

Schweizerische Lebensrettungs-Gesellschaft SLRG
Société Suisse de Sauvetage SSS
Società Svizzera di Salvataggio SSS
Societad Svizra da Salvament SSS

Mitglied des Schweizerischen Roten Kreuzes SRK
Membre de la Croix-Rouge Suisse CRS
Membro della Croce Rossa Svizzera CRS



Règlement

Championnats Suisses Jeunes SSS (CSJ SSS)

Sens et esprit des concours jeunes

Il est opportun et sensé de démontrer des prestations sportives lors du championnat suisse des jeunes sauveteurs de la SSS et de s'y préparer avec sérieux. Nous prenons ainsi nos distances à l'égard de la consommation de drogues, d'alcool et de tabac.

Il ne s'agit pas seulement de remporter la victoire ou de gagner des dixièmes de secondes, mais plutôt d'une compétition sportive où règne le fair-play. Les compétitions des jeunes sauveteurs devraient en outre offrir suffisamment de temps et d'espace pour des rencontres et des échanges d'idées et constituer un cadre propice pour une bonne entente entre les participants.

Principes de base

Dans le présent règlement, toute désignation de personne ou de fonction s'entend indifféremment au féminin et au masculin. Seul le chef des concours SSS peut accorder des éventuelles exceptions ou concessions.

Auteur:

Commission de l'instruction SSS

Direction:

Commission de la jeunesse SSS

Version 2006 (remplace version 2004)

Table des matières

1	Conditions de participation	3
2	Concours	3
2.1	Catégories.....	3
2.2	Nombre de concurrents	3
2.3	Disciplines.....	3
2.4	Répartition des lignes d'eau	3
2.5	Encadrement depuis le bord du bassin	3
2.6	Changement de catégorie	4
3	Dispositions générales	4
3.1	Médecin	4
3.2	Matériel	4
3.3	Habillement / Tenue.....	4
3.4	Lunettes de natation	4
3.5	Entrave.....	4
3.6	Nombre de lignes d'eau.....	5
3.7	Remplacement du chef des concours SSS.....	5
3.8	Modifications dans la composition des équipes pendant le concours.....	5
4	Evaluation / Classement	5
4.1	Evaluation	5
4.2	Classements	5
4.3	Prix / Distinctions	5
4.4	Points de pénalisation / Disqualification	6
4.5	Comité d'arbitrage	6
4.6	Protêt	6
5	Départ / Chronométrage.....	6
5.1	Départ	6
5.2	Déroulement du départ	6
5.3	Faux départ.....	7
5.4	Chronométrage	7
5.5	Objections / Protêt concernant le chronométrage	7
6	Règlement technique pour les concours	7
6.1	Relais avec ceinture de sauvetage 4 x 50 m.....	7
6.2	Relais avec planche de sauvetage	9
6.3	Relais avec mannequin	9
6.4	Nage avec obstacles	10
6.5	Lancer de la balle de sauvetage (4 x 2 balles).....	11
6.6	Joutes récréatives.....	12
7	Tableau d'évaluation	12

1 Conditions de participation

La participation aux championnats suisses des jeunes sauveteurs est ouverte aux filles et aux garçons âgés de 11 à 16 ans et titulaires d'un brevet SSS. Avant les concours, chaque participant doit fournir la copie d'une pièce d'identité officielle munie d'une photo, les brevets ainsi que la feuille d'équipe dûment signée par le chef d'équipe.

2 Concours

2.1 Catégories

Catégorie 1: Garçons de 14 à 16 ans

Catégorie 2: Filles de 14 à 16 ans

Catégorie 3: Garçons et filles de 11 à 13 ans

L'âge des filles et des garçons de respectivement 16, 15, 14, 13, 12 et 11 ans est déterminé par leur année de naissance.

Les filles sont admises dans les équipes des garçons ; l'inverse n'est pas toléré.

Dans les catégories 1 et 2, les enfants en dessous de 14 ans peuvent y participer.

2.2 Nombre de concurrents

Une équipe est composée d'au moins 4 et de maximum 6 participants. Chaque section peut faire participer quatre équipes au maximum. Chaque participant ne peut faire partie que d'une seule équipe.

2.3 Disciplines

Toutes les catégories disputent les mêmes disciplines.

