

# Règlement intérieur rencontre départementale Plongée Sportive en Piscine 12 mars 2017



## LE SITE

Centre Omnisports Pierre de COUBERTIN

Avenue du Noyer Lambert à MASSY

Le centre nautique est équipé de trois bassins :

- 25m : utilisé pour la rencontre,
- **50m : utilisé par le public,**
- **Petit bain : utilisé par la section apnée statique de l'hippocampe club.**

*Note : Une ligne d'eau dans le bassin de 25m sera prévue pour vous échauffer si vous le souhaitez.*

## ACCUEIL

Les clubs seront accueillis le dimanche 12 mars 2017 à partir de 8h30 dans le hall.

A votre arrivée, le référent PSP de chacun des clubs devra se présenter à l'organisateur pour le contrôle administratif et pour se tenir informé des dernières informations concernant le déroulement de la matinée.

Au vu de l'activité « Scaphandre nocturne » nous ferons passer les clubs par groupe les uns après les autres afin d'échelonner vos arrivées.

Le planning des séries sera diffusé au référent PSP de chaque club participant par courrier électronique en amont de la rencontre, il sera également affiché près des bassins.

## INSCRIPTION

Le dossier d'inscription devra être complet et fourni en amont de la compétition par courrier électronique à [le-roux.morgane@hotmail.fr](mailto:le-roux.morgane@hotmail.fr)

*Note : Le référent PSP du club reste garant de la conformité du dossier d'inscription de l'ensemble des engagés du club et devra être en mesure de fournir le dossier d'un concurrent à l'organisation jusqu'à la clôture de la rencontre.*



## VESTIAIRES

Etant en présence du public nous aurons accès aux vestiaires collectifs. Quelques casiers sont disponibles à la sortie des vestiaires. Nous dégageons toute responsabilité quant aux effets personnels laissés dans les vestiaires. Vous pouvez apporter vos effets personnels sur le bord du bassin de 25m (cloisonné et séparé du public).

*Note : Nous aurons à minima 4 vestiaires collectifs (Filles, Garçons, Femmes et Hommes)*

## MATERIEL

La matériel type scaphandre sera fourni par l'organisation. Le club de l'Hippocampe mettra à disposition plusieurs tailles d'équipement.

Il vous sera demandé à l'inscription la taille de gilet afin d'organiser au mieux les séries et la rotation du matériel scaphandre

## REGLEMENT

### Administratif

Le jour de la rencontre, l'ensemble des compétiteurs devront être en mesure de pouvoir présenter les documents suivants (à défaut, ils ne pourront pas participer aux épreuves) :

- Licence fédérale en cours de validité,
- Assurance complémentaire individuelle « piscine » a minima,
- Carte de plongeur Niveau 1 ou Plongeur d'Or minimum,
- Certificat médical de non contre-indication à la « pratique de la Plongée Sportive en Piscine en compétition ».

### Equipement

L'organisation met à disposition le scaphandre, le masque occultant, le dévidoir avec filin de 5m et tout l'équipement de l'atelier scaphandre nocturne.

Pour cette matinée de scaphandre nocturne il vous sera demandé de venir avec votre équipement type piscine (maillot de bain et palmes). Vous pouvez également vous équiper d'un vêtement thermique (lycra, shorty...)

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.



**EPREUVE « SCAPHANDRE NOCTURNE »**

(Règlement FFESSM octobre 2015)

Il s'agit d'une épreuve réalisée en absence totale de vision, dont le but est de trouver trois éléments placés sur le fond de la piscine, dans un temps maximum de 3 minutes.

Disposition de l'atelier

Les 3 éléments à trouver sont disposés sur le fond à 2m, 3m et 4m du centre de la balise (ci-dessous signalé par la gueuse noir et le parachute).

La distance entre les éléments doit être égale ou supérieur à 4m.

Le concurrent s'immerge avec un filin de 5m muni d'un mousqueton qu'il fixe à la base du support. Il part à la recherche des objets.

