

SECTION 3 – DEEL 3

# RÈGLEMENT TECHNIQUE EPREUVES OCEAN

# TECHNISCH REGLEMENT OCEAN EVENTS

Septembre 2025 – September 2025  
Révision mai 2026



**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](mailto: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 48 38 51  
e-mail: [lfbs@skynet.be](mailto:lfbs@skynet.be)  
<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.***

---

---

1	CONDITIONS GÉNÉRALES POUR LES COMPÉTITIONS EN EAU-LIBRE	8
2	LE DEPART	9
2.1	AVANT LE DÉPART .....	9
2.2	LE STARTER.....	9
2.3	PROCEDURES DE DÉPART .....	9
2.4	REMARQUES.....	10
2.5	LES LIGNES DE DÉPART.....	11
2.6	DISQUALIFICATION .....	12
2.7	PRISES ET PASSAGES DE RELAIS.....	12
3	L'ARRIVEE	12
3.1	EVALUATION .....	13
3.2	LIMITES DE TEMPS.....	14
4	REPARTITION	14
4.1	RÉPARTITION DANS LES SÉRIES.....	14
4.2	RÉPARTITION DANS LES DEMI-FINALES ET FINALES.....	14
4.3	DÉTERMINATION DES POSITIONS DE DÉPART .....	15
4.4	POSITIONS DE DÉPART .....	16
4.5	RESTRICTION DU NOMBRE DE PARTICIPANTS.....	16
5	EPREUVES INDIVIDUELLES	17
5.1	SURF RACE .....	18
5.1.1	Présentation schématique	18
5.1.2	Description de l'épreuve	20
5.1.3	Évaluation	20
5.1.4	Disqualifications	20
5.2	BOARD RACE .....	21
5.2.1	Description de l'épreuve	21
5.2.2	Présentation schématique	21
5.2.3	Équipement	23
5.2.4	Positionnement des officiels	23
5.2.5	Contrôle de la planche	23



---

5.2.6 Disqualifications	23
5.3 SURFSKI RACE .....	24
5.3.1 Description de l'épreuve	24
5.3.2 Présentation schématique	24
5.3.3 Départ à sec et arrivée à sec	25
5.3.4 Equipement	26
5.3.5 Positionnement des officiels	26
5.3.6 Disqualifications	26
5.4 OCEANMAN – OCEANWOMAN .....	27
5.4.1 Description de l'épreuve	27
5.4.2 Présentation schématique	28
5.4.3 Variante de l'Oceanman/Oceanwoman pour les Masters	30
5.4.4 Equipement	31
5.4.5 Positionnement des officiels	32
5.4.6 Contact avec l'embarcation	32
5.4.7 Disqualifications	32
5.5 OCEAN M (INDIVIDUEL).....	33
5.5.1 Description de l'épreuve	33
5.5.2 Présentation schématique	36
5.5.3 Equipement	39
5.5.4 Positionnement des officiels	40
5.5.5 Contact avec l'embarcation	40
5.5.6 Disqualifications	40
5.6 VARIANTE PAR ÉLIMINATION DE L'OCEANMAN – OCEANWOMAN.....	41
5.6.1 Description de l'épreuve	41
5.6.2 Disqualifications	42
5.7 BEACH FLAGS .....	43
5.7.1 Description de l'épreuve	43
5.7.2 Procédure de départ	44

---

5.7.3 Le départ	44
5.7.4 Fautes durant le départ:	44
5.7.5 Tirage au sort pour la place de départ	44
5.7.6 Nombre de compétiteurs éliminés	45
5.7.7 Entre-deux	45
5.7.8 Présentation schématique	45
5.7.9 Équipement et tenue	46
5.7.10 Positionnement des officiels	46
5.7.11 Elimination et disqualification	46
5.8 BEACH SPRINT .....	48
5.8.1 Description de l'épreuve	48
5.8.2 Le départ	48
5.8.3 Présentation schématique	48
5.8.4 Equipement et tenue	49
5.8.5 Positionnement des officiels	49
5.8.6 Disqualifications	50
5.9 BEACH RUN (2KM ET 1KM) .....	51
5.9.1 Description de l'épreuve – 2 km	51
5.9.2 Description de l'épreuve – 1 km	51
5.9.3 Représentation schématique	51
5.9.4 Equipement et tenue	52
5.9.5 Positionnement des officiels	53
5.9.6 Disqualifications	53
5.10 RUN-SWIM-RUN .....	54
5.10.1 Description de l'épreuve	54
5.10.2 Présentation schématique	54
5.10.3 Positionnement des officiels	55
5.10.4 Disqualifications	55
5.11 RESCUE TUBE RACE.....	56

---

5.11.1	Description de l'épreuve	56
5.11.2	Présentation schématique	56
5.11.3	Positionnement des officiels	57
5.11.4	Equipement	57
5.11.5	Disqualifications	57
6	EPREUVE EN EQUIPE	58
6.1	OCEAN(WO)MAN RELAY .....	59
6.1.1	Description de l'épreuve	59
6.1.2	Présentation schématique	61
6.1.3	Equipement	62
6.1.4	Positionnement des officiels	62
6.1.5	Contact avec l'embarcation	62
6.1.6	Variante de l'épreuve relais Oceanman/oceanwoman pour les masters	62
6.1.7	Disqualifications	63
6.2	BOARD RESCUE .....	64
6.2.1	Description de l'épreuve	64
6.2.2	Présentation schématique	65
6.2.3	Equipement	66
6.2.4	Positionnement des officiels	66
6.2.5	Contrôle de la victime ou de la planche	66
6.2.6	Prise en charge des victimes	66
6.2.7	Disqualifications	66
6.3	RESCUE TUBE RESCUE.....	67
6.3.1	Description de l'épreuve	67
6.3.2	Remarques	68
6.3.3	Présentation schématique	69
6.3.4	L'équipement	70
6.3.5	Positionnement des officiels	70
6.3.6	Disqualifications	71



---

6.4	BEACH RELAY .....	72
6.4.1	Description de l'épreuve	72
6.4.2	Le départ	72
6.4.3	Passages de relais	72
6.4.4	Présentation schématique	72
6.4.5	Equipement et tenues	74
6.4.6	Positionnement des officiels	74
6.4.7	Disqualifications	74
6.5	SURFSKI RELAY .....	75
6.5.1	Description de l'épreuve	75
6.5.2	Présentation schématique	75
6.5.3	Equipement et tenue	76
6.5.4	Positionnement des officiels	77
6.5.5	Contrôle de l'embarcation	77
6.5.6	Variation du parcours et de la procédure du relais de ski des masters	77
6.5.7	Disqualifications	78
6.6	BOARD RELAY .....	79
6.6.1	Description de l'épreuve	79
6.6.2	Présentation schématique	80
6.6.3	Equipement	81
6.6.4	Positionnement des officiels	81
6.6.5	Controle de l'embarcation	81
6.6.6	Relais planche des masters et variation du parcours	81
6.6.7	Disqualifications	82
6.7	SURF TEAMS RACE .....	83
6.7.1	Description de l'épreuve	83
6.7.2	Présentation schématique	83
6.7.3	Evaluation	85
6.7.4	Disqualifications	85



---

6.8	BEACH RUN RELAY (3X1KM) .....	86
6.8.1	Description de l'épreuve	86
6.8.2	Présentation schématique	86
6.8.3	Equipement et tenue	87
6.8.4	Positionnement des officiels	88
6.8.5	Disqualifications	88
6.9	OCEAN M LIFESAVER RELAY .....	89
6.9.1	Description de l'épreuve	89
6.9.2	Présentation schématique	89
6.9.3	Variantes pour cette épreuve	92
6.9.4	Disqualifications	92
7	CODES DE DISQUALIFICATIONS POUR LES EPREUVES SUR LE SABLE ET DANS L'EAU	93

# 1 Conditions générales pour les compétitions en eau-libre

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

- a) Les athlètes ne sont pas autorisés à commencer une épreuve s'ils sont en retard pour le marshalling. Pour aider les organisateurs à déterminer le nombre de séries, le marshalling peut se dérouler la veille ou le matin avant le début de la compétition.
- b) Un athlète ou une équipe qui ne se présente pas au départ sera disqualifié.
- c) Sauf disposition contraire, aucune amélioration artificielle de la propulsion ne peut être utilisée pendant la course (par exemple: palettes à main, bande de compression au bras,...).
- d) L'utilisation de cire ou de substances similaires aidant les participants à rester en contact avec, ou aidant à empoigner les planches, surfskis ou des pagaies est autorisée dans les épreuves en eau libre.
- e) Les physio-tapes utilisés préventivement pour raisons médicales, raisons thérapeutiques ou par kinésithérapie sont soumis à l'autorisation du juge-arbitre et ne peuvent présenter un avantage compétitif.
- f) Les caméras-vidéos peuvent être montés sur les planches et les surfskis. Les caméras-vidéos ne peuvent pas être portées par, ni fixées sur les compétiteurs entre le départ et l'arrivée.
- g) Les participants doivent porter leur bonnet de club sur toutes les épreuves d'eau libre. Les caps de club doivent être fermement attachés sous le menton et portés sur la tête du participant à chaque départ d'une épreuve et au départ de chaque partie d'une épreuve relais.
- h) Un participant ne peut pas être disqualifié si le caps du club est déplacé ou perdu après le début de l'épreuve, à condition que les officiels puissent juger que le participant a correctement effectué l'épreuve.
- i) Parcours de l'épreuve: les réclamations au sujet d'un parcours ne peuvent être acceptées qu'avant le début de chaque épreuve ou série.
  - Tous les parcours sont mesurés, ajustés et adaptés à la décision du juge-arbitre, afin de garantir à tous les participants des conditions équitables et équivalentes.
  - L'organisateur et le juge-arbitre peuvent apporter des modifications à la configuration normale pour assurer la sécurité, l'équité des jugements ou le bon déroulement de la manifestation (par exemple: ajustement des distances, ajustement du nombre de bouées ou du nombre de participants). Tout changement de parcours doit être communiqué aux participants avant le début de la course (par exemple, lors de la réunion des capitaines d'équipe, pendant le marshalling ou au début de chaque série).
  - Il est recommandé d'utiliser des bouées et des drapeaux de couleurs différentes pour guider les participants dans les parcours obligatoires.
  - La distance aux bouées est mesurée à partir de l'eau au niveau des genoux à marée basse. Les distances peuvent varier en fonction de la plage et des facteurs de sécurité. Un ajustement des bouées pendant la compétition peut être nécessaire si elles changent de place ou si les distances changent trop en raison de la marée.
  - Les participants peuvent traverser la ribambelle (rangée de bouées) pendant les épreuves avec surf ski ou planche, étant entendu qu'ils sont eux-mêmes responsables, si les bouées sont une entrave dans leur progression.

- j) Les participants et les officiels doivent quitter la zone de course délimitée s'ils ne participent pas ou n'officient pas. La zone de compétition peut être définie comme la partie de la plage entourée d'une ligne imaginaire ou d'une clôture, ou une ligne directe (ligne imaginaire ou clôture) menant à l'eau comprenant les extrémités du site ou d'autres zones désignées, comme déterminé par le juge-arbitre.
- k) L'ordre d'arrivée déterminé par les officiels ne peut faire l'objet d'aucune réclamation ou d'un appel.
- l) Les décisions du starter ou du juge-arbitre (ou des officiels principaux nommés) concernant le départ ne peuvent pas faire l'objet d'une réclamation ou d'un appel.
- m) Les conditions naturelles présentes: aucune réclamation ni aucun appel ne peut être fait en cas d'incident dû aux vagues.

## 2 LE DEPART

### 2.1 Avant le départ

Le Marshall doit:

- Placer les participants dans toutes les séries et/ou finales dans l'ordre déterminé par le tirage au sort.
- Placer les participants et leur matériel dans l'ordre exact sur la ligne de départ.

Avant le départ de chaque série, l'officiel désigné:

- Contrôlera que tous les officiels sont en position.
- Contrôlera que tous les participants portent l'équipement réglementaire et leur cap.
- Contrôlera que tout le matériel et le marquage du parcours (drapeaux et bouées) sont dans une position correcte.

Un officiel désigné signalera au starter que les participants sont prêts pour le départ.

### 2.2 Le starter

Le Starter:

- A les pleins pouvoirs sur les participants depuis ce signal jusqu'au début de la compétition.
- Se place de manière à avoir un contrôle visuel complet sur tous les participants durant le départ.
- S'assure que le départ de toutes les séries est identique et honnête.
- Disqualifie les participants coupables d'un faux départ (ou élimine les participants, dans le cas d'un faux départ dans un tour d'un Beach Flags).

### 2.3 Procédures de départ

La procédure de départ comporte trois étapes. Elle débute par un signal ou un ordre qui signifie **"A vos places"** ou **"Take your marks"**, suivi par un signal ou un ordre qui signifie **"Prêt"** ou **"Set"** et suivi ensuite par le signal de départ ou un ordre qui donne le « Go ».

La procédure de départ peut être expliquée lors de la Réunion des Capitaines d'équipe. Les athlètes peuvent également être informés des ordres du départ avant le premier tour de chaque événement.

Les officiels doivent faire attention de ne pas allonger la procédure de départ par des retards inutiles ni d'ajouter des étapes supplémentaires.

Pour une épreuve de nage ou toute autre épreuve similaire qui débute à partir d'une ligne tracée dans le sable ou d'une corde sur la plage, un ordre verbal tel que « Les athlètes placent leur pied sur ou derrière la ligne » équivaut à « À vos marques ». L'ordre verbal suivant peut être « Prêts », « Face à l'eau », « Vous êtes entre les mains du starter » ou similaire. Le signal de départ (« Partez ») est alors donné à l'aide d'un pistolet de départ, d'un klaxon, d'un sifflet ou de tout autre moyen approprié. Le starter qui tient le pistolet ou le klaxon en l'air, ou qui place le sifflet dans sa bouche, donne également un signal visuel indiquant que le départ est imminent.

**Remarque :** la définition du pied inclut toute partie du pied, du talon et/ou des orteils.

De même, pour une épreuve qui commence dans l'eau, comme une course de surfski, l'ordre verbal « concurrents, à l'eau » équivaut à « À vos marques ». L'ordre verbal suivant peut être « Prêts » ou « Vous êtes entre les mains du starter » ou similaire et/ou un officiel brandissant un drapeau pour indiquer que le départ est imminent. L'ordre « Partez » peut être donné à l'aide d'un pistolet de départ, d'un klaxon à air comprimé, d'un sifflet ou de tout autre moyen approprié. Le starter tenant le pistolet ou le klaxon en l'air, ou plaçant le sifflet dans sa bouche, peut également donner un signal visuel indiquant que le départ est imminent.

Pour le beach sprint, les ordres consistent simplement en la commande verbale « À vos marques », suivie de la commande verbale « Prêts », puis du signal de départ (« Partez »), qui est généralement un coup de pistolet, un klaxon, un signal sonore électronique ou un coup de sifflet.

Voir également les descriptions des épreuves individuelles pour connaître les procédures de départ des épreuves de beach flags, de surf boat et d'IRB.

Après le départ, les concurrents participant aux épreuves de nage, de planche, de surfski (en cas de départ à sec) et aux épreuves multiples peuvent entrer dans l'eau dans les limites de l'aire de compétition à leur discrétion, à condition qu'il n'y ait pas d'interférence avec les autres concurrents.

Dans les épreuves de relais ou multiples, après l'achèvement de la première étape, le concurrent entrant dans l'eau lors de la deuxième étape ou des étapes suivantes sera considéré comme fautif s'il gêne la progression d'un concurrent sortant de l'eau.

## 2.4 Remarques

- a) Le rôle du starter et du check starter est de garantir un départ équitable. Si le starter ou le check starter décide qu'un départ n'est pas équitable, pour quelque raison que ce soit, y compris un problème technique ou matériel, les conditions de nage ou tout autre problème non imputable aux concurrents, ceux-ci doivent être rappelés et la procédure de départ doit être recommencée.

- b) Bien que le starter doive tout mettre en œuvre pour assurer un départ régulier et équitable, la décision de « partir » au signal de départ appartient au concurrent ou à l'équipe. Si le starter, le check starter ou le juge-arbitre ne procèdent pas à un rappel, aucune réclamation ne sera admise concernant le départ.
- c) Les concurrents seront disqualifiés s'ils « amorcent un mouvement de départ » avant le signal de départ. Les mouvements involontaires, tels que les contractions musculaires ou les mouvements dus aux vagues lors des départs dans l'eau, ne constituent pas une disqualification. Anticiper le signal de départ et amorcer un mouvement de départ entraîne une disqualification.
- d) Le starter et le check starter déterminent à leur discrétion si un concurrent – ou plusieurs concurrents – a commencé un mouvement de départ. Généralement, le mouvement de départ prématuré d'un concurrent provoque le mouvement des autres concurrents. Ces mouvements des autres concurrents ne constituent pas une disqualification.
- e) Les décisions du starter ou du check starter concernant les départs ne peuvent faire l'objet d'aucune réclamation ni d'aucun appel.

## 2.5 Les lignes de départ

- a) Les lignes de départ peuvent être matérialisées par:
  - Une corde entre deux poteaux.
  - Une ligne tracée dans le sable entre deux poteaux.
  - Une ligne imaginaire tirée entre deux poteaux ou toute autre manière déterminée par le starter.
- b) Au départ, les pieds des participants se situent sur ou derrière la ligne de départ (ou sur la corde, sur la ligne tracée dans le sable), mais des parties du corps peuvent dépasser cette ligne.
- c) Dans les épreuves sur le sable: lorsqu'une ligne est tirée, les pieds et les doigts doivent se situer sur ou derrière la ligne, sauf lorsqu'une position de départ debout est prise. Dans de telles circonstances, les doigts de pied des participants se situeront sur ou derrière la ligne, mais les autres parties de corps peuvent dépasser cette ligne.
- d) Dans les épreuves telles que le board race où une ligne est tracée ou une corde délimite la ligne de départ, une partie de la planche tenue par les concurrents peut se trouver au-delà de la ligne de départ, mais elle doit être perpendiculaire à la ligne ou à un angle adapté aux conditions existantes. Lorsqu'une planche est placée sur la plage, elle doit être posée à plat (c'est-à-dire sans monticules de sable sous la planche) à 90 degrés, et avec le nez de la planche du côté de la ligne de départ ou de changement.
- e) Dans les épreuves avec un surfski: quand une ligne est tirée à vue, la proue du surfski se situera sur ou derrière la ligne de départ. Le surfski doit former un angle de 90° par rapport à la ligne ou former un angle qui correspond aux conditions naturelles présentes.