Concours:

- | | |
|--------------------------------------|--------------|
| 1. Relais avec ceinture de sauvetage | 4 x 50m |
| 2. Relais avec planche de sauvetage | 4 x 50m |
| 3. Relais avec mannequin | 4 x 25m |
| 4. Nage avec obstacles | 4 x 50m |
| 5. Lancer de la balle de sauvetage | 4 x 2 balles |
| 6. Joutes récréatives | |

2.4 Répartition des lignes d'eau

Les lignes d'eau sont attribuées par le chef des concours SSS.

2.5 Encadrement depuis le bord du bassin

En principe, un entraîneur de l'équipe peut se trouver vers le bord du bassin, sauf si pendant la séance des chefs d'équipe, quelque chose d'autre est communiquée.

Il y a lieu de donner suite aux instructions des fonctionnaires. Si après une première invitation, aucune suite n'est donnée, l'équipe peut être pénalisée de 150 points de pénalité.

2.6 Changement de catégorie

Un changement de la catégorie est possible jusqu'au début des concours. Si une telle demande de changement n'est communiquée qu'après le début de la séance des chefs d'équipe au responsable des concours ou au bureau, l'équipe en question se verra sanctionnée de 250 points de pénalité lors de la première discipline du jour.

3 Dispositions générales

3.1 Médecin

Pendant toute la durée des concours, un médecin doit être présent sur place.

3.2 Matériel

Le matériel utilisé pendant la manifestation par les participants est mis à disposition par la SSS. Exception : les palmes (matériel personnel). Le matériel ne peut être modifié. L'utilisation de matériel complémentaire ou auxiliaire n'est pas autorisée.

3.3 Habillement / Tenue

Les concurrents ou les équipes ne doivent pas profiter d'un équipement ou d'un habillement pouvant les avantager par rapport aux autres concurrents ou équipes.

Tous les concurrents de la même équipe portent les mêmes bonnets. Ces bonnets sont à organiser par la section. Le choix de la couleur et du matériel incombe à la section. Idéalement, le choix de la couleur, respectivement l'écriture sur le bonnet devrait indiquer la provenance de chaque section. Le numéro de départ attribué à l'équipe est inscrit sur la partie supérieure du bras droit ou sur le côté droit des hanches moyennant un feutre résistant à l'eau et anti-allergique. Le numéro de départ attribué est communiqué au plus tard lors de la séance des chefs d'équipes.

3.4 Lunettes de natation

Le port de lunettes de natation est en principe autorisé pour toutes les épreuves. Exception : les joutes récréatives qui font l'objet d'un règlement à part.

3.5 Entrave

Lorsqu'un concurrent est gêné lors d'une épreuve dans sa ligne d'eau par un autre concurrent, il doit malgré tout terminer l'épreuve.

Immédiatement après la fin de l'épreuve, le chef de l'équipe peut demander au comité d'arbitrage une répétition de l'épreuve pour l'équipe en question. L'équipe qui a gêné l'autre ou les autres concurrent(s) est sanctionnée avec 150 points de pénalisation.

3.6 Nombre de lignes d'eau

Le présent règlement s'applique à une piscine comptant 8 lignes d'eau. Au cas où le Championnat suisse des jeunes sauveteurs devait avoir lieu dans une piscine comptant 6 lignes d'eau, une épreuve peut être supprimée. La décision finale incombera au chef des concours SSS.

3.7 Remplacement du chef des concours SSS

Le chef des concours SSS a le droit de déléguer ses droits et obligations.

3.8 Modifications dans la composition des équipes pendant le concours

Si au sein d'une équipe un membre ne peut prendre le départ (par ex. suite à une maladie ou un accident), l'équipe a la possibilité de le faire remplacer par une autre personne. La décision finale incombe au chef des concours SSS.

4 Evaluation / Classement

4.1 Evaluation

Les performances sportives des concurrents sont indiquées en temps et/ou en points. Ces indications sont évaluées à l'aide d'un tableau d'évaluation imposé par la SSS. De ces points sont déduits les éventuels points de pénalisation. Les points négatifs ne sont pas classés. Le tableau d'évaluation fait partie intégrante du règlement (7.).

