤ Première partie : avant le départ

- Dans la chambre d'appel, les juges contrôlent l'équipement obligatoire des pspeurs,
- Le juge de départ donne le témoin au premier relayeur. Il devra le tenir à la main de façon visible.

➤ Deuxième partie : départ

- Au signal du départ, le premier pspeur saute ou plonge depuis ou à côté du plot, et s'immerge immédiatement sans exécuter de déplacement en surface,
- Au départ, le premier relayeur doit tenir le témoin dans la main. Ensuite, il doit le conserver, mais sa place n'est pas imposée.

➤ Troisième partie : déplacement

- Sans qu'aucune partie du corps ou de l'équipement ne fasse surface, le premier relayeur effectue son déplacement jusqu'à compléter la distance requise,
- Le pspeur effectue ses virages, touchant la partie verticale du mur, avec la main ou la palme, dans la zone des 20 mètres à 25 mètres (profondeur du bassin 1,2M) qui sera matérialisé sur les bords de la piscine.
- Lorsque le premier relayeur commence son déplacement en immersion, le second entre dans l'eau dans son couloir. Le relayé ne peut sortir de l'eau, ni le corps, ni la main tenant le témoin avant les 2 derniers mètres,
- La transmission du témoin peut se faire en surface ou en immersion. Le deuxième, le troisième et le quatrième relayeur doivent maintenir un contact à l'extérieur avec une partie du mur de départ jusqu'au passage de relais (une main doit être visible hors de l'eau). Le pspeur reçoit le témoin et, seulement après, lâche la paroi et commence son déplacement en immersion jusqu'à compléter la distance requise,
- Les relayeurs restent dans l'eau, le long de la ligne ou dans un espace neutralisé, sans gêner les autres pspeurs encore en course, selon les directives du juge arbitre, jusqu'à la fin de l'épreuve.

➤ Quatrième partie : arrivée

- A l'arrivée, le chronomètre s'arrête lorsque, en immersion, le dernier relayeur touche la partie verticale du mur d'arrivée avec la main. Le pspeur peut alors faire surface. Contrairement à ses équipiers, le dernier relayeur ne doit pas faire surface avant d'avoir touché la partie verticale du mur d'arrivée.

➤ Cinquième partie : vérification

- A l'arrivée, le juge d'arrivée vérifie que le quatrième relayeur tient le témoin,
- Il vérifie que l'équipement obligatoire des pspeurs est complet et ajusté.

➤ Sixième partie : classement

- Le classement est établi en fonction du meilleur temps chronométré.

Disqualifications :

L'équipe sera disqualifiée dans les cas suivants :

- Epreuve non effectuée dans sa totalité,
- Faux départ,
- Déplacement en surface avant l'immersion.
- -Une partie quelconque du corps ou de l'équipement fait surface pendant les temps d'immersion sauf dans la zone des 20 mètres à 25 mètres (profondeur du bassin 1,2M) qui sera matérialisé sur les bords de la piscine.
- Evoluer en dehors de son couloir
- Ne pas toucher, lors des virages, la partie verticale du mur (en bassin de 25m si 4x50m ou de 50m si 4x100m),
  
- Le témoin n'est pas en possession des relayeurs pendant la totalité du parcours. S'il est accidentellement lâché il doit être immédiatement repris,
- L'équipement obligatoire n'est pas complet et ajusté à la fin de l'épreuve,
- Les pspeurs déjà arrivés gênent ceux encore en course.
- Témoin :
- Il doit être constitué d'un objet de flottabilité neutre ou négative.

## 2.5. OCTOPUS (mono-bouteille)

Cette épreuve consiste en un déplacement subaquatique chronométré en binôme, au cours duquel les deux pspeurs sont équipés mais n'utilisent qu'une seule bouteille pour leur ventilation sur des distances de 50 mètres.

Description de l'épreuve :

➤ Première partie : avant le départ

- Dans la chambre d'appel, les juges contrôlent l'équipement obligatoire des pspeurs.

➤ Deuxième partie : départ

- Au départ, les membres du binôme occupent un même couloir,
- Au signal du départ, les pspeurs plongent ou sautent à l'eau depuis ou à côté du plot et s'immergent immédiatement sans exécuter de déplacement en surface,
- La ventilation sur octopus se fait en immersion avant une ligne située à 12,5 mètres du départ.

➤ Troisième partie : déplacement

- Sans qu'aucune partie du corps ou de l'équipement ne fasse surface, les pspeurs effectuent le déplacement, le pspeur « B » ventilant sur l'octopus du pspeur « A » jusqu'à compléter la distance requise,
- Au virage, un pspeur minimum doit toucher la partie verticale du mur avec la main ou la palme,
- La technique de prise de l'octopus est libre.

➤ Quatrième partie : arrivée

- Le chronomètre s'arrête lorsque, en immersion, le dernier pspeur touche la partie verticale du mur d'arrivée avec la main.

➤ Cinquième partie : vérification

- À l'arrivée, le juge vérifie que l'équipement obligatoire des pspeurs est complet et ajusté.

➤ Sixième partie : classement

- Le classement est établi en fonction du meilleur temps chronométré.

Disqualifications :

L'équipe sera disqualifiée dans les cas suivants :

- Epreuve non effectuée dans sa totalité,
- Faux départ,
- Déplacement en surface avant l'immersion,
- Une partie quelconque du corps ou de l'équipement fait surface pendant le temps de l'épreuve sauf dans la zone des 20 mètres à 25 mètres (profondeur du bassin 1,2M),,
- Ne pas ventiler sur octopus avant les 12,5m,
- Ne pas toucher, lors des virages, la partie verticale du mur,
- Evoluer en dehors de son couloir,
- Ventiler sur l'un des détendeurs de la bouteille « B »,
- L'équipement obligatoire n'est pas complet et ajusté à la fin de l'épreuve.