## 2.6 Disqualification

- a) La règle du départ unique sera d'application dans toutes les épreuves (à l'exception des départs pour les benjamins et les minimes).
- b) Les participants qui prennent un départ anticipé, c'est-à-dire un mouvement vers l'avant entre la position set et avant que le signal de départ ne retentisse, sont disqualifiés. Toutefois, un départ anticipé au Beach Flags entraîne une élimination (DQ7).
- c) Si le signal de départ retentit avant que la disqualification soit prononcée, les participants sont rappelés afin de prendre un nouveau départ.
- d) Le signal de rappel des athlètes sera identique au signal de départ, mais il sera répétitif.
- e) Chaque participant disqualifié pour un faux départ, ne peut plus participer à cette épreuve et doit se retirer de la ligne de départ.
- f) Tous les participants qui ne se soumettent pas dans un temps raisonnable aux ordres du starter sera disqualifié (DQ8).
- g) Tout participant qui gêne les autres participants, en faisant du bruit ou d'une toute autre manière, après le premier ordre du starter peut être disqualifié ou éliminé (dans le cas du Beach Flags) (DQ9).

## 2.7 Prises et passages de relais

- a) La prise ou le passage de relais se passe en touchant le membre suivant de l'équipe, sauf si le règlement le prévoit différemment (comme le Beach relay).

Pour le passage de relais, le relayeur entrant utilise une de ses mains pour montrer de manière visible qu'il rentre en contact avec la main ou une autre partie du corps du relayeur partant. Tous les passages de relais doivent se dérouler au-dessus de la surface de l'eau afin d'être bien visible.

- b) Le relayeur partant s'est placé avec les pieds sur ou du côté de la plage de la ligne de passage de la zone de relais, à l'exception du surski relay et de la partie surfski du relais oceanman/woman (où ils sont dans l'eau)..
- c) Les participants aux épreuves de relais doivent prendre le départ de leur portion de course depuis la position ou le couloir qui leur a été attribué par le commissaire de course. Si les participants ne prennent pas le départ depuis leur couloir ou leur position désignés lorsque l'arbitre leur en donne l'ordre, l'équipe risque d'être disqualifiée.

## 3 L'ARRIVEE

- a) Dans les épreuves pour lesquelles les participants doivent terminer en passant une ligne d'arrivée, ce passage doit se dérouler sur les pieds et en position debout (c'est-à-dire ne pas s'écrouler sur la ligne). L'arrivée est jugée sur le passage de la ligne d'arrivée de la poitrine du participant.

**Remarque** : le fait de franchir la ligne d'arrivée en tombant n'est pas considéré comme une épreuve terminée. Pour éviter toute ambiguïté, un pied doit être posé sur la ligne d'arrivée ou au-delà pour que le concurrent soit considéré comme ayant correctement terminé la course.

- b) Dans les épreuves avec une arrivée dans l'eau comme au surfski, l'arrivée des participants sera jugée lorsqu'une partie du Surfski dépasse la ligne d'arrivée.

**Remarque 1** : Pour terminer correctement une course de surf ski, les concurrents doivent avoir (ou avoir récupéré) leur surf ski et leur pagaie et franchir la ligne d'arrivée dans l'eau depuis le côté mer tout en restant en contact avec le surf ski et la pagaie (voir les règles du surf ski).

**Remarque 2** : Un surfski est considéré comme ayant correctement terminé une course lorsque n'importe quelle partie de l'embarcation franchit la ligne d'arrivée avec au moins trois concurrents en contact avec le bateau ou le contrôlant, et que le bateau doit être « entièrement équipé » (voir les règles relatives aux bateaux de surf).

- c) Dans les épreuves dans lesquelles les participants doivent obligatoirement passer une ligne d'arrivée et qu'ils ne le font pas correctement, ils peuvent se reprendre et passer correctement la ligne d'arrivée pour occuper finalement cette place.
- d) Un participant termine son épreuve lorsqu'il passe correctement la ligne d'arrivée. Le participant ne peut pas recommencer son épreuve dans une autre série pour rectifier les erreurs commises précédemment.

### 3.1 Evaluation

- a) Toutes les épreuves sont jugées visuellement. L'ordre d'arrivée est déterminé par des juges à l'arrivée. Les ex aequo sont classés comme tel.
- b) Dans la mesure du possible, il convient d'utiliser des équipements électroniques (y compris des aides vidéo ou autres technologies d'évaluation) dans le processus d'évaluation.
- c) Le juge-arbitre peut décider du port d'un chips électronique pour aider au classement et à l'encodage des résultats d'une épreuve. Les participants doivent placer les chips comme demandé (par exemple autour d'une cheville ou d'un poignet ou placé à un endroit déterminé de la planche ou du surfski). Le résultat des épreuves est déterminé suivant l'ordre d'arrivée donné par le chip. Si le chip électronique ne répond pas, l'ordre des arrivées est déterminé visuellement de manière classique.
- d) Les officiels se placent afin d'avoir la meilleure visibilité possible sur l'arrivée. Si nécessaire, les juges à l'arrivée prendront une position surélevée.
- e) L'officiel 1 détermine les athlètes terminant en 1<sup>ère</sup> et en 2<sup>ème</sup> position; l'officiel 2 détermine les athlètes terminant en 2<sup>ème</sup> et en 3<sup>ème</sup>; etc. Les officiels sont d'abord responsables du premier numéro (donc l'officiel 1 est avant tout responsable de déterminer l'athlète terminant 1, mais détermine ensuite qui arrive en 2<sup>ème</sup> position).
- f) Si des aides vidéo ou autres aides électroniques sont utilisées pour déterminer correctement le résultat d'une course, le résultat initial ne sera pas déclaré définitif, et

l'arbitre en chef/arbitre de section et le responsable des Officiels détermineront le résultat final de l'épreuve.

- g) Les décisions des juges d'arrivée, une fois finalisées, seront considérées comme définitives et aucune contestation ni aucun appel ne sera autorisé.
- h) Au signal du juge-arbitre, les plaquettes avec les places sont données aux athlètes et/ou leurs noms sont enregistrés.
- i) Le juge-arbitre peut autoriser les concurrents ou les chefs d'équipe de visionner la rediffusion vidéo ou à utiliser d'autres aides électroniques à l'arbitrage dans des conditions contrôlées.

### 3.2 Limites de temps

- a) Pour chaque série, un temps-limite peut être décidé par le juge-arbitre. Les participants sont mis au courant de ces temps-limites avant le début de l'épreuve.
- b) Le juge-arbitre peut obliger les participants de s'arrêter dans une série en cours lorsque le temps-limite est atteint ou que le nombre d'athlètes qualifiés pour le tour suivant est atteint sans qu'il n'y ait de disqualification.

## 4 REPARTITION

On utilise la répartition.

### 4.1 Répartition dans les séries

Lors du premier tour, si possible, les participants membres d'un même club sont répartis dans des séries différentes.

### 4.2 Répartition dans les demi-finales et finales

- a) La répartition est exigée dans toutes les tours après les séries. La répartition pour les tours suivants, quart de finales, demi-finales et finales est basée sur les résultats aux tours précédents.
- b) Sur base des résultats des séries, et/ou des tours suivants, ou des demi-finales, les 16 meilleurs compétiteurs sont désignés pour une place en finale dans les épreuves suivantes: Surf Race, Surf Teams Race, Run-Swim-Run, Beach Run, Surf Ski Race, Surf Ski Relay, Board Race, Board Relay, Oceanman/Oceanwoman, Oceanman/Oceanwoman relay.
- c) Si nécessaire (pour une question de points, par exemple), des finales A et B sont organisées dans les épreuves suivantes: Beach Flags, Rescue Tube Race, Rescue Tube Rescue, Beach Sprint, Beach Relay et Board Rescue. Sur base des résultats des séries et des demi-finales, les huit meilleurs compétiteurs sont désignés pour la finale A. Les participants de la neuvième à la seizième place sont désignés pour participer à la finale B.
- d) Lorsqu'un ou plusieurs concurrents ou équipes se retirent d'une finale réunissant 16 concurrents/équipes ou plus, un maximum de quatre concurrents ou équipes seront

appelés à partir de la liste des réservistes. Les réservistes proviendront de la même course de qualification que le concurrent ou l'équipe qui s'est retiré. La finale ne sera pas reclassée.

- e) Lorsqu'un ou plusieurs concurrents ou équipes sont appelés à participer à une finale A de 8 concurrents ou se retirent d'une finale B, des concurrents suppléants, jusqu'à un maximum de quatre, sont appelés à partir des séries. La finale B ne fait pas l'objet d'un nouveau classement. Si le nombre de remplaçants en attente est insuffisant, la finale B se déroule avec les concurrents qui se sont présentés. Les remplaçants proviennent de la même course de qualification que le concurrent ou l'équipe qui s'est retiré. La finale B ne sera pas reclassée.
- f) Ex aequo: En cas d'ex aequo dans une série qui donne accès à la finale, alors, si possible, les deux participants iront en finale (s'il y a assez de place). S'il n'y a pas assez de places disponibles, une série de repêchage comprenant les deux participants arrivés ex-aequo sera organisée pour déterminer le finaliste.

### 4.3 Détermination des positions de départ

Le nombre d'inscriptions reçues pour les épreuves déterminera s'il est nécessaire d'organiser des séries et d'autres tours avant la finale.

Afin de garantir le bon déroulement de la compétition, lorsqu'une série compte un nombre pair de participants, dans la mesure du possible, au moins la moitié des participants ayant correctement terminé le parcours devraient se qualifier pour le tour suivant de l'épreuve (par exemple, si une course compte 16 participants au départ, au moins 8 d'entre eux ayant correctement terminé le parcours devraient se qualifier pour le tour suivant de l'épreuve). Si le nombre de concurrents dans une série est impair, dans la mesure du possible, au moins la moitié des concurrents ayant correctement terminé le parcours, moins un, devraient se qualifier pour le tour suivant de l'épreuve (par exemple, s'il y a 9 partants dans une course, au moins 4 d'entre eux ayant correctement terminé le parcours devraient se qualifier pour le tour suivant de l'épreuve).

Remarque 1 : pour les Beach Flags, se reporter au règlement de l'épreuve concernant le tirage au sort.

Remarque 2 : les officiels doivent tenir compte des inscriptions confirmées lorsqu'ils déterminent le nombre de tours nécessaires pour mener l'épreuve jusqu'à la finale et, dans la mesure du possible, veiller à ce que chaque série compte un nombre égal de participants.

En cas de place vacante due à un forfait, à une blessure, à des raisons médicales ou à une disqualification lors des qualifications pour les tours suivants, cette place ne sera pourvue que par le concurrent suivant ayant participé à la même course. Les remplaçants d'une épreuve ne sont autorisés à participer que s'ils se présentent avant la fin du rassemblement.

Au cours des épreuves précédant une finale, si un concurrent se trouve désavantagé pour avoir procédé à un sauvetage pendant ladite épreuve, et que ses chances de se qualifier pour le tour suivant s'en trouvent compromises, il pourra être autorisé à passer au tour suivant, pour autant que cela soit possible. Toutefois, si le sauvetage a lieu lors d'une finale, la décision sera laissée à la discrétion de l'arbitre ; mais en règle générale, à moins que la course ne soit interrompue, les résultats de la course seront maintenus.

#### 4.4 Positions de départ

Pour le Surf Race, SurfSki, Board Race, les épreuves multiples et les relais sur l'eau, les positions de départ sont numérotées de manière continue à partir de la gauche (en regardant l'eau), en commençant par le numéro 1. Pour les épreuves sur le sable, le numéro 1 se situe le plus près de l'eau.

#### 4.5 Restriction du nombre de participants

Le juge-arbitre décide si une épreuve se déroule en tours préliminaires, demi-finales et finale. Le nombre maximum d'athlètes conseillé dans une série ou en finale est repris dans le tableau ci-dessous. Uniquement le comité d'organisation et le juge-arbitre peuvent modifier ce nombre maximal de participants, en tenant compte que les officiels doivent pouvoir juger effectivement, que l'environnement le permette et que la sécurité et l'honnêteté est respectée pour tous les participants.

<b>Epreuve</b>	<b>Nombre maximal de participants/série</b>
Rescue Tube Race	9 participants
Beach Sprint	10 participants (8 en finale)
Beach Flags	16 participants (8 en finale)
Surf Ski	16 participants
Board Race	16 participants
Oceanman/Oceanwoman	16 participants
Ocean M	16 participants
Oceanman/oceanwoman/ocean M par élimination	16 participants
Surf Race	32 participants
Run-Swim-Run	32 participants
Beach Run – 2 km en 1 km	40 participants
Rescue Tube Rescue	9 équipes de 4 participants
Board Rescue	9 équipes de 2 participants
Beach Relay	10 équipes de 4 participants (8 en finale)
Oceanman/Oceanwoman Relay	16 équipes de 4 participants
Surf Teams Race	10 équipes de 3 participants
Surf Ski Relay	16 équipes de 3 participants
Board Relay	16 équipes de 3 participants
Beach Run Relay	40 équipes de 3 participants
Ocean M Lifesaver Relay	24 équipes de 4 participants



---

## 5 EPREUVES INDIVIDUELLES

Surf race

Board race

Surf ski race

Oceanman / Oceanwoman

Ocean M (individual)

Variation par élimination de l'oceanman/oceanwoman

Beach flags

Beach sprint

Beach run

Run-swim-run

Rescue tube race

## 5.1 Surf race

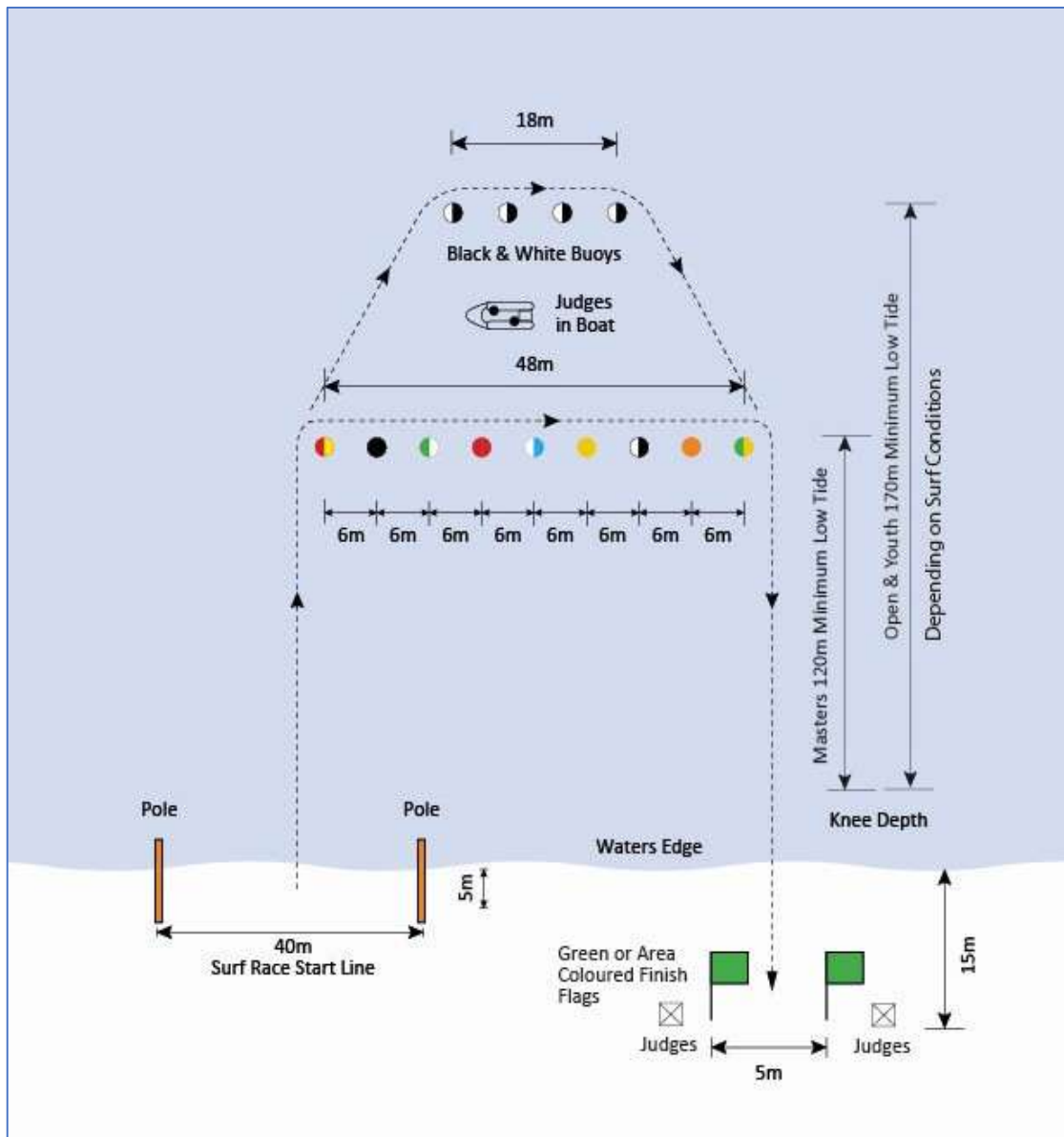
### 5.1.1 Présentation schématique

Comme illustré dans le schéma ci-dessous, les concurrents effectuent le parcours comme indiqué. Afin de garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la discrétion du juge-arbitre, en fonction des conditions maritimes du moment.

La ligne de départ – sera délimitée par une ligne tracée dans le sable entre deux poteaux ou par une corde de couleur vive tendue entre deux poteaux distants d'environ 40 m. La ligne de départ sera située à environ 5 m du bord de l'eau et centrée sur la bouée numéro un (rouge/jaune).

La ligne d'arrivée, située entre deux drapeaux verts (ou de couleur) placés à 5 m l'un de l'autre, se trouve à environ 15 m du bord de l'eau, centrée sur la bouée numéro 9 (verte/jaune).

Le parcours de nage est balisé par des bouées (comme indiqué sur le schéma), la plus éloignée se trouvant à environ 170 m au-delà de la zone où l'eau arrive à hauteur des genoux. Les distances dans l'eau peuvent varier en fonction des conditions.



Catégorie d'âge	Distance	Parcours	Nombre max. de participants
Benjamins, Minimes, Masters	120m jusqu'à la bouée la plus éloignée	Autour de la ribambelle	32
Cadets, Juniors, Open	170m jusqu'à la bouée la plus éloignée	La ribambelle et les bouées noires/blanches	32

### 5.1.2 Description de l'épreuve

Les concurrents prennent le départ en courant à partir de la ligne de départ sur la plage jusqu'à l'eau, ils nagent ensuite le parcours de 400m (280m pour les benjamins, minimes et masters) délimité par les bouées, reviennent au rivage pour terminer la course en passant la ligne d'arrivée entre les drapeaux sur la plage.