4.2 Classements

Les classements suivants sont établis :

- Un classement par équipe et par catégorie pour chaque discipline. Le classement est déterminé par les temps réalisés. Pour le lancer des balles de sauvetage, le classement est établi selon les points obtenus.
- Un classement général pour chaque catégorie (disciplines 1-5) Le classement est établi selon les points obtenus. En cas d'égalité de points, le meilleur temps total réalisé dans les épreuves 1 à 4 est déterminant.
- Le concours no 6, à savoir les joutes amicales, est évalué séparément et ne compte pas pour le classement général.

4.3 Prix / Distinctions

- Des challenges pour les vainqueurs dans chaque catégorie
- Un challenge est attribué définitivement s'il est gagné 3 fois de suite ou 4 fois avec interruption.
- Le vainqueur définitif recherche, dans la mesure de ses possibilités, un donateur pour un nouveau challenge.
- Les rangs 1-3 du classement général de chaque catégorie seront récompensés par respectivement 6 médailles d'or, d'argent et de bronze au maximum.
- Chaque participant reçoit un cadeau souvenir. Il incombe à la section organisatrice de définir le cadeau souvenir.

4.4 Points de pénalisation / Disqualification

Une équipe peut avoir des points de pénalisation / peut être disqualifiée si elle n'arrive pas à l'heure pour le départ ou si elle enfreint les règles d'une discipline selon le présent règlement. Cette discipline comptera pour le calcul du classement général.

Une équipe est disqualifiée pour les raisons suivantes:

- désobéissance manifeste ou comportement antisportif (par ex. si un concurrent participe dans deux équipes différentes) ;
- modification intentionnelle du matériel ;
- utilisation de moyens auxiliaires pouvant procurer des avantages déloyaux par rapport aux autres concurrents.

La disqualification de certains concurrents n'est appliquée que dans des situations exceptionnelles.

Les décisions incombent au chef des concours SSS.

4.5 Comité d'arbitrage

Le comité d'arbitrage est composé du chef des concours SSS (responsable), de l'arbitre principal ainsi que d'un représentant de la commission jeunesse CH. Le comité d'arbitrage décide en dernière instance.

4.6 Protêt

Chaque protêt fondé doit être déposé par écrit auprès du secrétariat des concours 30 minutes après la communication des résultats. Le protêt doit être formulé par l'équipe concernée et signé par le chef d'équipe. Seules les équipes directement concernées peuvent déposer un protêt.

5 Départ / Chronométrage

5.1 Départ

Dans les disciplines ci-après, le départ est effectué par un plongeur :
Epreuves 1 et 4 (voir description des disciplines).

Dans les disciplines ci-après, le départ est pris dans l'eau:
Epreuves 2 et 3.

Dans les disciplines 5 et 6, le déroulement du départ est précisé à chaque fois.

5.2 Déroulement du départ

Au signal du chef des concours (long sifflement), les participants s'alignent sur l'extrémité arrière des blocs de départ et attendent. Pour les épreuves où le départ est pris dans l'eau, le participant ou l'équipe se met dans l'eau. Puis, le chef des concours donne au starter le signal pour le départ. Au commandement « à vos marques », les participants prennent immédiatement leur position de départ (départ dans l'eau : au moins une main touche le bord du bassin). Lorsque tous les participants ou les équipes sont prêts, le starter donne le départ par un signal acoustique.

5.3 Faux départ

Lors d'un faux départ, le starter rappelle les participants et avertit le fautif. Au deuxième faux départ, l'équipe responsable (même si elle n'a pas été sanctionnée jusqu'à présent) est sanctionnée de 50 points de pénalisation. Chaque faux départ suivant est sanctionné de 50 points de pénalisation. La corde de faux départ se trouve à 15 mètres. Le faux départ est annoncé sous l'eau par un signal acoustique.

5.4 Chronométrage

Le chronométrage est réalisé au 1/10 sec. Au moins 2 chronographes doivent être engagés par lignes d'eau. Un système de chronométrage électronique ou semi électronique peut être utilisé à condition de pouvoir compter sur une surveillance officielle et compétente. Les nageurs ne doivent en aucun cas être gênés par cette installation, ni lors du départ, ni lors des virages. L'installation électronique est mise en marche par le starter. En complément au chronométrage électronique, au moins un chronométreur par ligne d'eau doit être engagé.

5.5 Objections / Protêt concernant le chronométrage

Lorsque le classement des arbitres ne coïncide pas avec les temps chronométrés, les arbitres au départ déterminent l'attribution du rang du concurrent. Les deux participants se verront attribuer le même temps, obtenu par la moyenne des deux temps chronométrés.