*Note : Les objets seront placés à l'identique pour l'ensemble des PSPeurs*

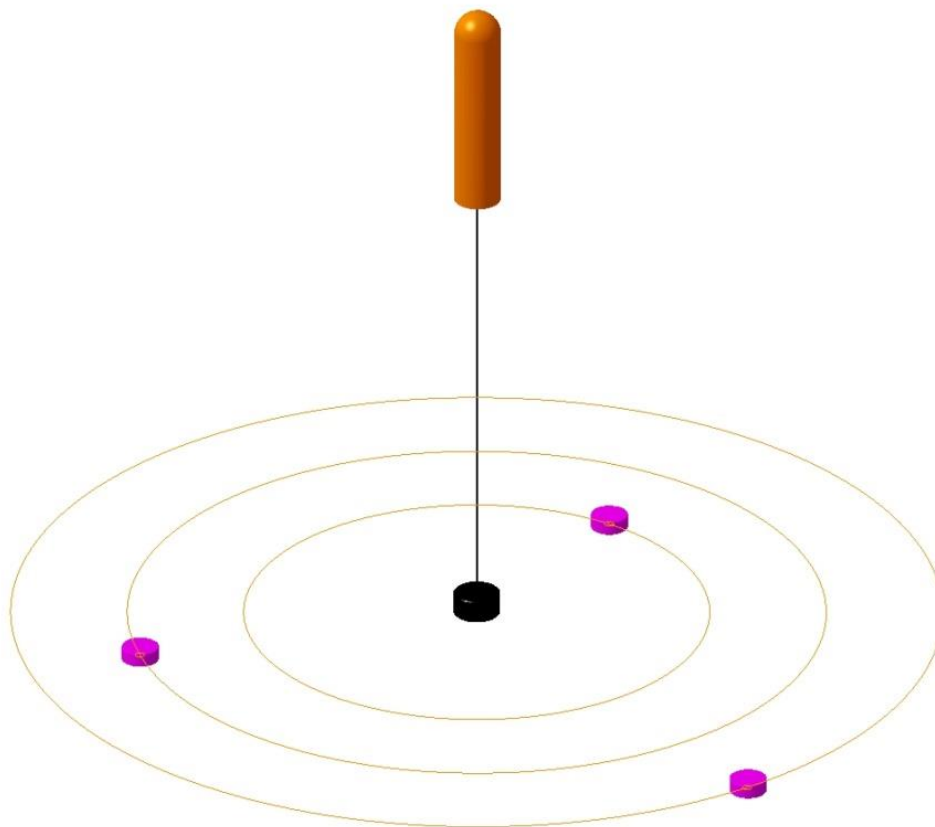


Figure 1 : exemple d'atelier du scaphandre nocturne

Description de l'épreuve

- Première partie : Pré-Départ

Dans la chambre d'appel, les Juges vérifient: l'opacité intégrale du masque du plongeur et la longueur du bout de ratisage, qui n'excédera jamais 5 mètres.

Le pspieur se met à l'eau en surface et met le masque opaque. Il attend dans le coin délimité de la paroi de départ, d'où il est emmené par le Juge jusqu'à la balise.

- Deuxième partie : Départ

En surface, le juge désoriente le pspieur, puis le met en contact avec la balise de descente. Le pspieur attend le signal de départ puis s'immerge.

Au signal, le chrono se déclenche.

- Troisième partie : Ratissage

Le pspieur descend à la verticale du bout pour arriver au fond, où il amarre son bout, utilisé pour le ratissage à la base du bout de la bouée.

Il entame le ratissage, à technique libre, jusqu'à trouver et ramasser les 3 éléments ou atteindre les 3 minutes mais le temps de décrochage et remontée n'est alors pas compris. A la fin de cette manœuvre, il décroche et garde sa corde de ratissage pour entamer l'émersion.

- Quatrième partie : Arbitrage

A chaque objet ramassé, le juge de surface lève le bras. Un temps intermédiaire est enregistré pour chaque objet récupéré.

- Cinquième partie : Émersion

Le plongeur remonte par le bout de la balise jusqu'à la surface.

Le plongeur dépassant les 3 minutes limites, est averti par le Juge afin qu'il cesse le ratissage.

- Sixième partie : Vérification

Avec le masque opaque ôté et les éléments récupérés, le plongeur se dirige vers la zone de vérification, où les Juges comptent le nombre d'éléments récupérés et vérifient l'équipement du plongeur.

- Septième partie : Classement

Le classement est établi en fonction du nombre d'objet ramassé pendant les 3 minutes et du temps réalisés pour cela par les concurrents.

### Disqualifications

Le pspieur sera disqualifié dans les cas suivants :

- Réaliser n'importe quelle manœuvre qui permettrait de voir.
- Sortir une quelconque partie du corps ou de l'équipement une fois l'immersion commencée.
- Ne pas descendre et/ou remonter par le bout de la balise.
- Ne pas porter la corde de ratissage pendant les phases de départ, d'émersion et de vérification.