Pour déterminer plus facilement l'ordre d'arrivée, les participants peuvent être placés après l'arrivée:

- Soit une ligne qui fait un angle de 30 degrés entre la ligne d'arrivée et la plage.
- Soit sur plusieurs lignes de 10 m perpendiculaires à la ligne d'arrivée et séparées de 5 m.

### 5.1.3 Evaluation

Au signal de départ, les concurrents doivent partir de la ligne de départ, entrer dans l'eau sans gêner les autres concurrents, nager jusqu'aux bouées et les contourner, puis revenir vers le rivage et terminer entre les deux drapeaux verts d'arrivée.

**Remarque :** les concurrents peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tirer le long du parcours.

Les concurrents doivent terminer debout, en position verticale. L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée.

Les juges doivent être placés de manière à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des concurrents à la ligne d'arrivée.

### 5.1.4 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 5.2 Board race

### 5.2.1 Description de l'épreuve

Une board est un engin propulsé principalement par les mains et les bras du concurrent. Voir S8 pour plus de détails.

Les concurrents se tiennent sur ou derrière la ligne de départ sur la plage, leurs planches espacées de 1,5 m.

Au signal de départ, les concurrents entrent dans l'eau, lancent leurs planches et pagayent sur le parcours balisé par des bouées, reviennent sur la plage et courent pour franchir la ligne d'arrivée.

Les concurrents ne sont pas autorisés à tenir ou à gêner de quelque manière que ce soit les planches des autres concurrents, ni à entraver délibérément leur progression.

### 5.2.2 Présentation schématique

Le tracé du parcours est celui indiqué dans le schéma ci-dessous.

Afin de garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à la discrétion du juge-arbitre en chef, en fonction des conditions maritimes du moment.

**Bouées** : trois bouées noires et blanches (ou colorées) de taille équivalente à celle d'un fût de 50 litres doivent être utilisées : deux « bouées de virage » doivent être placées à environ 75 m l'une de l'autre, à une distance minimale de 250 m (idem pour les Masters) de la ligne de marée basse. La troisième bouée « apex » doit être placée à mi-chemin et à environ 15 m au large des bouées de virage, formant ainsi un arc avec celles-ci.

**La ligne de départ** est représentée par une ligne tracée dans le sable entre deux poteaux ou par une corde de couleur vive tendue entre les deux poteaux, situés sur la plage à environ 5 m du bord de l'eau. La ligne de départ doit avoir une longueur de 30 m. Le milieu de la ligne de départ doit être aligné avec la première bouée de virage, mais peut être modifié à la discrétion de l'arbitre en chef en fonction des conditions prévalentes afin de permettre à tous les concurrents de contourner équitablement la première bouée.

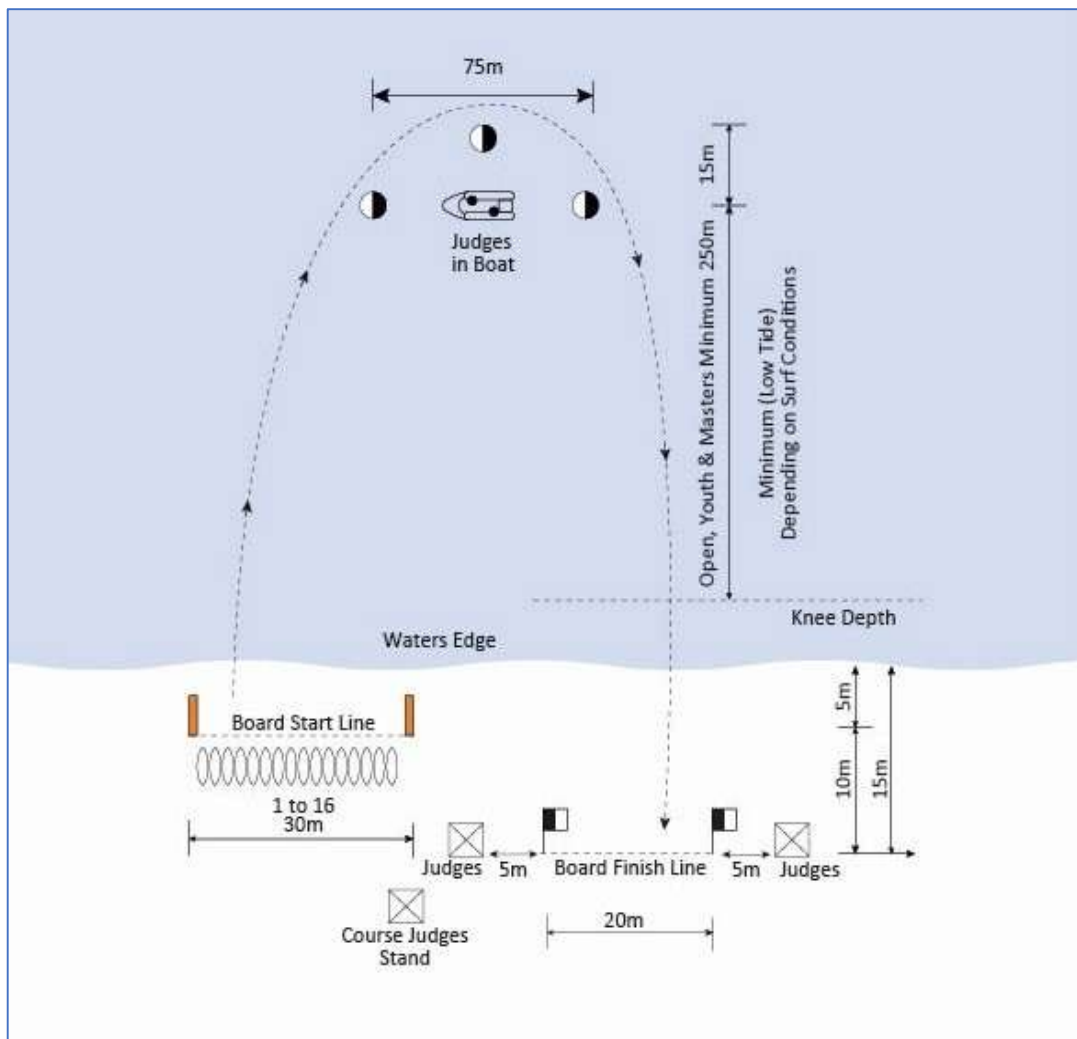
**La ligne d'arrivée** se trouve entre deux drapeaux noirs et blancs (ou de couleur) situés sur la plage à environ 15 m du bord de l'eau. Elle mesure 20 m de long et est marquée à chaque extrémité par un drapeau fixé sur un mât de 4 m.

Le milieu de la ligne d'arrivée doit être aligné avec la troisième bouée de virage, mais cela peut être modifié par l'arbitre en chef en fonction des conditions maritimes.

**Remarque** : Si une autre arrivée est prévue, où les concurrents courent jusqu'à une ligne sans leur planche, l'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée. Les concurrents doivent terminer debout, en position verticale. Un membre de l'équipe du concurrent aide à retirer, du parcours, la planche du concurrent. Un entraîneur, un manager ou tout autre membre du personnel enregistré de l'équipe est autorisé à agir en tant que handler. Avec l'accord du juge-arbitre, des personnes n'appartenant pas à l'équipe peuvent également agir en tant qu'handlers.

Les handlers :

- Ne sont pas tenus de porter une casquette de compétition.
- Portent un gilet distinctif à haute visibilité.
- Font tout leur possible pour s'assurer qu'eux-mêmes et la planche qu'ils manipulent ne gênent pas les autres concurrents.
- Se conforment à toutes les instructions des officiels.



Catégorie d'âge	Distance	Parcours	Remarque	Nombre max. participants
Benjamins, Minimes, Masters	250m jusqu'à la première bouée (peut varier)	Bouées noires/blanches	Les benjamins et les minimes ont le choix de la planche (nipper ou grande)	16

Cadets, Juniors, Open	250m jusqu'à la première bouée + apex	Bouées noires/blanc hes		16
-----------------------------	---	-------------------------------	--	----

### 5.2.3 Equipement

Planche (board) : voir section 8.

L'utilisation d'une planche de remplacement est autorisée à condition que le concurrent reprenne la course depuis la ligne de départ. Les planches de remplacement peuvent être apportées à la ligne de départ par les autres membres de l'équipe à condition qu'elles ne gênent pas les autres concurrents.

### 5.2.4 Positionnement des officiels

L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée. Les concurrents doivent terminer debout, en position verticale, tout en contrôlant leur planche.

### 5.2.5 Contrôle de la planche

Les concurrents peuvent perdre le contact avec leur planche ou en perdre le contrôle sans pour autant être disqualifiés. Pour terminer la course, les concurrents doivent avoir (ou avoir retrouvé) leur planche et franchir la ligne d'arrivée depuis le côté mer tout en restant en contact avec leur embarcation.

### 5.2.6 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11.

## 5.3 Surfski race

### 5.3.1 Description de l'épreuve

Un surfski simple est une embarcation propulsée principalement par un concurrent à l'aide d'une pagaie. Pour plus de détails, voir la section 8.

Les concurrents stabilisent leurs surfskis en ligne dans l'eau à hauteur de genoux, à une distance d'environ 1,5 mètre les uns des autres. Les concurrents doivent obéir aux instructions du starter ou du check starter concernant l'alignement des surfskis au départ.

Au signal de départ, les concurrents pagayent avec leurs surfskis autour du parcours balisé par des bouées et reviennent à l'arrivée lorsque n'importe quelle partie du surfski franchit la ligne d'arrivée dans l'eau, qu'il soit monté, tenu ou porté par le concurrent.

Les concurrents peuvent perdre le contact avec leur surfski ou en perdre le contrôle sans pour autant être disqualifiés. Pour terminer la course, les concurrents doivent avoir (ou avoir retrouvé) leur surfski et leur pagaie et franchir la ligne d'arrivée dans l'eau depuis le côté mer tout en restant en contact avec leur surfski et leur pagaie.

Les concurrents ne sont pas autorisés à tenir ou à gêner de quelque manière que ce soit les surf skis des autres concurrents, ni à entraver délibérément leur progression.

### 5.3.2 Présentation schématique

Le tracé du parcours sera conforme au schéma suivant.

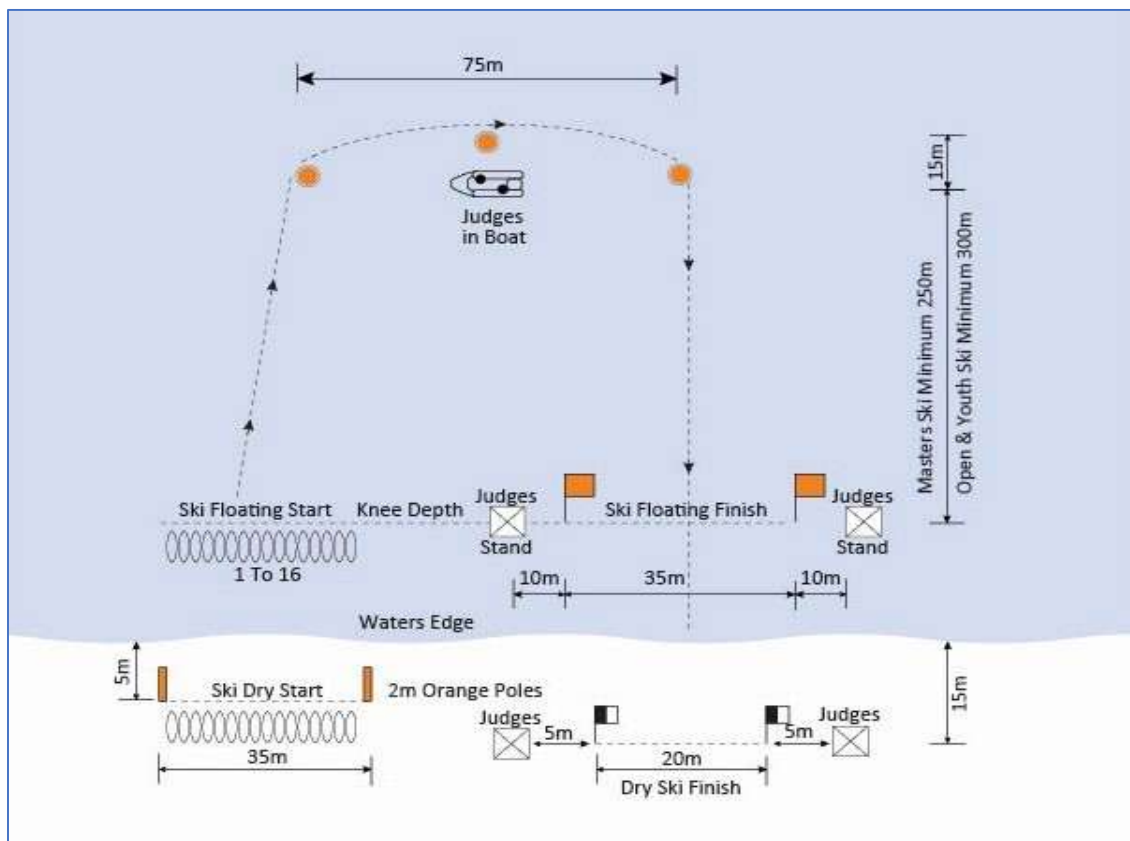
Afin de garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à la discrétion du juge-arbitre en chef, en fonction des conditions hydrologiques du moment.

**Bouées :** trois bouées orange (ou de couleur vive) de la taille d'un bidon de 50 litres doivent être utilisées : deux « bouées de virage » doivent être placées à environ 75 m l'une de l'autre, à une distance minimale de 300 m (250 m pour les Masters) depuis la profondeur des genoux à marée basse. La troisième bouée « sommet (apex) » doit être placée à mi-chemin et à environ 15 m au large des bouées de virage, formant ainsi un arc avec celles-ci.

**La ligne de départ** ne doit pas nécessairement être identifiée, mais si possible, elle doit être marquée par deux poteaux et positionnée de manière à ce que son centre soit aligné avec la première bouée de virage.

**La ligne d'arrivée** doit être située entre deux drapeaux orange (ou de couleur) montés sur des supports ou des poteaux ou d'autres repères appropriés, à un endroit où les embarcations finiront à flot. Le centre de la ligne d'arrivée est aligné avec la troisième bouée de virage (en tenant compte des conditions de surf dominantes).

**Départ et arrivée à sec :** si les conditions ne permettent pas d'assurer un départ et/ou une arrivée équitables, un départ et/ou une arrivée à sec peuvent être utilisés. Voir ci-dessous.



Catégorie d'âge	Distance	Parcours	Nombre max. participants
Cadets, Juniors, Open	300m jusqu'à la bouée la plus proche	Bouées orange	16
Masters	250m jusqu'à la bouée la plus proche	Bouées orange	16

### 5.3.3 Départ à sec et arrivée à sec

Pour un départ à sec, les concurrents, équipés de leurs skis et de leurs pagaies, s'alignent dans leurs positions attribuées entre deux poteaux de départ de 2 m, situés à environ 5 m du bord de l'eau et à 35 m l'un de l'autre.

Au signal du starter, les concurrents transportent leur embarcation jusqu'à l'eau à leur discrétion et pagayent sur le parcours de surf ski conformément au schéma.

La ligne d'arrivée à sec sera située sur la plage, à environ 15 mètres du bord de l'eau. Elle aura une longueur de 20 mètres et sera marquée à chaque extrémité par un drapeau fixé sur un mât de 4 mètres. Les drapeaux d'arrivée seront de la même couleur que les bouées du parcours.

- A. Les concurrents doivent pagayer avec leur surf ski autour de la dernière bouée du parcours et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact ou le contrôle de leur embarcation ou de leur pagaie après la dernière bouée du parcours au retour.
- B. Les concurrents ne sont pas tenus de terminer la course avec leur embarcation ou leur pagaie.
- C. L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée. Les concurrents doivent terminer debout, en position verticale.
- D. Un membre de l'équipe du concurrent aide à retirer l'embarcation et la pagaie du concurrent du parcours. Un entraîneur, un manager ou tout autre membre du personnel enregistré de l'équipe est autorisé à agir en tant que handler. Avec l'accord du juge-arbitre, des personnes n'appartenant pas à l'équipe peuvent également agir en tant que handlers.
- E. Les handlers :
  - Ne sont pas tenus de porter un caps.
  - Portent un gilet distinctif à haute visibilité.
  - Font tout leur possible pour s'assurer qu'eux-mêmes et l'équipement qu'ils manipulent ne gênent pas les autres concurrents.
  - Se conforment à toutes les instructions des officiels.

#### 5.3.4 Equipement

Surfski et pagaie : voir section 8.

Le remplacement des surfskis ou des pagaies d'un concurrent est autorisé et peut être effectué au bord de l'eau par d'autres membres de l'équipe, à condition que ce remplacement ne gêne pas les autres concurrents dans la course et que le concurrent reprenne la course depuis la zone de départ initiale.

#### 5.3.5 Positionnement des officiels

Les juges seront placés de manière à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des concurrents à l'arrivée.

#### 5.3.6 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 5.4 Oceanman – oceanwoman

### 5.4.1 Description de l'épreuve

Les concurrents parcourent un circuit d'environ 1,4 km qui comprend une épreuve de nage, une épreuve de planche, une épreuve de surfski et un sprint final sur la plage.

À l'exception des différences mentionnées dans cette section, les parties prises séparément suivent les règles des épreuves individuelles.

L'ordre des épreuves sera déterminé par tirage au sort au début de chaque compétition. Le même tirage au sort déterminera l'ordre des épreuves pour le relais Oceanman/Oceanwoman.

Si l'épreuve de surfski est la première, les concurrents prendront un départ classique dans l'eau.

**Positions de départ :** les concurrents doivent prendre le départ de la course depuis la position qui leur a été attribuée sur la plage. Les concurrents doivent commencer les étapes en embarcation depuis les positions qui leur ont été attribuées sur la plage. Les positions de départ sont inversées pour les étapes en planche et en surf ski. Par exemple, dans une course à 16 concurrents où un concurrent a tiré au sort la position 1 : le concurrent commence la première étape en embarcation depuis la position 1, mais commence l'autre étape en embarcation depuis la position 16.

Ordre de départ de la première embarcation	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16
Ordre de départ de la deuxième embarcation	16-15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1

**Handler :** Un membre de l'équipe du concurrent assiste ce dernier. Un entraîneur, un manager ou tout autre membre du personnel enregistré de l'équipe est autorisé à exercer la fonction de handler. Avec l'accord du juge-arbitre, des personnes n'appartenant pas à l'équipe peuvent également exercer la fonction de handler.