6 Règlement technique pour les concours

6.1 Relais avec ceinture de sauvetage 4 x 50 m

6.1.1 Description de la discipline

1. 50 m style libre
2. 50 m style libre avec palmes
3. 50 m style libre avec ceinture de sauvetage
4. 50 m style libre avec palmes, ceinture de sauvetage et corde de remorquage du 3^e nageur

Le premier nageur effectue un plongeon de départ et nage 50 m en style libre (sans les palmes). Après que le premier nageur touche le bord du bassin, le deuxième nageur part pour 50 m en style libre avec palmes. Une fois qu'il a touché le bord, le troisième nageur part pour 50 m de style libre avec ceinture de sauvetage qu'il traîne derrière soi. La ceinture de sauvetage est à mettre avant le départ.

Après que le 3^e nageur ait touché le bord, il enlève la ceinture de sauvetage et la remet au 4^e nageur qui se tient dans l'eau, palmes aux pieds et en se tenant avec au moins une main au bord du bassin. Le 3^e nageur assume le rôle de victime et se tient avec les deux mains à la bouée. Le 4^e nageur le remorque sur 50 m en style libre. La victime peut soutenir le 4^e nageur en faisant des mouvements avec les jambes. Toute autre aide est interdite.

L'épreuve est terminée quand le 4^e nageur touche le bord du bassin après avoir nagé 50 m, et que le 3^e nageur (la victime) tient fermement le ballon (et non pas la corde ou la boucle) avec les deux mains.

6.1.2 Description du matériel

Palmes:

L'utilisation d'une monopalme est interdite. Si le participant perd une ou les deux palmes après le départ, il n'est pas autorisé à répéter la discipline.

Ceinture de sauvetage:

La ceinture de sauvetage doit correspondre au standard australien AS2259; elle est mise à disposition.

6.1.3 Départ

Les trois premiers nageurs partent avec un plongeon de départ.

6.1.4 Relais

Chaque relais ne peut avoir lieu que lorsque le concurrent précédent a touché le bord du bassin.

6.1.5 Points de pénalisation / Disqualification

Points de pénalisation :

- Faux départ du premier concurrent (5.3.)
- Départ anticipé (= départ des participants 2 et 3, avant que le participant précédent ait touché le bord du bassin, ou transmission de la ceinture de sauvetage avant que le participant précédent ait touché le bord du bassin): 250 points
- Le 4^e participant saisit la ceinture de sauvetage avant que le 3^e participant n'ait touché le bord du bassin : 250 points
- Le 3^e participant saisit la ceinture de sauvetage après la marque des 5 m : 150 points
- La victime et le 4^e participant ne partent pas depuis le bord du bassin: 250 points
- La victime ne se tient pas à la bouée: 150 points
- La victime aide lors du remorquage, à l'exception des mouvements avec les jambes, ou elle ne se tient pas avec les deux mains: 150 points
- La victime perd le contact avec la ceinture de sauvetage après que la marque des 5 m (jusqu'ici, le 4^e nageur doit porter correctement la ceinture de sauvetage) ait été passée par le 4^e nageur : 250 points
- Le 4^e nageur passe la marque des 5 m sans avoir mis correctement la ceinture de sauvetage. 150 points

Disqualification

- Un concurrent nage plus qu'une des quatre distances partielles (à l'exception du 3^e nageur qui, après avoir nagé 50 m en style libre avec la ceinture de sécurité prend le rôle de victime).

6.2 Relais avec planche de sauvetage

6.2.1 Description de la discipline

Une équipe est composée de 4 participants. Chaque équipe dispose de trois planches de sauvetage et de deux lignes d'eau.

Le premier nageur est couché sur la planche. La partie arrière de la planche doit toucher le bord du bassin. Après le signal de départ, le premier nageur pagaie sur 50 m. Après avoir touché le bord du bassin avec la planche, le deuxième nageur prend le relais et poursuit l'épreuve de manière identique au premier nageur. Il en est de même pour chaque nageur suivant. Lors du départ et lors des relais, les coéquipiers peuvent s'entraider, mais seulement après que le nageur ait touché le bord du bassin. Un moniteur par équipe peut aider depuis le bord du bassin.

6.2.2 Description du matériel

Planche de sauvetage:

Planche de sauvetage officielle de la SSS (est mise à disposition).

6.2.3 Départ

Le départ s'effectue dans l'eau, selon description de la discipline.

6.2.4 Virages

Selon description de la discipline.

6.2.5 Point de pénalisation / Disqualification

Points de pénalisation

- Faux départ du premier concurrent (5.3.)
- Ne pas toucher le bord du bassin avec la planche: 250 points
- L'aide des coéquipiers lors des relais avant que le nageur n'ait touché le bord du bassin : 250 points
- Départ anticipé lors des relais: 150 points

Disqualification

- Un concurrent nage plus qu'une des quatre distances partielles.
- Le chef d'équipe tombe à l'eau (par ex. lors de l'assistance).

6.3 Relais avec mannequin

6.3.1 Description de la discipline

Le premier participant se trouve dans l'eau avec le mannequin. Le mannequin et au moins une main du nageur touchent le bord du bassin. Après le signal de départ, il remorque le mannequin jusqu'à la moitié du bassin (25 m) et le passe au 2^e nageur qui le remorque jusqu'au côté opposé où il le passe au 3^e nageur. Celui-ci remorque le mannequin sur 25 m avant de le passer au 4^e participant. La discipline est terminée quand une partie du corps du dernier nageur touche le bord du bassin.

Modalités de remorquage:

- Le mannequin doit être remorqué moyennant la prise officielle à la nuque ou à la nuque et au front. (Dès que la tête du mannequin se trouve avant la tête du concurrent, il est considéré que le mannequin soit poussé).
- Le nageur doit démontrer clairement que lors du remorquage, il s'efforce à ce que le nez et/ou la bouche du mannequin se trouvent hors de l'eau.

6.3.2 Description du matériel

Le mannequin réglementaire doit être vide.

L'arrière de la tête du mannequin doit être peint d'une couleur contrastant avec le reste du mannequin et la couleur de l'eau.

6.3.3 Départ

Le départ s'effectue dans l'eau. Les nageurs 2 et 4 se trouvent au milieu du bassin, dans la zone de relais.

6.3.4 Relais

Le nageur qui remorque le mannequin ne doit pas lâcher ce dernier avant que le nageur suivant l'ait saisi. Pendant le relais du 2^e au 3^e nageur, le 3^e nageur doit toucher le bord du bassin jusqu'à ce qu'il ait saisi le mannequin. Il ne peut partir que lorsque le 2^e nageur ait touché le bord du bassin avec sa main. Le relais du mannequin du 1^{er} au 2^e nageur s'effectue entre 23 et 27 m, du 3^e au 4^e nageur entre 73 et 77 m. Après le relais, les nageurs 1 et 3 doivent immédiatement quitter la zone de relais en direction du côté où se trouve le départ. La zone de transmission est signalée par deux lignes de fanions fixées au-dessus de la surface de l'eau.

6.3.5 Points de pénalisation / Disqualification

Points de pénalisation

- Faux départ du premier concurrent (5.3.)
- Relais incorrect: 250 points
- Départ anticipé (relais du mannequin avant de toucher le bord ou départ anticipé du concurrent suivant): 250 points
- Relais en dehors de la zone de relais: 250 points
- Le concurrent ne s'efforce pas de maintenir la bouche et le nez du mannequin hors de l'eau (plus de 50% du trajet sous l'eau): 150 points
- Lâcher le mannequin lors du remorquage: 150 points
- Pousser le mannequin: 250 points
- Prise incorrecte: 250 points

Disqualification

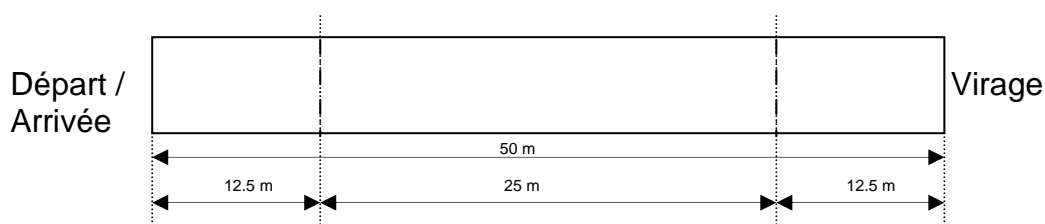
- Un concurrent nage plus qu'une des quatre distances partielles.