Les handlers :

- Ne sont pas tenus de porter un caps.
- Portent un gilet haute visibilité distinctif.
- Si nécessaire, maintiennent le surf ski en position flottante conformément au schéma ou aux instructions des officiels.
- Si nécessaire, placent la planche à plat sur la plage (c'est-à-dire sans sable ni autres monticules sous la planche) selon les instructions des officiels.
- Font tout leur possible pour s'assurer qu'eux-mêmes et l'équipement qu'ils manipulent, ne gênent pas les autres concurrents.
- Se conforment à toutes les instructions des officiels.

**Remarque:**

L'ordre pour les benjamins et les minimes est obligatoirement planche-nage-planche-sprint.

#### 5.4.2 Présentation schématique

Des bouées doivent être disposées pour les épreuves de nage, de planche et de surfski, comme indiqué dans le schéma suivant.

Afin de garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la discrétion du juge-arbitre, en fonction des conditions maritimes.

**Distance entre les bouées :** les bouées de nage doivent être placées à au moins 120 m de la ligne de marée basse, là où l'eau arrive à hauteur des genoux.

Les bouées pour la partie planche et les bouées pour la partie surfski doivent être placées respectivement à environ 50 m et 100 m derrière les bouées de nage. Les bouées pour la partie planche doivent être espacées d'environ 17 m et les bouées pour la partie surfski d'environ 50 m, la bouée « apex » pour la partie surfski étant placée 10 m plus loin vers le large.

**Disposition des drapeaux :** deux drapeaux verts et jaunes situés à environ 20 m du bord de l'eau indiquent les points de virage sur la plage. L'un doit être positionné dans l'alignement de la bouée de nage n° 2, l'autre dans l'alignement de la bouée de natation n° 8.

Deux drapeaux verts (ou de couleur) espacés de 5 m marquent la ligne d'arrivée. Ils sont positionnés à angle droit par rapport au bord de l'eau et à environ 50 m du premier drapeau de virage.

**Ligne de départ et de transition :** La ligne de départ et de transition doit mesurer environ 30 m de long, être centrée sur la bouée de nage n° 1 à environ 5 m du bord de l'eau et être marquée par un poteau de 2 m de haut à chaque extrémité.

La ligne de départ et de transition sert de ligne de départ si l'épreuve de planche ou de nage est la première. Elle sert de ligne de placement des planches pour l'épreuve de planche. Les concurrents ne sont pas tenus de franchir la ligne de départ et de transition après le début de la course.

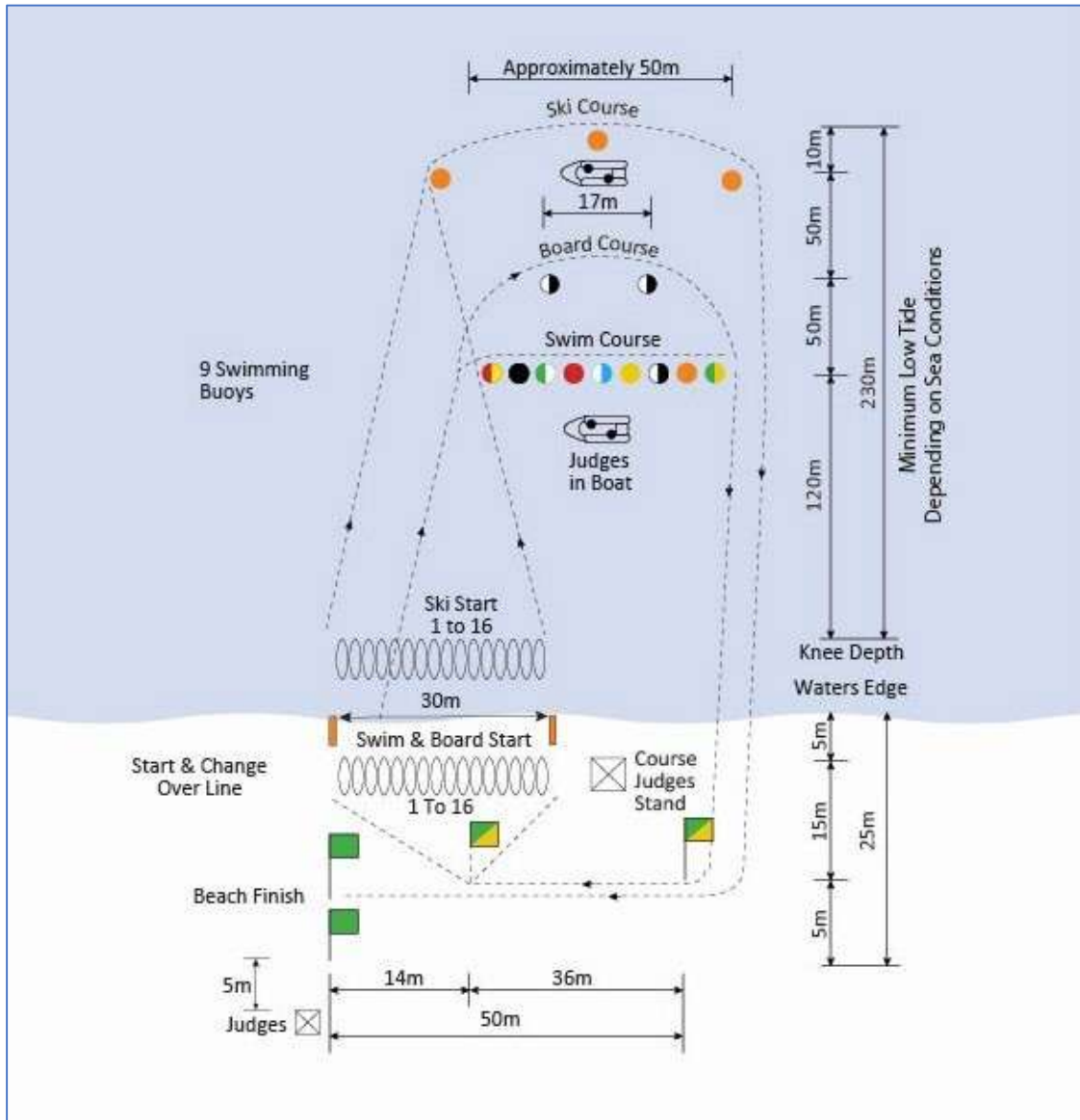
**Parcours planche :** la partie planche se déroule depuis la ligne de départ et de transition jusqu'à la bouée de nage n° 1 à l'extérieur ; contourne les bouées du parcours planche ; revient vers la plage en passant par la bouée de nage n° 9 à l'extérieur ; puis contourne les deux drapeaux de virage.

**Parcours surfski :** La partie surfski se déroule avec les skis en position flottante, comme indiqué sur le schéma, autour de trois bouées de parcours de surf ski, puis retour à la plage et autour des deux drapeaux de virage. Les concurrents doivent passer à l'extérieur de toutes les bouées. Les concurrents ne peuvent pas couper le parcours de nage ou les bouées du parcours planche.

**Parcours nage :** La partie nage se déroule depuis la ligne de départ et de transition, autour des bouées de nage, puis retour à la plage et autour des deux drapeaux de virage.

**Parcours course et arrivée :** La partie course est la dernière partie. Pour terminer, un concurrent contourne le premier drapeau de virage à droite, passe le deuxième drapeau de virage côté rivage et termine entre les deux drapeaux d'arrivée.

**Remarque :** les concurrents contournent les drapeaux de virage dans le même sens que les bouées pour chaque partie.



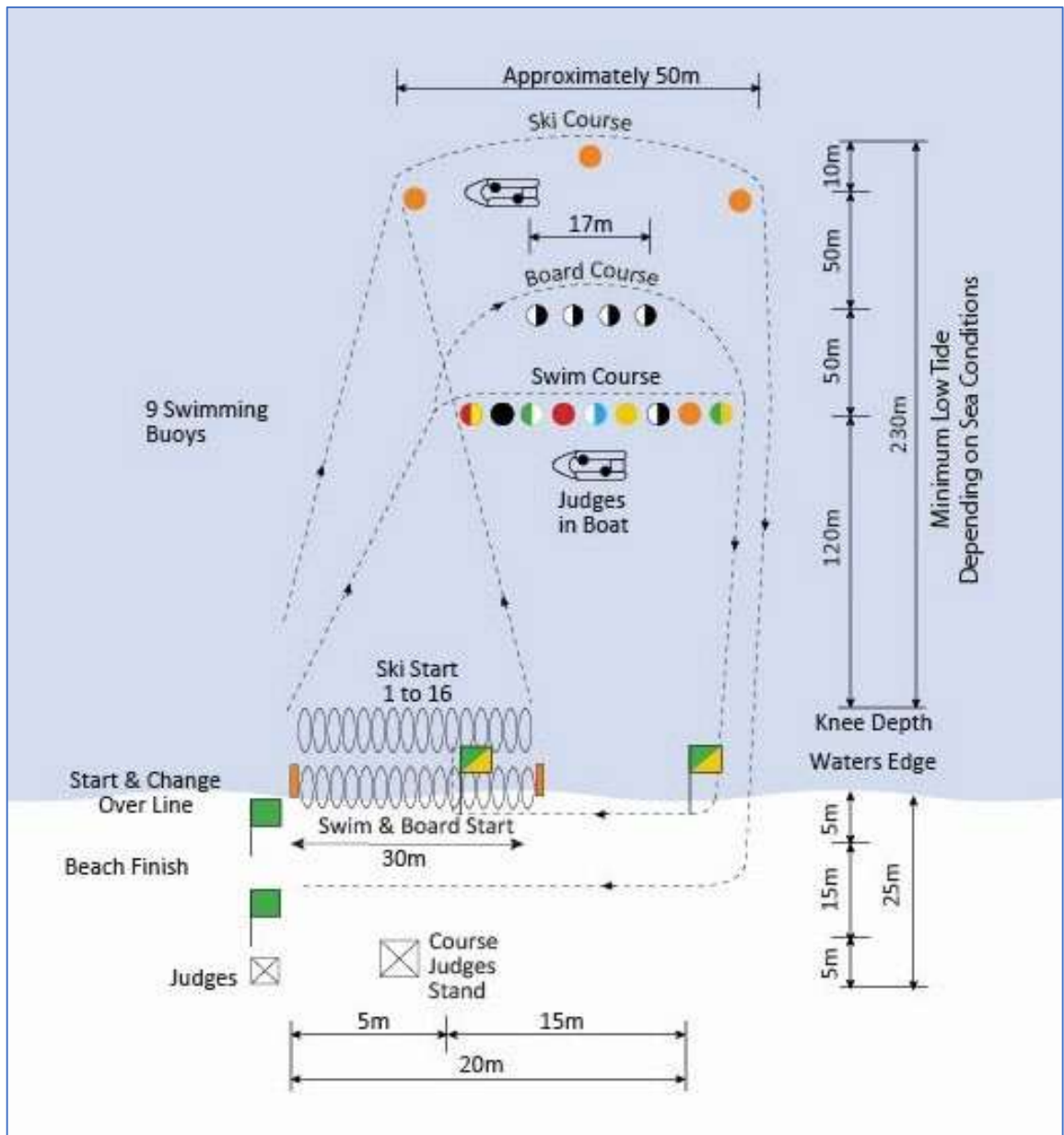
**Masters :** Si le parcours de nage Masters Oceanman/Oceanwoman dépasse 120 m en raison des conditions de nage, deux bouées simples, placées à au moins 10 m l'une de l'autre à la marque des 120 m, peuvent être utilisées. Dans ce cas, le parcours de nage standard sera utilisé pour la partie planche et pour les première et troisième bouées de virage pour la partie surfski. Une bouée placée 10 m au-delà des bouées de nage complètera le parcours de surfski.

### 5.4.3 Variante de l’Oceanman/Oceanwoman pour les Masters

L’Oceanman/Oceanwoman pour les Masters est identique à l’épreuve Oceanman/Oceanwoman standard, à l’exception des deux drapeaux verts/jaunes de virage qui sont placés à environ 15 m l’un de l’autre, soit sur le rivage, soit dans une eau à hauteur des genoux (selon le cas et en tenant compte des conditions de surf afin de minimiser la distance à parcourir). Les deux drapeaux verts (ou de couleur) d’arrivée sont placés au bord de l’eau à environ 5 m l’un de l’autre et à environ 5 m du deuxième drapeau de virage. Si la première étape est la nage ou la planche, l’épreuve commence au bord de l’eau. Pour les deuxième et troisième étapes, les handlers peuvent tenir l’embarcation (selon le cas) dans l’eau pour que le concurrent puisse le récupérer.

**Remarque 1 :** si le changement d’équipement a lieu dans une eau à hauteur des genoux, un handler peut tenir la planche du concurrent dans l’eau à la ligne de départ/de changement d’équipement, comme déterminé par le juge-arbitre.

**Remarque 2 :** toutes les autres conditions restent inchangées par rapport au parcours standard.



#### 5.4.4 Equipement

Surfski, pagaie et planche : voir section 8.

- A. Remplacement d'un équipement endommagé : une planche ou un surfski ne peut être remplacé pendant une section de la course, sauf s'il est endommagé ou devient inutilisable. Les membres de l'équipe/les handlers sont autorisés à aider au remplacement de l'équipement endommagé, mais uniquement dans la mesure où ils placent un autre équipement sur la ligne de départ et de relais.
- B. Pagaies : une pagaie perdue ou endommagée ne peut être remplacée qu'après le retour du concurrent à la ligne de départ et de relais.
- C. Retrait d'équipement : afin de contribuer au bon déroulement de l'épreuve, les membres de l'équipe et/ou les handlers peuvent retirer de la course tout

équipement endommagé ou abandonné pendant la course, à condition que cela ne gêne pas la progression des autres concurrents.

#### 5.4.5 Positionnement des officiels

Les juges se placeront de manière à observer le bon déroulement de l'épreuve et à déterminer l'ordre d'arrivée.

Les concurrents doivent terminer debout, en position verticale. L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée.

#### 5.4.6 Contact avec l'embarcation

Les compétiteurs doivent rester en contact avec leur surfski ou leur planche jusqu'à la dernière bouée du parcours, incluse. Les concurrents ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact avec leur embarcation lors du retour depuis les bouées. Les concurrents peuvent perdre le contact à l'aller sans pénalité, à condition de retrouver leur embarcation et de contourner la dernière bouée de virage de chaque étape en contact avec celle-ci et de terminer le parcours.

#### 5.4.7 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 5.5 Ocean M (individuel)

### 5.5.1 Description de l'épreuve

Les compétiteurs parcourent un circuit aquatique d'environ 1,64 km qui comprend une épreuve de nage, une épreuve de planche, une épreuve de surfski et un sprint final sur la plage.

À l'exception des différences mentionnées dans cette section, les conditions de course de chaque épreuve sont celles généralement requises pour les conditions individuelles de cette discipline, y compris les règles régissant les disciplines composantes.

Sauf indication contraire de l'organisateur ou du comité de compétition, l'ordre fixe des étapes de l'Ocean M est le suivant : nage, planche et surfski.

**Positions de départ :** Les compétiteurs doivent commencer l'épreuve de nage à partir de leur position tirée au sort sur la ligne de départ et l'épreuve de planche. Les positions de départ sont inversées après l'épreuve de planche pour l'épreuve de surfski, c'est-à-dire que dans une course de 16 concurrents où un concurrent a tiré au sort la position 1, celui-ci commence les épreuves de natation et de planche à partir de la position 1, mais commence l'épreuve de ski à partir de la position 16.

Ordre de départ pour la partie nage	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16
Ordre de départ pour la partie planche	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16
Ordre de départ pour la partie surfski	16-15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1

#### **Gestion/manipulation des embarcations :**

**Handler personnel :** Un membre de l'équipe du compétiteur peut, si nécessaire, assister ce dernier dans la gestion des embarcations. Un entraîneur, un manager ou tout autre membre du personnel enregistré de l'équipe est autorisé à exercer la fonction de handler. Avec l'accord du juge-arbitre, des personnes n'appartenant pas à l'équipe peuvent également exercer la fonction de handler.

Les handlers :

- Ne sont pas tenus de porter un caps.
- Portent un gilet haute visibilité distinctif.
- Placent l'embarcation conformément au schéma ou aux instructions des officiels.
- Font tout son possible pour s'assurer que ni eux-mêmes ni l'équipement utilisé ne gênent les autres concurrents.
- Se conforment à toutes les instructions des officiels.

#### **Exigences relatives aux compétitions majeures :**

Lors de compétitions majeures telles que les championnats du monde, les événements promotionnels de type olympique et les événements autonomes très médiatisés, un environnement « réservé aux concurrents » (« plage propre ») est requis et essentiel à la présentation de l'événement.

Les exigences particulières peuvent inclure, sans s'y limiter :

- **Aménagement du parcours** : aménagement supérieur du parcours avec des bouées appropriées et présentation sur la plage, y compris, mais sans s'y limiter, double barrières, bannières, arches d'arrivée, drapeaux, drapeaux de virage, sièges VIP et autres, stands vidéo, zones d'interview, etc.
- **Divertissement** : système de sonorisation de qualité supérieure, incluant de la musique et des commentaires avant, pendant et après la course.
- **Officiels** : un nombre limité, discret, compétent et spécialement formé d'officiels doit être désigné pour les épreuves Ocean M. Ces officiels, s'ils sont autorisés à entrer sur le « terrain de compétition » pendant le déroulement d'une course, doivent être « invisibles » tant pour les spectateurs que pour les diffuseurs. Ils peuvent comprendre :
  - 1 juge-arbitre (qui donnera également le départ de l'épreuve) et restera discret dans l'arène de compétition.
  - 1 responsable de la sécurité/statisticien.
  - 2 marshalls pour les compétiteurs (qui n'entrent dans l'arène de compétition qu'avant le début d'une épreuve pour diriger les concurrents). \*
  - 2 marshalls pour les handlers (qui n'entrent dans l'arène de compétition que pour installer les embarcations avec les handlers et diriger ces derniers vers leur zone avant une épreuve). Ils doivent rester discrets dans la zone réservée aux embarcations/handlers pendant l'épreuve. ^
  - 1 opérateur vidéo d'arrivée (si nécessaire). \*
  - 1 officiel juge d'épreuve. ^
  - 1 juge d'arrivée (si nécessaire). \*
  - 1 personne au secrétariat (si nécessaire) \*
  - 2 porteurs de bannières d'arrivée (si nécessaire). \*
  - D'autres officiels (environ 12) seront placés autour du périmètre extérieur de l'arène de compétition afin d'aider à contrôler la foule et à maintenir la « propreté de la plage ». Ils n'entreront pas dans l'arène de compétition.