6.4 Nage avec obstacles

6.4.1 Description de la discipline

Le premier nageur prend le départ moyennant un plongeon de départ et il nage 50 m en style libre en passant sous les deux obstacles. Après que le premier nageur ait touché le bord du bassin, les nageurs suivants, à savoir le 2^e, le 3^e et le 4^e en font de même que le premier nageur.

Après le plongeon de départ, les nageurs doivent remonter à la surface avant de passer sous le premier obstacle. Après chaque passage sous un obstacle, il faut remonter, ce que veut dire que la tête doit sortir de l'eau.



6.4.2 Description du matériel

Les obstacles sont à fixer à 12.5 m de chaque extrémité du bassin. La distance entre les deux obstacles est de 25 m. Les obstacles ne doivent causer aucune blessure; ils peuvent descendre jusqu'à 70 cm au maximum dans l'eau.

6.4.3 Départ

Le départ s'effectue moyennant un plongeon de départ.

6.4.4 Relais

Chaque relais ne peut avoir lieu que lorsque le concurrent précédent a touché le bord du bassin.

6.4.5 Points de pénalisation / Disqualification

Points de pénalisation

- Faux départ du premier concurrent (5.3.)
- Départ anticipé (= départ des participants 2, 3 et 4 avant que le premier concurrent n'ait touché le bord) : 250 points
- Passage par-dessus les obstacles : 250 points
- Après le plongeon de départ, le concurrent ne remonte pas à la surface entre les deux obstacles: 150 points

Disqualification

- Un concurrent nage plus qu'une des quatre distances partielles.

6.5 Lancer de la balle de sauvetage (4 x 2 balles)

6.5.1 Description de la discipline

Le lancer de la balle de sauvetage est effectué depuis une estrade mesurant 100 x 80 x 50 cm (longueur x largeur x hauteur). La cible, placée à 12 m pour les catégories 1 et 2, et à 10 m pour la catégorie 3 et divisée en cercles de 2, 4 et 6 m de diamètre. L'équipe dispose 2 x 2 minutes pour les jets. Durant les interruptions, les balles déjà lancées peuvent être retirées de la zone de but. L'évaluation d'un jet n'a lieu qu'après immobilisation de la balle. Une balle lancée et évaluée, puis déplacée par la suite, ne sera pas réévaluée.

6.5.2 Description du matériel

Balles de sauvetage: balles de sauvetage officielles de la SSS (matière synthétique, flottant, enveloppé dans un filet de cordes en Nylon).

Estrade: estrade en bois fourni par le dépôt du matériel de la SSS.

6.5.3 Départ

Le départ, l'interruption, un deuxième départ et la fin de la discipline sont commandés par le fonctionnaire en charge de la discipline.

6.6 Joutes récréatives

6.6.1 Description de la discipline

La section organisatrice peut préparer des joutes récréatives, mais doit en discuter et avoir l'approbation du responsable des concours. Le genre de cette épreuve ne sera communiqué qu'au moment de la compétition par feuilles volantes (distribuées lors de la séance des chefs d'équipe). Il n'est pas obligatoire que la compétition ait lieu dans un bassin de 50m. Les joutes récréatives doivent être mesurables en temps. Cette épreuve ne compte pas pour le classement général.

7 Tableau d'évaluation

No	Discipline	1 ^e cat.	2 ^e cat.	3 ^e cat.
Temps idéal pour 1000 points				
6.1	Relais avec ceinture	3:00,0	3:00,0	3:30,0
6.2	Relais avec planche	1:20,0	1:20,0	2:00,0
6.3	Relais avec mannequin	2:00,0	2:00,0	2:30,0
6.4	Nage avec obstacles	2:30,0	2:30,0	3:00,0

Unité de temps en secondes pour +/- 1 point

Pour un temps idéal:	jusqu'à 2:00,1	1/10 sec. (10 pts/sec)
	2:00,1 à 4:00,0	2/10 sec. (5 pts/sec)

Plus vite que le temps idéal = +points
Plus lent que le temps idéal = -points

6.5 Lancer de la balle de sauvetage	cercle intérieur:	50 points
	cercle centre :	30 points
	cercle extérieur	10 points

SSS

Commission de l'instruction