\* Les officiels qui sont cachés et qui n'apparaissent que sur instruction du juge-arbitre pour remplir leur rôle, puis se retirent immédiatement hors de la vue des spectateurs et des caméras.

^ Les officiels restent hors de la plage pendant le déroulement de l'épreuve et n'apparaissent que si nécessaire, sur instruction du juge-arbitre.

**Remarque** : tous les officiels doivent être formés et informés de leurs tâches spécifiques avant l'événement et doivent porter des uniformes assortis. Les officiels ne doivent pas déroger à leur mission de maintien de la propreté de la plage pendant l'épreuve, sauf en cas d'urgence.

- A. **Autre soutien** : des commentateurs expérimentés, des caméramans, etc. doivent être désignés et porter des uniformes adaptés à leurs rôles respectifs. Le directeur

de l'événement Ocean M (s'il est désigné) et les commentateurs doivent rester hors de la plage ou invisibles pendant la course.

- B. **Handlers des concurrents** : les handlers, si nécessaire, doivent porter des uniformes assortis (si fournis par les organisateurs). Les handlers doivent aider au placement initial des embarcations avant le début de l'épreuve ou des parties d'épreuve, retirer les embarcations après utilisation sous la direction d'un officiel désigné, puis retourner immédiatement et rester dans la zone de stockage des embarcations située sur le côté droit du parcours (en regardant vers la mer).

**Remarque** : aucun handler n'est requis pour placer les embarcations dans l'aire de compétition pour la course de relais Ocean M Lifesaver, car les concurrents gèrent eux-mêmes leurs embarcations. Une fois leur partie d'épreuve terminée, les concurrents doivent immédiatement quitter l'aire de compétition avec leur embarcation, sous la direction d'un officiel désigné, et rester dans la zone de stockage des embarcations située sur le côté droit du parcours (en regardant vers la mer) pour attendre la fin de la course.

- C. **Manutention** : Il existe deux options principales pour la manutention lors d'événements majeurs :

**Option 1 (préférée)** : Sauf avis contraire, un maximum d'un handler par concurrent sera autorisé à aider au placement initial de l'embarcation avant le départ et à retirer l'embarcation après utilisation.

Avant le départ, les handlers doivent déplacer le surfski de leur compétiteur depuis la zone de rassemblement située à gauche de l'arène (en regardant vers la mer) et placer le surfski (et la pagaie) dans l'ordre indiqué sur une ligne à environ 5 mètres du bord de l'eau. Les planches des compétiteurs doivent ensuite être placées dans l'ordre inverse de celui indiqué sur une ligne située 10 mètres derrière les surfskis et devant la ligne de départ. Il y aura un espace d'environ 1,5 m entre chaque surfski et chaque planche placés sur la plage afin que les concurrents ne soient pas gênés par les embarcations. Sauf indication contraire, les pagaies peuvent être placées à la discrétion du concurrent.

Sous la direction, et avant le départ d'une épreuve, le handler se rend ensuite dans la zone de stockage des embarcations située sur le côté droit de l'arène (en regardant vers la mer). Le préposé n'est autorisé à rentrer dans l'arène de compétition qu'après chaque étape de planche et de surfski, comme indiqué, afin de retirer l'embarcation de son concurrent de l'arène et de retourner immédiatement dans la zone de stockage des embarcations.

**Remarque** : les handlers ne sont pas autorisés à entrer dans l'arène de compétition pour récupérer les lunettes de nage de leur concurrent à la fin de l'épreuve de nage.

**Option 2** : Sauf indication contraire, deux handlers (handler 1 et handler 2) seront nécessaires pour chaque concurrent. Le handler 1 amènera l'embarcation dans l'arène depuis la zone de rassemblement située sur le côté gauche de l'arène (en regardant vers la mer). Le handler 2 se trouvera dans la zone de stockage des embarcations située sur le côté droit de l'arène (en regardant vers la mer).

Après le début de l'épreuve de nage, le handler 1 déplacera la planche de son concurrent depuis la zone de rassemblement, conformément aux instructions et

dans l'ordre tiré au sort, et la placera à environ 5 mètres du bord de l'eau. Il y aura un espace d'environ 1,5 m entre chaque embarcation placée sur la plage afin que les concurrents ne soient pas gênés par les embarcations. Le handler 1 quittera alors immédiatement l'aire de compétition sous la direction d'un officiel désigné et restera dans la zone de rassemblement jusqu'à ce qu'on lui demande de déplacer le surfski et la pagaie vers l'aire de compétition.

Une fois que tous les compétiteurs sont entrés dans l'eau pour l'épreuve de planche, le handler 1 doit déplacer le surfski (et la pagaie) de son concurrent depuis la zone de rassemblement, conformément aux instructions et dans l'ordre indiqué, et placer le surfski à environ 5 mètres du bord de l'eau. Sauf indication contraire, les pagaies peuvent être placées à la discrétion du concurrent. Le handler 1 quittera alors immédiatement l'aire de compétition sous la direction d'un officiel désigné et restera dans la zone de rassemblement jusqu'à la fin de la course.

Le handler 2, qui se trouve dans la zone de stockage des embarcations, n'est autorisé à entrer dans l'arène de compétition que sous la direction d'un officiel désigné, à la fin de l'épreuve de planche et de surfski respectivement, afin de retirer l'embarcation de son concurrent de l'arène et de retourner immédiatement à la zone de stockage des embarcations.

À l'issue d'une épreuve, tous les handlers doivent retirer toutes les embarcations des environs de l'arène de compétition.

**Remarque 1 :** les handlers ne sont pas autorisés à entrer dans l'arène de compétition pour récupérer les lunettes de nage de leur concurrent à la fin de l'épreuve de nage.

**Remarque 2 :** Les organisateurs peuvent mettre à disposition des handlers pour l'événement. Dans ce cas, les handlers personnels ne sont pas autorisés à pénétrer dans l'enceinte de compétition pendant ou après une course, sauf autorisation contraire.

**Remarque 3 :** Avant le début d'une course, les concurrents sont autorisés à vérifier l'emplacement de leur embarcation dans l'enceinte de compétition.

- C. **Gestion de la course :** Une « règle de clémence » peut être appliquée, telle que déterminée par les organisateurs de l'événement ou le comité de compétition, pour des raisons de sécurité, de timing et/ou de présentation. Par exemple, si un ou plusieurs concurrents se trouvent toujours sur le parcours après que tous les qualifiés pour le tour suivant ont été déterminés, ou s'ils ont été doublés au cours de l'épreuve, l'arbitre en chef peut, à sa discrétion, ordonner le retrait du ou des concurrents du parcours.

### 5.5.2 Présentation schématique

Des bouées doivent être disposées pour les épreuves de nage, de planche et de surfski, comme indiqué dans le schéma suivant.

Afin de garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la discrétion du juge-arbitre, en fonction des conditions maritimes.

Afin de susciter l'intérêt des spectateurs, du public, des médias et des sponsors, des supports audiovisuels spéciaux peuvent également être utilisés, notamment des arches de transition et d'arrivée, de grandes bouées de virage dans l'eau, des balises/drapeaux de virage spéciaux sur la plage et des tribunes sur la plage.

**Distance entre les bouées :** Les bouées de nage doivent être placées à environ 90 m du bord de l'eau et à 50 m les unes des autres.

Les bouées de la partie planche et celles de la partie surfski doivent être placées respectivement à environ 50 m et 100 m derrière les bouées de nage. Les bouées de la partie planche doivent être espacées d'environ 55 m et celles de la partie surfski d'environ 60 m, avec une petite bouée supplémentaire placée à environ 1 m du côté retour de chacune des bouées de surfski afin de faciliter les virages.

**Marqueurs :** un grand marqueur de virage (ou deux drapeaux espacés d'environ 1 mètre) doit être placé au centre de la plage, à environ hauteur des genoux, pour désigner le point de virage à mi-parcours de chaque étape de la course. S'il n'y a pas d'eau peu profonde, le marqueur doit être placé au bord de l'eau.

Deux autres balises, espacées d'environ 35 m, doivent être placées sur la plage directement derrière les balises de virage afin de former une piste de course semi-circulaire menant à la ligne d'arrivée/d'échange.

**Ligne d'arrivée/de changement :** La ligne d'arrivée/de changement est désignée par une arche d'arrivée ou deux drapeaux placés à 5 m l'un de l'autre, au centre de l'arène et à environ 20 m (selon la marée) du bord de l'eau. Si une arche d'arrivée est érigée, la ligne d'arrivée sera délimitée par deux drapeaux placés du côté opposé à l'arche.

**Remarque :** pour l'épreuve Ocean M Lifesaver Relay, la ligne d'arrivée/de relais servira également de ligne de passage de relais pour les membres de l'équipe participants à l'épreuve.

**Ligne de départ :** La ligne de départ doit avoir une largeur d'environ 15 m, être centrée sur la bouée de nage n° 1 à environ 30 m du bord de l'eau (si les conditions de la plage et des vagues le permettent) et peut être marquée par des poteaux à chaque extrémité.

Les concurrents prennent le départ au signal du starter et courent pour entrer dans l'eau afin d'effectuer la partie nage de l'épreuve.

**Remarque :** les concurrents ne sont pas tenus de franchir la ligne de départ pour aucune des parties de l'épreuve.

**Parcours de nage :** La nage s'effectue autour de la première bouée de nage, de gauche à droite, puis retour vers la plage, autour du ou des marqueurs de virage, de droite à gauche, puis retour en mer, autour de la deuxième bouée de nage, de gauche à droite, puis retour vers la plage en passant devant le premier marqueur de plage, sous l'arche d'arrivée/de changement et devant le deuxième marqueur de plage pour commencer la partie planche.

**Parcours en planche :** La partie en planche se déroule à partir du ramassage de la planche sur la plage, en passant par la bouée de nage n° 1 à l'extérieur (c'est-à-dire que le pagayeur reste à gauche de la bouée de nage n° 1), puis autour de la première bouée de planche de gauche à droite, avant de revenir à la plage en passant par la bouée de nage n° 1 à l'extérieur (c'est-à-dire que le pagayeur reste à gauche de la bouée de nage n° 1). La bouée de virage est ensuite contournée de droite à gauche, et la planche est pagayée en passant à l'extérieur de la bouée de nage n° 2 (c'est-à-dire que le pagayeur reste à gauche de la bouée de nage n° 2) et en contournant la deuxième bouée de planche de gauche à droite, retourner à la plage en passant à l'extérieur de la bouée de nage n° 2 (c'est-à-dire que le pagayeur reste à gauche de la bouée de nage n° 2) pour revenir à la plage et passer la première balise de plage, franchir l'arche d'arrivée/de changement et passer la deuxième balise de plage pour commencer l'épreuve de surfski.

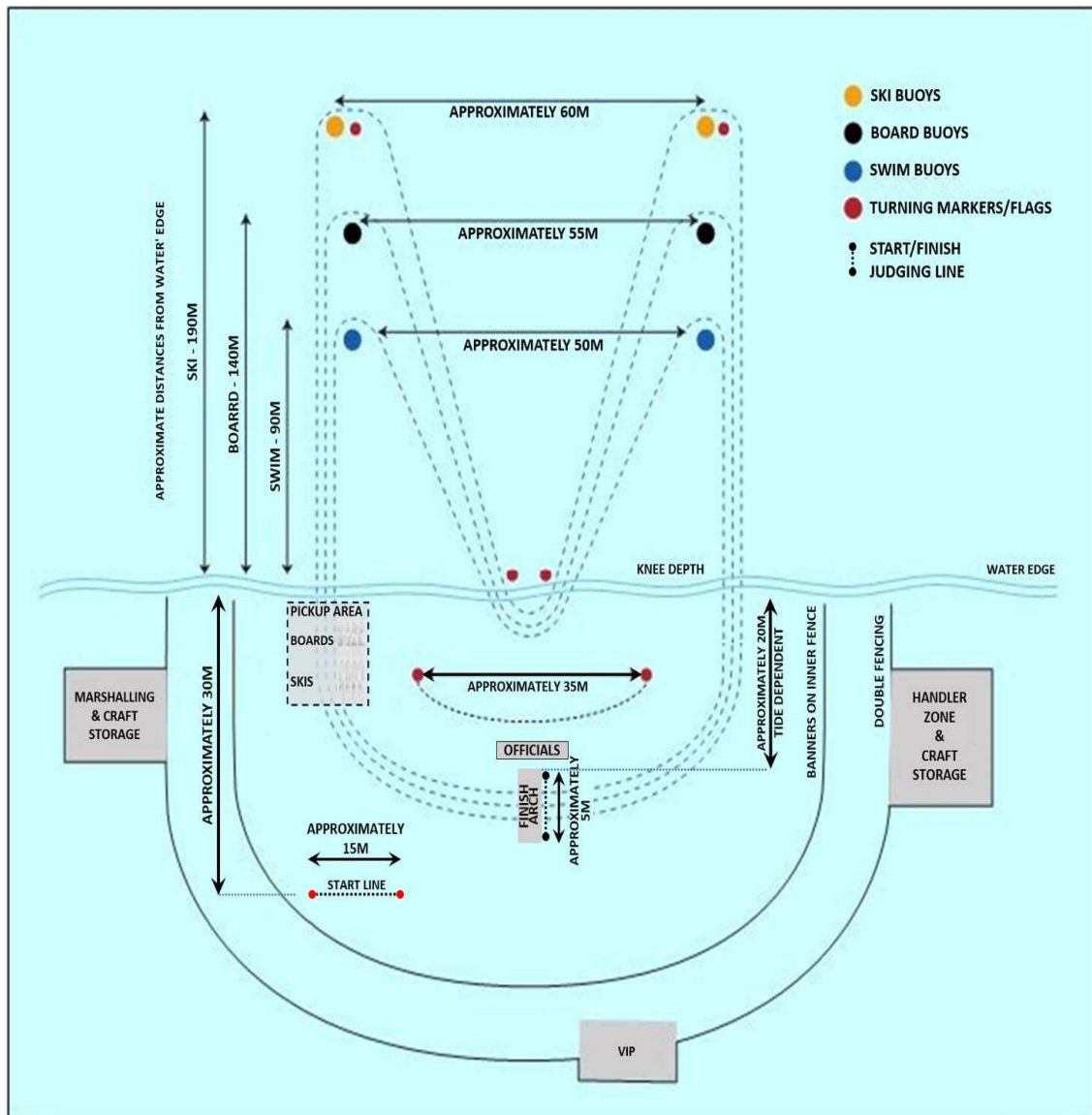
**Parcours de surfski :** La partie surfski se déroule depuis la prise en main du surfski et de la pagaie sur la plage, passe devant la bouée de nage et la bouée de planche n° 1 à l'extérieur (c'est-à-dire que le pagayeur reste à gauche de la bouée de nage et de la bouée de planche n° 1) et contourne la première bouée de surfski (et la bouée de balisage) de gauche à droite, puis revient à la plage en passant devant la bouée de planche et la bouée de nage n° 1 à l'extérieur (c'est-à-dire que le pagayeur reste à gauche de la bouée de nage et de la bouée de planche n° 1). La bouée de virage est ensuite contournée de droite à gauche et le surfski est pagayé en passant devant les bouées de nage et de planche n° 2 à l'extérieur (c'est-à-dire que le pagayeur reste à gauche des bouées de natation et de planche n° 2) et autour de la deuxième bouée de surfski (et de la bouée de balisage) de gauche à droite, en passant les bouées de nage et de planche n° 2 à l'extérieur (c'est-à-dire que le pagayeur reste à gauche des bouées de natation et de planche n° 2) pour revenir à la plage, passer la première balise de plage et franchir la ligne d'arrivée et l'arche pour terminer le parcours.

**Parcours à pied et arrivée :** L'épreuve se termine lorsqu'un concurrent a terminé toutes les étapes. Pour terminer, un concurrent doit passer la première balise sur la plage et franchir la ligne d'arrivée sous l'arche (ou entre les deux drapeaux d'arrivée).

**Remarque 1 :** Les concurrents contournent les drapeaux de virage dans le même sens que les bouées pour chaque étape du parcours.

**Remarque 2 :** Si la distance entre les bouées de nage dépasse 90 m du bord de l'eau en raison de la marée, des vagues ou des conditions de la plage, le comité d'organisation peut décider d'utiliser les deux bouées en forme de planche pour la nage. Dans ce cas, les concurrents ne doivent pas effectuer un parcours de nage en forme de M, mais doivent contourner les deux bouées en forme de planche sans revenir à la plage, puis commencer la partie planche en forme de M.

**Remarque 3 :** Si les conditions de marée, de vagues ou de plage ne permettent pas de tracer un parcours aquatique en forme de M, le comité d'organisation de l'événement peut également décider d'utiliser le parcours traditionnel Oceanman/Oceanwoman pour les épreuves aquatiques tout en conservant le parcours sur plage pour l'épreuve.



### 5.5.3 Equipement

Surfski, pagaie et planche : voir section 8.

**Remplacement d'équipement endommagé** : une planche, un surfski et/ou une pagaie ne peuvent être remplacés pendant une partie de l'épreuve, sauf s'ils sont endommagés ou inutilisables. Les membres de l'équipe/les handlers sont autorisés d'aider au remplacement de l'équipement endommagé, mais uniquement dans la mesure où ils placent un autre équipement au bord de l'aire de compétition, conformément aux instructions et sous la direction du juge-arbitre.

**Retrait d'équipement** : Afin de contribuer au bon déroulement de l'épreuve, les officiels lors des grandes épreuves, ou les membres d'équipe et/ou les handlers lors d'autres épreuves, peuvent retirer de l'épreuve tout équipement endommagé ou abandonné pendant l'épreuve, sur instruction d'un officiel désigné, à condition que cela n'entrave pas la progression des autres concurrents et que l'équipement ne soit pas ramené sur le rivage dans les limites de l'aire de compétition.

#### 5.5.4 Positionnement des officiels

Les juges se placeront de manière à observer le bon déroulement de l'épreuve et à déterminer l'ordre d'arrivée.

Les concurrents doivent terminer debout, en position verticale. L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée.

#### 5.5.5 Contact avec l'embarcation

Les compétiteurs doivent rester en contact avec leur surfski ou leur planche jusqu'à la dernière bouée du parcours, incluse. Les concurrents ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact avec leur embarcation lors du retour depuis les bouées. Les concurrents peuvent perdre le contact à l'aller sans pénalité, à condition de retrouver leur embarcation et de contourner la dernière bouée de virage de chaque étape en contact avec celle-ci et de terminer le parcours.

#### 5.5.6 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 5.6 Variante par élimination de l'Oceanman – oceanwoman

### 5.6.1 Description de l'épreuve

Le format par Elimination est un format alternatif aux épreuves traditionnelles Oceanman, Oceanwoman et Ocean M Course.

La qualification pour la finale de l'épreuve éliminatoire est déterminée par les résultats des séries et d'autres tours (le cas échéant) afin d'arriver à une finale pouvant compter jusqu'à 16 concurrents (voir également la note). Sauf indication contraire de l'organisateur ou du comité de compétition, les tours de qualification pour la finale par élimination se déroulent sous forme de courses individuelles (c'est-à-dire pas selon le format par élimination).

La finale se déroule en trois courses éliminatoires comme suit :

- A. Course 1 éliminant les 4 derniers athlètes
- B. Course 2 éliminant les 4 derniers athlètes
- C. Course 3 (FINALE) 8 athlètes restants

**Remarque** : dans certaines circonstances, l'organisateur de l'événement ou le comité de compétition peut décider d'avoir plus ou moins de 16 concurrents dans la première course d'une finale éliminatoire et/ou un nombre différents d'éliminés pour chaque course d'élimination. Si tel est le cas, l'organisateur ou le juge-arbitre communiquera le nombre d'éliminés de chaque manche avant le déroulement de la première course éliminatoire.

Sauf indication contraire de l'organisateur ou du comité de compétition, l'ordre des manches pour les tours des finales éliminatoires sera le suivant :

- A. Course 1 : nage, planche, ski.
- B. Course 2 : ski, planche, nage.
- C. Course 3 : planche, nage, ski.

Il y aura 5 minutes de repos entre chaque course, le temps commençant à courir dès que le vainqueur de la course franchit la ligne d'arrivée. Ce temps peut être soumis à la discrétion de l'organisateur en fonction des conditions et sera communiqué avant le début de la finale de l'Elimination.

Les règles relatives au format des finales éliminatoires sont celles qui s'appliquent traditionnellement à l'Oceanman/Oceanwoman ou à l'Ocean M, selon le cas, sauf dans les cas suivants :

- Le classement final (et les points attribués à chaque équipe) dépendra du tour et du classement au moment où un concurrent sera éliminé.
- En fonction de la promotion de l'événement, de la configuration du site et/ou des conditions, les parcours et/ou les étapes de course peuvent être plus longs ou plus courts pour l'un ou l'autre format.
- Les concurrents qui ne terminent pas correctement le parcours (y compris ceux qui manquent une bouée ou une marque) seront soumis aux sanctions suivantes :

- Si une erreur se produit lors de la première course du tour éliminatoire, le concurrent sera disqualifié et se verra attribuer la dernière place (et les points de classement correspondants).
- Si l'erreur se produit lors de la deuxième ou troisième course de l'éliminatoire, le concurrent sera disqualifié et se verra attribuer la dernière place de ce tour. En effet, le concurrent s'est déjà qualifié devant ceux qui ont déjà été éliminés.
- Le vainqueur de l'épreuve est le concurrent qui termine correctement premier dans la troisième course éliminatoire (finale), quelle que soit la place qu'il a obtenue lors des deux premières courses éliminatoires.
- **Remarque** : lorsque les courses se déroulent sur des sites « en eau calme », un parcours alternatif peut être envisagé, en particulier lorsque les épreuves sont organisées dans le cadre de compétitions indépendantes. Dans ce cas, le parcours doit être communiqué dans le document d'inscription et doit inclure un schéma du parcours et les distances approximatives pour chaque étape.

### 5.6.2 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 5.7 Beach flags

### 5.7.1 Description de l'épreuve

Les participants sont couchés à plat ventre sur la plage, ils se relèvent, se tournent et courent environ 20 m (15 m pour les masters) vers un bâton qui est approximativement pour 1/3 planté droit dans le sable. Etant donné qu'il y a moins de bâtons que de participants, ceux qui n'ont pas de bâton sont éliminés. L'épreuve se déroule ainsi :

- A. Les concurrents doivent s'allonger sur le ventre, les orteils sur la ligne de départ, les talons ou toute autre partie du pied joints et visibles.
- B. La ligne médiane du corps doit former un angle de 90 degrés par rapport à la ligne de départ et les hanches et le ventre (abdomen) des concurrents doivent être en contact avec le sable.

Les coudes et les épaules doivent être symétriques et perpendiculaires au corps, et positionnés parallèlement à la ligne de départ.

- C. Les coudes doivent être pliés afin que les avant-bras et les mains soient également symétriques et perpendiculaires au corps, et positionnés parallèlement à la ligne de départ.

Les mains doivent être placées l'une sur l'autre, la main inférieure à plat sur le sable, la main supérieure à plat sur la main inférieure, et les doigts alignés avec les poignets.

- D. Les concurrents doivent attendre les instructions du starter, la tête relevée.

**Remarque 1 :** Les concurrents peuvent niveler, aplanir et tasser leur zone de départ avant le signal de se coucher sur le sable. Les concurrents ne sont pas autorisés à créer des monticules ou à modifier de manière déraisonnable la pente du sable pour faciliter le départ.

**Remarque 2 :** Les concurrents peuvent enfoncer leurs pieds et/ou leurs orteils dans le sable sur la ligne de départ en creusant avec leurs mains ou leurs pieds avant de s'allonger sur le sable, ou avec leurs pieds après s'être allongés sur le sable. Cependant, si les orteils et/ou les pieds sont enfoncés dans le sable, une partie des deux pieds doit être visible par le starter, et ils doivent être joints comme décrit.

**Remarque 3 :** Selon les préférences personnelles, les coudes et les épaules ne doivent pas nécessairement être parfaitement alignés verticalement, c'est-à-dire que les coudes et les épaules peuvent être symétriques indépendamment l'un de l'autre, à condition qu'ils soient perpendiculaires au corps et tous deux parallèles à la ligne de départ.

**Remarque 4 :** Les concurrents doivent se conformer sans délai aux instructions des officiels. Un concurrent qui retarde de manière déraisonnable le début d'une épreuve peut être éliminé de la compétition (DQ8).

### 5.7.2 Procédure de départ

La procédure de départ des beach flags diffère de celle décrite au point 4.2 « Le départ ». Pour les beach flags, le départ se déroule comme suit :

Avant le départ, le Marshall doit :

- A. Placer les concurrents dans l'ordre tiré au sort au marshalling.
- B. Accompagner les concurrents jusqu'à la zone de départ afin de s'assurer qu'ils sont placés dans le bon ordre.

L'arbitre de la zone doit :

- A. Vérifier que tous les officiels et l'équipement sont en place.
- B. Signaler le départ officiel de chaque course par un long coup de sifflet indiquant aux concurrents qu'ils doivent prendre leur place sur la ligne de départ.
- C. Signaler au starter que les concurrents sont sous son contrôle.
- D. Le starter doit être placé hors de la vue des concurrents.

### 5.7.3 Le départ

Au commandement « **Compétiteurs prêts** » ou « **Competitors ready** », donné par le starter, les concurrents doivent prendre la position de départ décrite.

Au signal « **Têtes basses** » ou « **Heads down** », donné par le starter, les concurrents doivent immédiatement et sans délai poser leur menton sur leurs mains.

- A. Après une pause délibérée et lorsque tous les concurrents sont immobiles, le starter donne le départ en sifflant.
- B. Au signal de départ, les concurrents se lèveront et courront pour obtenir un bâton.

### 5.7.4 Fautes durant le départ:

Les comportements suivants constituent des infractions au départ dans le Beach Flags :

- Ne pas se conformer aux ordres du starter dans un délai raisonnable.
- Soulever une partie du corps du sable ou effectuer un quelconque mouvement de départ après l'ordre " Heads down" et avant le signal de de départ.

Si un concurrent est disqualifié ou éliminé, les concurrents restants et les bâtons doivent être réalignés sans nouveau tirage au sort des positions. La course se poursuivra avec l'infraction actuelle en vigueur jusqu'à ce qu'un départ équitable soit effectué.

### 5.7.5 Tirage au sort pour la place de départ

Il y a un premier tirage au sort pour déterminer les positions de départ et ensuite après chaque tour, les concurrents restants effectuent un nouveau tirage au sort pour déterminer la nouvelle position de départ. En demi-finale et en finale, lorsque le nombre de concurrents est réduit à huit, un tirage au sort sera effectué après chaque passage pour déterminer leur position.

### 5.7.6 Nombre de compétiteurs éliminés

Lors des séries éliminatoires, le juge-arbitre déterminera si un ou deux concurrents doivent être éliminés à chaque passage. Lors des demi-finales et des finales, un seul concurrent au maximum peut être éliminé à chaque passage.

### 5.7.7 Entre-deux

Un barrage entre les concurrents concernés sera organisé si deux concurrents ou plus tiennent le même témoin et que les juges ne peuvent déterminer lequel des concurrents a saisi le témoin en premier, quelle que soit la position de la main sur le témoin. De même, un barrage entre les concurrents concernés sera organisé si un témoin est « perdu » dans le sable. S'il est évident qu'un témoin a été « perdu » par les concurrents dans le sable, le juge-arbitre signalera (à l'aide d'un sifflet ou verbalement) que le témoin est « perdu » et que la course est terminée.

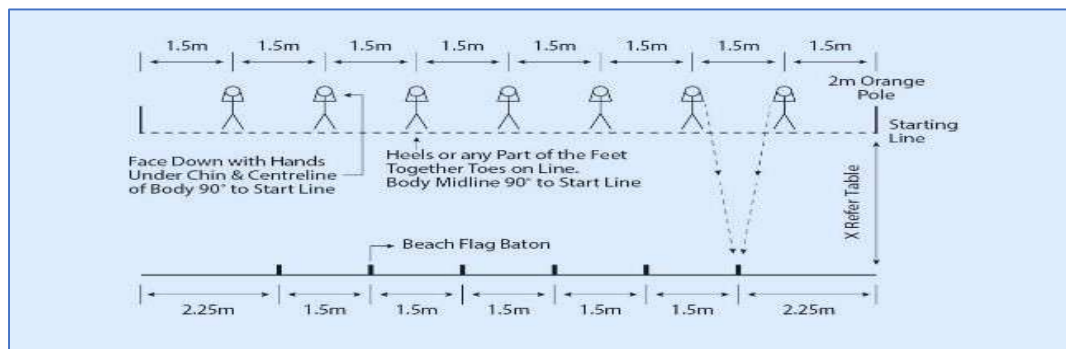
### 5.7.8 Présentation schématique

Le parcours du beach flags sera délimité par quatre poteaux de couleurs distinctes d'environ 2 m de haut et sera « carré » afin que tous les concurrents parcourent la même distance pour récupérer le bâton.

Comme indiqué sur le schéma ci-dessous, le parcours mesurera environ 20 m de la ligne de départ aux poteaux et sera suffisamment large pour permettre un espacement minimal de 1,5 m entre chacun des 16 concurrents.

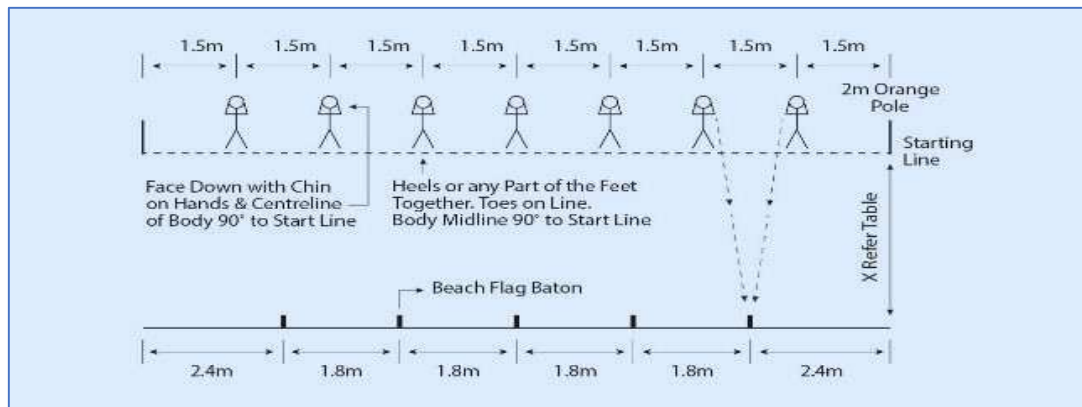
Les bâtons doivent être positionnés verticalement, parallèlement à la ligne de départ, de sorte que la perpendiculaire entre deux concurrents adjacents passe approximativement par la base du bâton. Autrement dit, les bâtons sont alignés sur une ligne à égale distance les uns des autres.

Le terrain des beach flags doit être exempt de débris. Si le sable est dur, il convient de le ratisser avant et pendant la compétition afin d'en améliorer la sécurité. Par temps très chaud, le sable peut être arrosé pour en réduire la température.



**FIGURE 19: BEACH FLAGS (ONE ELIMINATION PER RUN-THROUGH)**

(Distances approximatives)



**FIGURE 20: BEACH FLAGS (TWO ELIMINATIONS PER RUN-THROUGH)**

(Distances approximatives)

Catégorie d'âge	Distance	Nombre max. participants
Benjamins, Minimes, Masters	15m	16
Cadets, Juniors, Open	20m	16

### 5.7.9 Équipement et tenue

Bâton : voir section 8.

Les pantalons ou shorts et/ou chemises, conformes aux exigences relatives à l'uniforme de l'équipe, peuvent être portés à la discrétion des concurrents.

### 5.7.10 Positionnement des officiels

Le juge de section se place de manière telle qu'il a une vue sur l'ensemble du terrain.

Le starter et les juges de départ se placent de part et d'autre de la ligne de départ pour pouvoir observer toutes les fautes commises lors de la procédure de départ.

Des juges de parcours seront placés de chaque côté du parcours pour observer les courses et les infractions présentes.

Les juges d'arrivée doivent se placer à quelques mètres derrière la ligne des bâtons, afin de récupérer les bâtons des concurrents ayant réussi leur parcours et de les remettre en place pour la course suivante.

### 5.7.11 Elimination et disqualification

Tous les tours sont jugés comme un segment à part dans cette épreuve. Une faute dans un segment ne peut pas être reportée et comptabilisée dans un segment suivant.

Un participant qui commet une faute au départ ou qui gêne un adversaire sera éliminé (pas disqualifié).

Un concurrent éliminé de l'épreuve conserve le nombre de points et/ou le classement qu'il avait au moment de l'élimination. Cependant, un concurrent disqualifié de l'épreuve perd tout classement dans cette épreuve.

Dans les épreuves de Beach Flags, une réclamation contre une élimination doit être déposée dans les deux minutes ou avant le début de la manche suivante (selon la première éventualité qui se présente). En cas de réclamation contre une élimination dans une épreuve de Beach Flags, le juge-arbitre examinera immédiatement la réclamation sans délai avant de poursuivre l'épreuve. Aucun appel ne sera autorisé contre les décisions du juge-arbitre concernant les réclamations contre les éliminations dans les épreuves de Beach Flags.

**Remarque 1 :** Un juge-arbitre est autorisé à renvoyer une réclamation relative à une élimination au Beach Flag directement à un représentant du jury d'appel présent sur la plage afin qu'il rende une décision sur la base des procédures et des délais détaillés ci-dessus. Dans ce cas, aucune formalité administrative n'est requise et aucun frais n'est dû.

**Remarque 2 :** Un concurrent est autorisé à protester et/ou à faire appel d'une décision de disqualification dans les épreuves de Beach Flag, à condition que les procédures correctes décrites dans la section 2 du présent manuel soient respectées.

**Gêner :** Gêner se définit par l'utilisation des mains, des bras, jambes ou pieds pour gêner la progression d'un autre concurrent.

Un participant peut utiliser son corps pour améliorer sa position afin de prendre un bâton. Un participant peut placer son épaule ou son corps devant un adversaire, mais ne peut pas utiliser ses mains, ses bras, pieds ou jambes pour obtenir cette position ou pour rester dans cette position.

Si un participant arrive devant et la maintient d'une manière réglementaire en courant normalement ou en partant rapidement, dans ce cas, le participant derrière lui doit obligatoirement le contourner.

Un concurrent peut dépasser un concurrent plus lent en croisant sa course.

Lorsque deux ou plusieurs participants commettent une faute d'empêchement, le premier participant qui a commis la faute sera éliminé.

Nonobstant les clauses de « gêner », s'il est estimé que le concurrent a enfreint le code de conduite ILS et/ou a concouru de manière déloyale (voir 2.16 Faute), les concurrents concernés peuvent être disqualifiés.

### Disqualification

Les disqualifications générales, voir remarque de DQ 8 et

DQ 11	Ramasser ou bloquer plus d'un bâton – par exemple, s'allonger sur un bâton ou le dissimuler à la vue.
-------	---

## 5.8 Beach sprint

### 5.8.1 Description de l'épreuve

Les concurrents prennent place dans les couloirs qui leur ont été attribués. Au signal de départ, ils parcourent les 90 m (70 m pour les Masters) jusqu'à la ligne d'arrivée. L'arrivée est jugée lorsque la poitrine (uniquement) du concurrent franchit la ligne d'arrivée. Les concurrents doivent terminer l'épreuve debout, en position verticale.

### 5.8.2 Le départ

Les blocs de départ artificiels sont interdits, mais les concurrents peuvent créer des trous et/ou des buttes dans le sable pour faciliter leur départ. Seul le sable est autorisé à cet effet. Les concurrents sont autorisés à aplanir le sable de leur couloir.

### 5.8.3 Présentation schématique

Comme le montre le schéma ci-dessous, le parcours du sprint doit être de 90 m (70 m pour les Masters) entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée. Une zone d'environ 20 m doit être prévue au départ pour le marshalling des concurrents et à la ligne d'arrivée pour la décélération des concurrents.

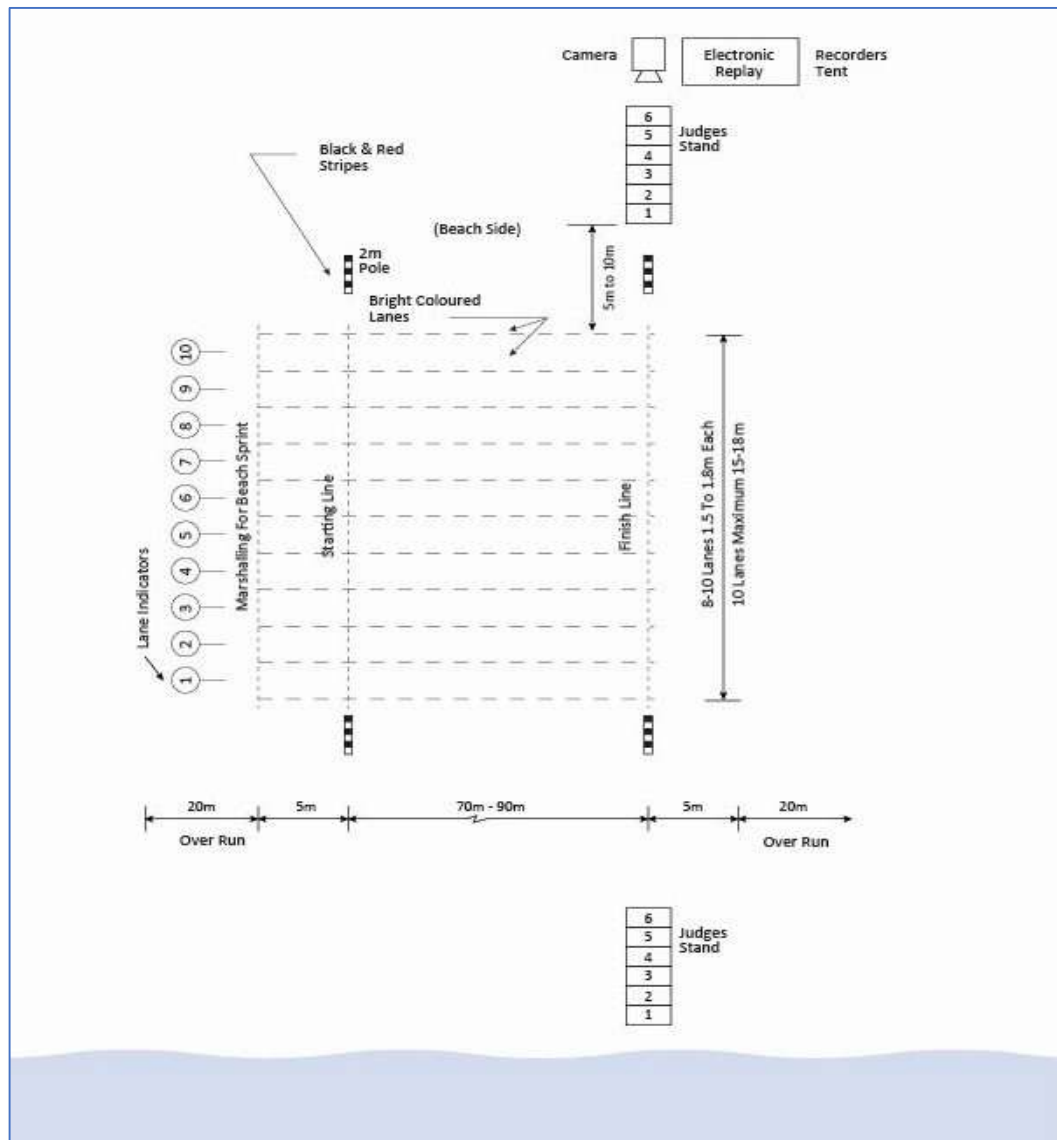
Le terrain doit être rectangulaire et à angles droits afin que tous les concurrents courent la même distance. Il doit être délimité par quatre poteaux de couleurs distinctes, d'environ 2 m de haut.

**Des couloirs de course** séparés par des cordes colorées doivent être aménagés sur la plage afin d'aider les coureurs à suivre un parcours rectiligne. Les couloirs doivent avoir une largeur d'environ 1,8 mètre, dans la mesure du possible, avec une largeur minimale de 1,5 mètre.

Les concurrents doivent rester dans leur propre couloir tout au long du parcours.

**Des piquets numérotés** identifiant les couloirs de course doivent être placés avant la ligne de départ et après la ligne d'arrivée.

**Une ligne de marshalling** doit être tracée à environ 5 m derrière la ligne de départ, parallèlement à celle-ci, et délimitée par des poteaux d'environ 2 m de haut.



Catégorie d'âge	Distance	Nombre max participants
Benjamins, Minimes, Masters	70m	10 (8 in finale)
Cadets, Juniors, Open	90m	10 (8 in finale)

#### 5.8.4 Equipement et tenue

Les pantalons ou shorts et/ou chemises, conformes aux exigences relatives à l'uniforme de l'équipe, peuvent être portés à la discrétion des concurrents.

Les concurrents peuvent être tenus de porter des dossards de couleur afin de faciliter le jugement.

#### 5.8.5 Positionnement des officiels

Le juge-arbitre/le juge de section se place de manière telle qu'il a une vue sur l'ensemble du terrain.

---

Deux officiels de course sont placés de manière telle qu'ils ont une vue sur l'ensemble du terrain.

Les juges d'arrivée détermineront le classement. Les concurrents seront classés dans l'ordre dans lequel n'importe quelle partie de leur poitrine franchit la ligne d'arrivée. Les concurrents doivent franchir la ligne d'arrivée debout, en position verticale.

**Remarque** : un concurrent ayant franchi correctement la ligne d'arrivée doit rester dans son couloir et revenir à la ligne d'arrivée lorsqu'il est appelé pour recevoir son classement de la part des juges d'arrivée.

#### 5.8.6 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 5.9 Beach run (2km et 1km)

### 5.9.1 Description de l'épreuve – 2 km

Les concurrents courent 2 km sur la plage. Le tracé du parcours doit respecter la distance totale et être défini en fonction des caractéristiques du site. La distance par tour est fixée par défaut à 500 m. L'arbitre en chef peut fixer une distance par tour de 1 km sur les plages offrant davantage d'espace.

Sauf indication contraire du juge-arbitre, au signal de départ, les concurrents courent le long du côté gauche du couloir pour contourner dans le sens des aiguilles d'une montre ou à droite les poteaux de virage situés à 250 m et revenir sur 250 m vers les drapeaux de départ/virage.

Les concurrents contournent ensuite tous les drapeaux de virage (dans le sens des aiguilles d'une montre ou à droite, sauf indication contraire) et redescendent la plage pour contourner les drapeaux de virage comme précédemment, et répètent cette manœuvre quatre fois. Au dernier tour, les concurrents franchissent la ligne d'arrivée pour terminer la course.

Il est interdit de bousculer ou d'entraver délibérément un autre concurrent afin de gêner sa progression.

Des juges seront présents pour observer le déroulement de l'épreuve et déterminer la place des concurrents à la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée. Les concurrents doivent terminer l'épreuve debout, en position verticale.

### 5.9.2 Description de l'épreuve – 1 km

Les concurrents courent 1 km sur la plage, sur le parcours décrit ci-dessus.

### 5.9.3 Représentation schématique

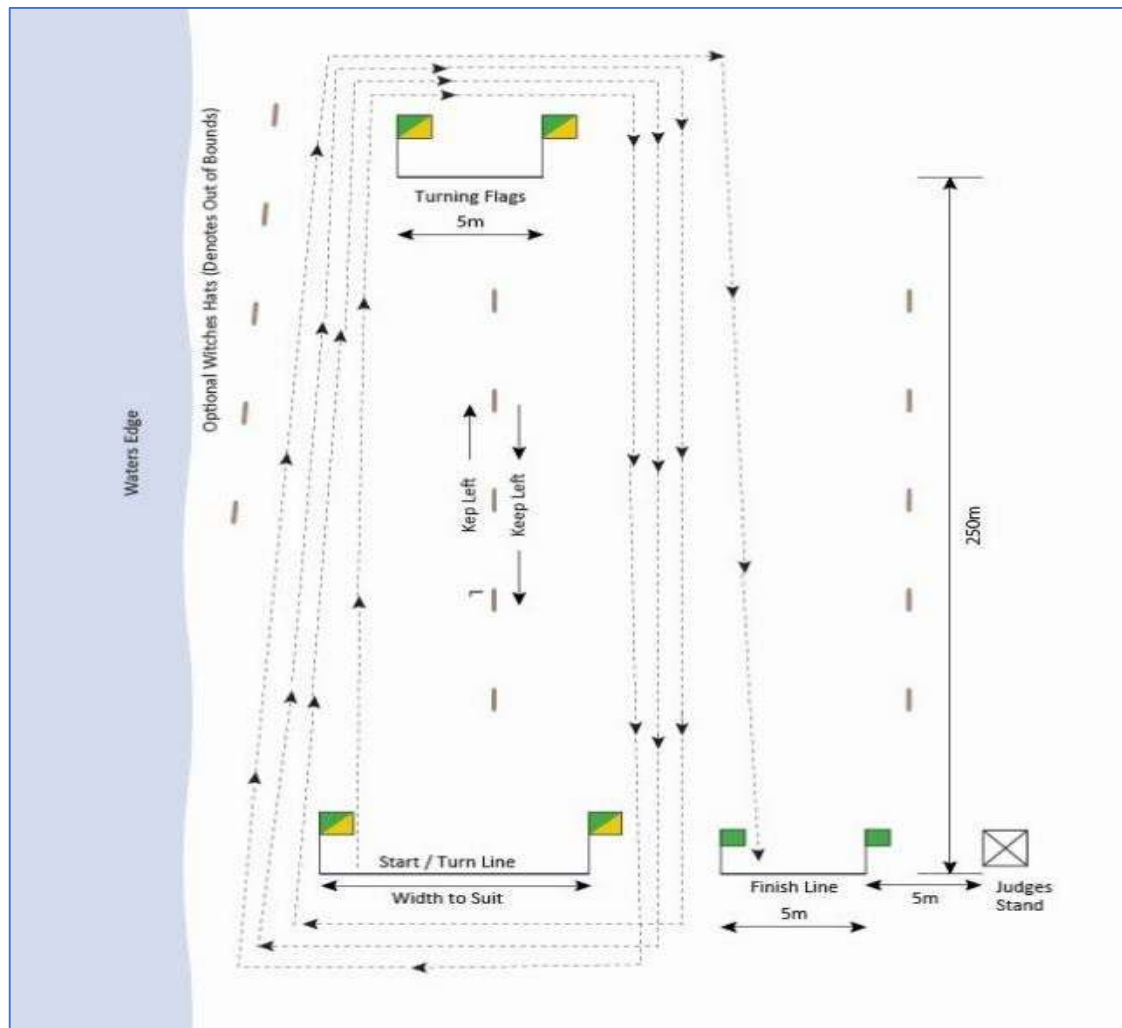
Le parcours (tel qu'illustré dans le schéma ci-dessous) doit être tracé sur la plage (sur du sable mou si possible) parallèlement au bord de l'eau.

**La ligne de départ** sera délimitée par une ligne tracée dans le sable ou par un corde de couleur vive tendue entre deux poteaux auxquels seront attachés des drapeaux verts et jaunes. La ligne d'arrivée sera délimitée par deux drapeaux verts placés à environ 5 m l'un de l'autre, du côté mer de la ligne de départ/virage. Le juge-arbitre déterminera la longueur de la ligne de départ/virage.

**Couloirs de course** : Le parcours sera divisé en deux couloirs parallèles au bord de l'eau. Le couloir le plus proche de l'eau sera réservé aux coureurs qui terminent la course. Les couloirs seront séparés par du ruban adhésif coloré, des banderoles ou tout autre matériau approprié.

**Remarque** : si le parcours est effectué dans le sens inverse, les allers se feront côté terre et les retours côté mer.

Deux poteaux munis de drapeaux verts et jaunes, espacés d'environ 5 m et situés à environ 250 m du départ, à l'extrémité du séparateur de couloirs, marqueront le point de virage.



**FIGURE 23: BFACH RUIN (1KM AND 2KM)**

Catégorie d'âge	Distance	Nombre max. participants
Benjamins, Minimes, Masters 55 et Masters 70	1km	40
Cadets, Juniors, Open, Masters 30 et Masters 40	2km	40

#### 5.9.4 Equipement et tenue

Les pantalons ou shorts et/ou chemises, conformes aux exigences relatives à l'uniforme de l'équipe, peuvent être portés à la discrétion des concurrents. Le port de chaussures est facultatif.

### 5.9.5 Positionnement des officiels

L'arbitre de section doit se placer d'un côté du parcours afin d'assurer la supervision générale.

Des juges de parcours peuvent être désignés afin de s'assurer que les concurrents effectuent le parcours sans gêner les autres concurrents.

Un juge doit se placer aux poteaux de virage afin de s'assurer qu'il n'y ait pas de bousculades ou d'interférences inutiles.

Les juges d'arrivée doivent déterminer le classement.

### 5.9.6 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 5.10 Run-swim-run

### 5.10.1 Description de l'épreuve

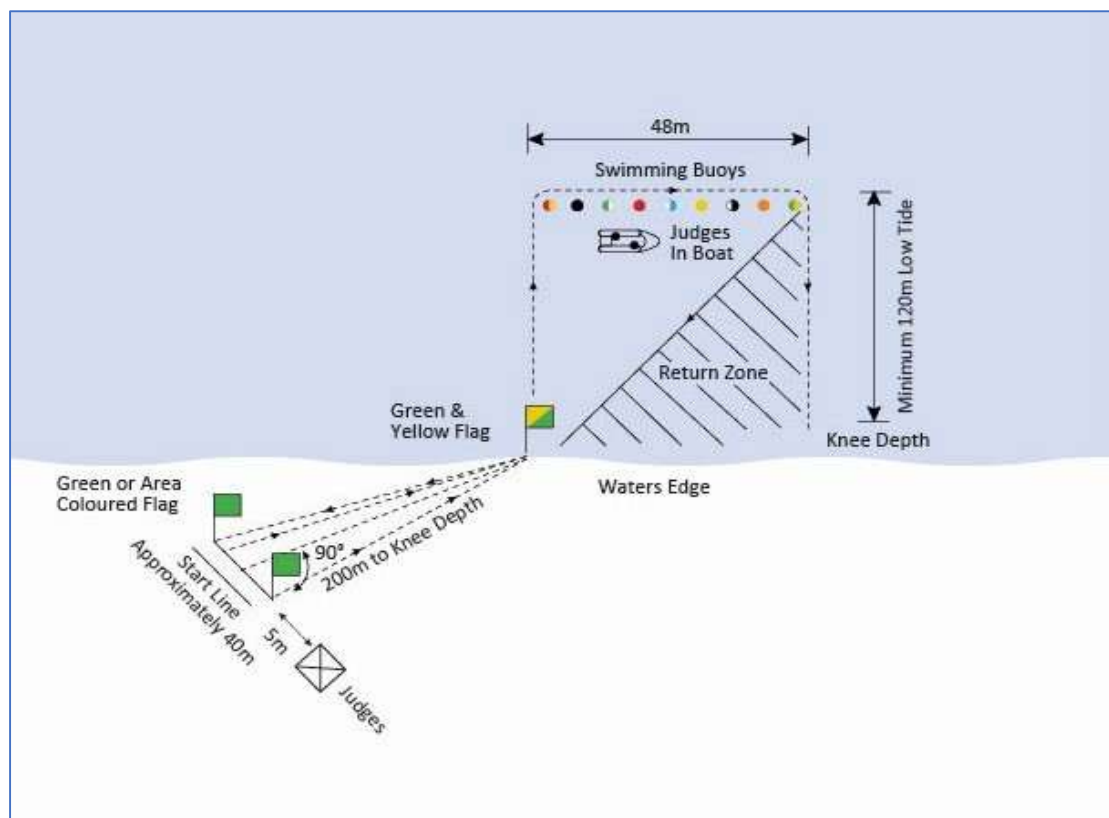
Depuis la ligne de départ, les concurrents courent pour contourner le drapeau de virage à gauche et entrent dans l'eau pour nager jusqu'aux bouées et les contourner de gauche à droite. Les concurrents nagent jusqu'à la plage pour contourner à nouveau le drapeau de virage à droite avant de courir jusqu'à la ligne d'arrivée entre les deux drapeaux verts.

**Remarque :** les officiels peuvent demander que le parcours soit effectué en contournant les drapeaux de virage et/ou les bouées de natation dans le sens inverse.

**Remarque :** les concurrents peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tirer le long du parcours.

### 5.10.2 Présentation schématique

Comme le montre le schéma ci-dessous, le parcours doit être tracé de manière à ce que les concurrents courent environ 200 m, nagent environ 280 m et courent environ 200 m pour terminer entre deux drapeaux verts (ou de couleur).



Catégorie d'âge	Distance	Nombre max. participants

---

Benjamins, Minimes, Masters	100m courir, 200m nager, 100m courir	32
Cadets, Juniors, Open	200m courir, 300m nager, 200m courir	32

### 5.10.3 Positionnement des officiels

Les concurrents doivent terminer la course debout, en position verticale. L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée.

Les juges doivent être placés de manière à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des concurrents à la ligne d'arrivée.

### 5.10.4 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 5.11 Rescue tube race

### 5.11.1 Description de l'épreuve

La bouée-tube et les palmes sont posés sur le sable, à environ 15m de l'eau, en ligne avec la bouée désignée. Les participants prennent position sur la ligne de départ à environ 5m de l'eau. Au signal acoustique de départ, les participants courent en direction de la bouée-tube et des palmes. Ils courent ensuite vers l'eau et ils mettent la bouée-tube et les palmes à leur meilleure convenance. Ils nagent dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la bouée qui leur a été désignée et reviennent en nageant vers la plage en direction de l'arrivée.

**Remarque :** les concurrents peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tirer le long du parcours afin d'atteindre la bouée qui leur a été attribuée.

L'arrivée est déterminée au niveau de la poitrine du participant qui, debout, est en possession de ses palmes et avec la bouée-tube sur l'épaule.

**Remarque:** Au départ, la bouée-tube et les palmes sont placés à la meilleure convenance de l'athlète, mais derrière la ligne de prise.

**Remarque 1 :** Les bouées-tubes doivent être portées sur une ou sur les deux épaules ou sur une épaule et croisée sur la poitrine.

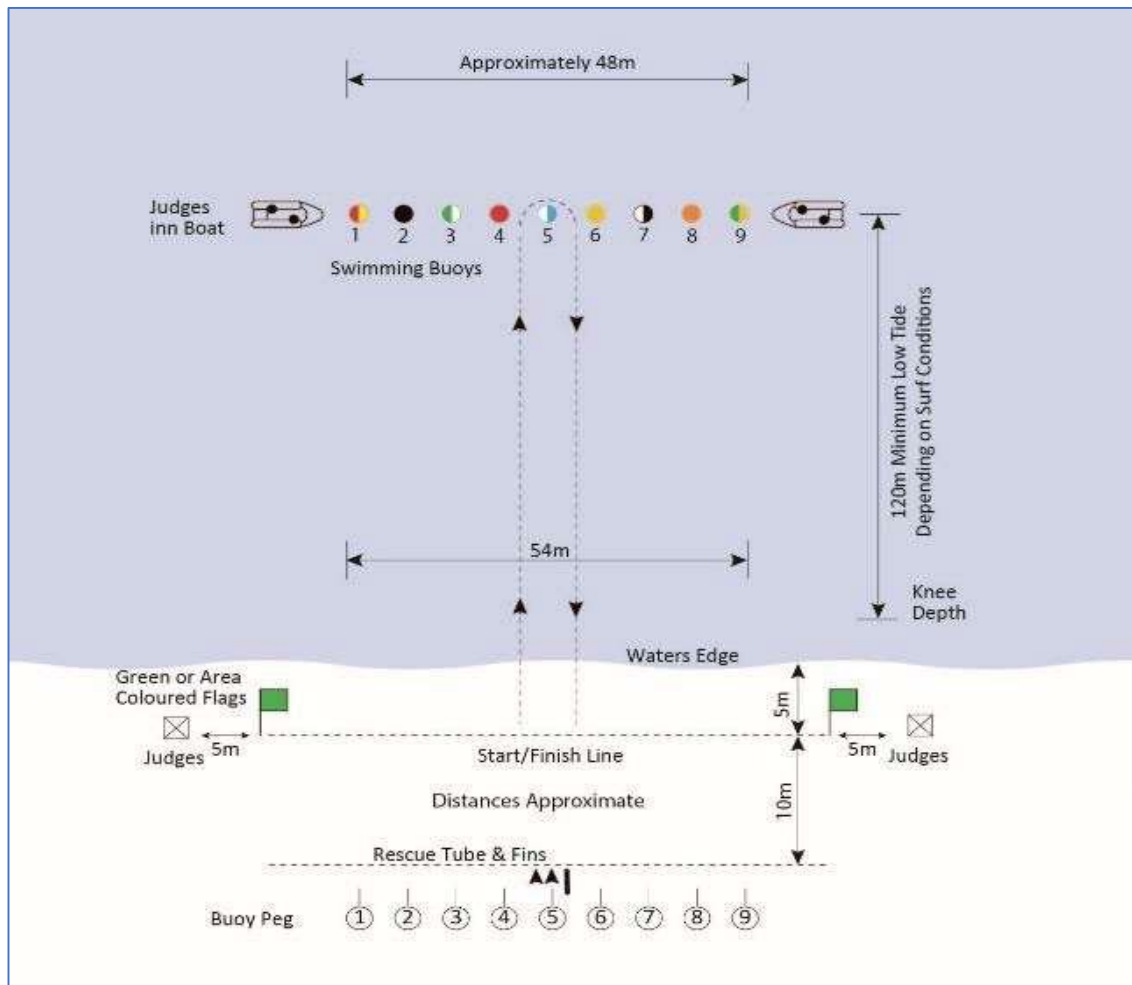
**Remarque 2 :** Les concurrents seront disqualifiés si la corde de la bouée-tube est raccourcie intentionnellement (par exemple, en faisant une boucle et en nouant/attachant ou en coupant la ligne/corde) avant le début d'une course.

**Remarque 3 :** Les concurrents ne seront pas disqualifiés si la corde de la bouée-tube est raccourcie d'une autre manière par un concurrent après le début d'une course.

### 5.11.2 Présentation schématique

La Rescue tube race se déroule suivant les règles générales de Rescue tube rescue. Le parcours est identique à celui de Rescue tube rescue, comme présenté dans le schéma ci-dessus.

Pour garantir un départ et une arrivée honnête, les lignes de départ et d'arrivée peuvent être modifiée à la meilleure convenance du juge-arbitre en tenant compte des circonstances présentes en mer.



**FIGURE 17: RESCUE TUBE RACE**

### 5.11.3 Positionnement des officiels

Un officiel prend place dans un bateau qui se trouve dans le prolongement de la ribambelle comme présenté dans le schéma ci-dessus. Les juges d'arrivée prennent place de part et d'autre de la ligne d'arrivée et à au moins 5m des drapeaux.

### 5.11.4 Equipement

Bouée-tube : voir section 8.

Sauf avis contraire, les concurrents doivent utiliser les bouées-tubes fournies par les organisateurs.

### 5.11.5 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11



---

## 6 EPREUVE EN EQUIPE

Oceanman/Oceanwoman Relay

Board Rescue

Rescue Tube Rescue

Beach Relay

Surf Ski Relay

Board Relay

Surf Teams Race

Beach Run Relay

Ocean M Lifesaver Relay

## 6.1 Ocean(wo)man relay

### 6.1.1 Description de l'épreuve

Les relais Oceanman/Oceanwoman sont une variante des épreuves individuelles Oceanman/Oceanwoman.

Des équipes de quatre concurrents (un nageur, un planchiste, un pagayeur sur surfski et un coureur) parcourent l'épreuve.

L'ordre des épreuves est déterminé par tirage au sort avant le début de chaque compétition.

La course à pied est toujours la dernière épreuve. Si l'épreuve de surf ski est la première, les concurrents prennent le départ dans l'eau, comme d'habitude.

**Masters** : équipes de trois concurrents – un nageur, un planchiste, un pagayeur sur surfski. Il n'y a pas d'épreuve de course à pied dans le relais Masters Oceanman/Oceanwoman (voir également ci-dessous pour une variation dans le déroulement de l'épreuve).

À l'exception des différences mentionnées dans cette section, les conditions de course de chaque étape sont celles généralement requises pour les conditions individuelles de cette discipline, y compris les règles régissant les disciplines composantes.

Afin de garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la discrétion de l'arbitre en chef, en fonction des conditions maritimes du moment.

Les concurrents doivent prendre le départ de leur étape de l'épreuve depuis la position qui leur a été attribuée sur la plage.

**Remarque** : les deuxième et troisième concurrents n'ont pas besoin de franchir la ligne de départ/transfert pour entrer dans l'eau après avoir été touchés.

Les positions de départ sont inversées pour les épreuves de planche et de surf ski. Par exemple, dans une course à 16 équipes où une équipe a tiré au sort la position 1: l'épreuve initiale en embarcation commence à la position 1, mais l'autre épreuve en embarcation commence à la position 16.

Ordre de départ de la première embarcation	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16
Ordre de départ de la deuxième embarcation	16-15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1

**Remarque** : si la partie nage est la deuxième ou la troisième partie de la course, les concurrents doivent commencer la partie nage à partir de la même position que celle tirée au sort par leur équipe dans la partie avec embarcation précédant immédiatement la partie nage.

La description suivante de l'épreuve suppose que l'ordre est nage - planche - surfski - course à pied. Le parcours se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour faciliter l'explication, le tirage au sort pour cette description d'épreuve est nage, planche, ski et course :

**Partie nage** : depuis un départ sur la plage, les nageurs entrent dans l'eau, nagent autour des bouées du parcours de nage et reviennent sur la plage, courent autour des deux drapeaux verts et jaunes pour passer le relais aux planchistes qui attendent avec leurs planches, les pieds sur la ligne de départ/transfert ou du côté de la rive.

**Partie planche** : les planchistes entrent dans l'eau avec leur planche ; passent la bouée de nage 1 à l'extérieur ; contournent les bouées du parcours ; reviennent à la plage en passant la bouée de nage 9 à l'extérieur ; contournent les deux drapeaux de virage et franchissent la ligne de départ/changement pour passer le relais aux pagayeurs de surfski, qui attendent avec leurs surfskis et leurs pagaies dans l'eau à hauteur de genoux environ.

À leur retour, les planchistes peuvent laisser leurs planches au bord de l'eau.

**Partie surfski** : les pagayeurs en surfski contournent les bouées du parcours de surfski et retournent sur le rivage pour toucher les coureurs qui attendent au bord de l'eau ou dans l'eau.

Les pagayeurs doivent passer à l'extérieur de toutes les bouées. Les pagayeurs ne doivent pas couper le parcours de nage ou les bouées du parcours de planche.

L'emplacement du toucher est laissé à la discrétion de l'équipe, à condition qu'il ait lieu après la dernière bouée du parcours de natation et avant le premier drapeau de virage.

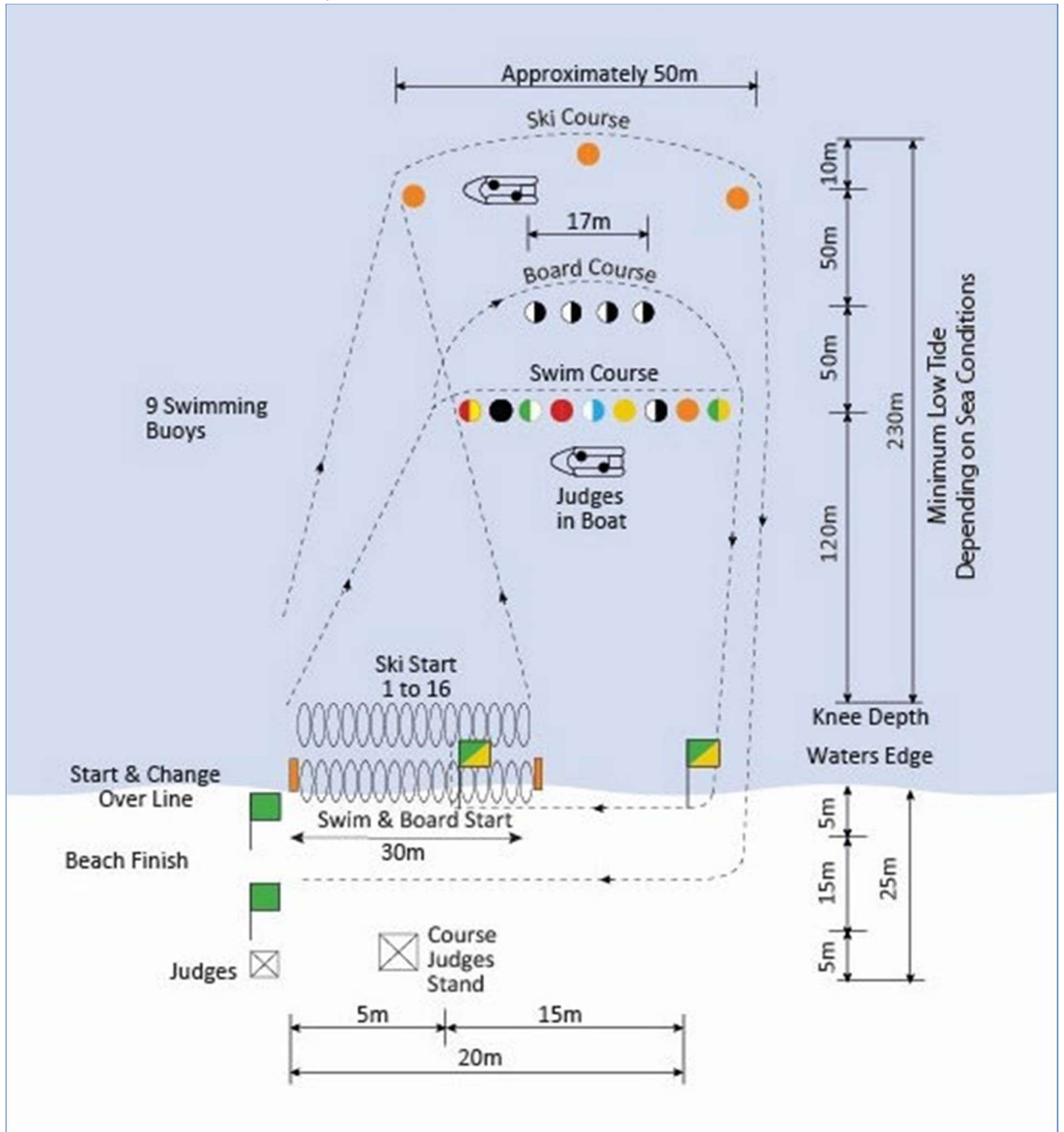
**Partie course** : les coureurs contournent ensuite un drapeau de virage, passent devant l'autre drapeau situé côté rivage et continuent jusqu'à l'arrivée entre les deux drapeaux verts (ou de couleur) indiquant l'arrivée.

**Remarque 1** : il est permis de toucher le concurrent n'importe où entre le côté rivage de la dernière bouée de virage et le premier drapeau de virage sur la plage. Tous les contacts doivent être effectués au-dessus de la surface de l'eau afin d'être visibles.

**Remarque 2** : Les coureurs sont autorisés à entrer dans l'eau pour être touchés par le concurrent suivant et peuvent patauger, plonger canard\* depuis le fond, attraper des vagues et/ou courir jusqu'au drapeau de virage, mais ils ne sont à aucun moment autorisés à nager (ceci inclut tout mouvement de nage avec les bras pour attraper ou rester sur une vague).

\* À condition que les pieds poussent sur le fond, il est permis d'effectuer un mouvement des bras au-dessus de l'eau dans le cadre du mouvement de plongeon en dauphin/plongeon en canard.

### 6.1.2 Présentation schématique



Catégorie d'âge	Remarque	Nombre max. participants
Equipes jeunes	L'ordre des équipes jeunes est obligatoirement: planche – nage – planche – sprint.	16x4
Open	Equipe de quatre athlètes.	16X4

### 6.1.3 Equipement

Surfski, pagaie et planche : voir section 8.

Chaque équipe doit fournir au moins une planche et un surf ski.

Les membres de l'équipe doivent placer leur équipement à proximité des zones de départ respectives pour les différents types d'embarcations.

**Retrait d'équipement :** Afin de contribuer au bon déroulement de l'événement, les membres de l'équipe et/ou les handlers peuvent retirer du parcours tout équipement endommagé ou abandonné pendant la course, à condition que cela ne gêne pas la progression des autres concurrents.

**Handlers :** Un membre de l'équipe du compétiteur peut, si nécessaire, aider ce dernier à gérer son engin.

Un entraîneur, un manager ou tout autre membre du personnel enregistré de l'équipe est autorisé à agir en tant qu'handler. Avec l'accord du juge-arbitre, des personnes ne faisant pas partie de l'équipe peuvent également agir en tant qu'handlers.

Les handlers :

- A. Ne sont pas tenus de porter une casquette de compétition.
- B. Portent un gilet haute visibilité distinctif.
- C. Placent les embarcations conformément au schéma ou aux instructions des officiels.
- D. Font tout leur possible pour s'assurer qu'eux-mêmes et l'équipement qu'ils manipulent ne gênent pas les autres concurrents.
- E. Se conforment à toutes les instructions des officiels.

### 6.1.4 Positionnement des officiels

Les juges se placeront de manière à observer le bon déroulement de l'épreuve et à déterminer l'ordre d'arrivée.

Les compétiteurs doivent terminer debout, en position verticale. L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du compétiteur franchit la ligne d'arrivée.

### 6.1.5 Contact avec l'embarcation

Les compétiteurs doivent rester en contact avec leur surfski ou leur planche jusqu'à la dernière bouée du parcours, incluse. Les concurrents ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contact avec leur embarcation lors du retour depuis les bouées. Les concurrents peuvent perdre le contact à l'aller sans pénalité, à condition de retrouver leur embarcation et de contourner la dernière bouée de virage de chaque étape en contact avec celle-ci et de terminer le parcours.

### 6.1.6 Variante de l'épreuve relais Oceanman/oceanwoman pour les masters

L'Oceanman/Oceanwoman relais pour les Masters est identique à l'épreuve Oceanman/Oceanwoman standard, à l'exception des deux drapeaux verts/jaunes de virage qui sont placés à environ 15 m l'un de l'autre, soit sur le rivage, soit dans une eau à hauteur des genoux (selon le cas et en tenant compte des conditions de surf afin de minimiser la distance à parcourir). Les deux drapeaux verts (ou de couleur) d'arrivée sont placés au bord de l'eau à environ 5 m l'un de l'autre et à environ 5 m du

deuxième drapeau de virage. Si la première étape est la nage ou la planche, l'épreuve commence au bord de l'eau. Pour les deuxième et troisième étapes, les nageurs et compétiteurs avec embarcation (selon le cas) peuvent commencer dans l'eau.

**Remarque 1 :** En fonction des conditions, les officiels peuvent déterminer la profondeur à laquelle les concurrents peuvent entrer dans l'eau pour attendre le signal des concurrents arrivants.

**Remarque 2 :** toutes les autres conditions restent inchangées par rapport au parcours standard.

### 6.1.7 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 6.2 Board Rescue

### 6.2.1 Description de l'épreuve

Dans cette épreuve, un membre de l'équipe nage environ 120 m jusqu'à une bouée désignée, fait signe et attend d'être récupéré par le deuxième membre de l'équipe sur une planche. Ils pagayent tous les deux jusqu'au rivage et franchissent la ligne d'arrivée sur la plage en contact avec la planche.

- A. Les deux concurrents doivent prendre le départ depuis la position qui leur a été attribuée, c'est-à-dire la ligne de départ/d'arrivée correspondant à la bouée qui leur a été désignée. Les concurrents qui nagent vers la mauvaise bouée et envoient un signal depuis celle-ci seront disqualifiés.
- B. **Le premier concurrent** : depuis la position qui lui a été attribuée sur la ligne de départ sur la plage, et au signal de départ, la victime entre dans l'eau, nage jusqu'à la bouée qui lui a été attribuée, signale son arrivée en levant l'autre bras à la verticale tout en restant en contact avec la bouée. La victime attend ensuite dans l'eau, du côté mer de la bouée.

**Remarque 1** : La bouée est définie comme étant uniquement la bouée et n'inclut pas les cordes et/ou sangles qui y sont attachées. Les concurrents doivent toucher visiblement la bouée au-dessus de la ligne d'eau avant de signaler leur arrivée à la bouée.

**Remarque 2** : Les concurrents peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se traîner le long du parcours afin d'atteindre la bouée qui leur a été attribuée.

- C. Le juge-arbitre peut déterminer une autre méthode acceptable pour signaler clairement que la victime a touché la bouée.
- D. **Le deuxième concurrent** : au signal d'arrivée de la victime, et depuis la position attribuée, le sauveteur avec sa planche franchit la ligne de départ, entre dans l'eau et pagaie jusqu'à la victime du côté mer de la bouée attribuée. La victime doit entrer en contact avec la planche du côté mer de la bouée. La planche doit contourner la bouée dans le sens des aiguilles d'une montre (côté droit vers l'intérieur) avant de se diriger vers le rivage avec la victime. La planche peut s'étendre vers le côté terre de la bouée pendant le sauvetage de la victime.
- E. La victime peut se placer à l'avant ou à l'arrière de la planche. Elle peut aider en pagayant pour revenir vers le rivage.
- F. L'arrivée est jugée sur la poitrine du premier concurrent de chaque équipe à franchir la ligne d'arrivée marquée par des drapeaux verts (ou une zone colorée) sur ses pieds en position verticale, le sauveteur et la victime étant tous deux en contact avec la planche.

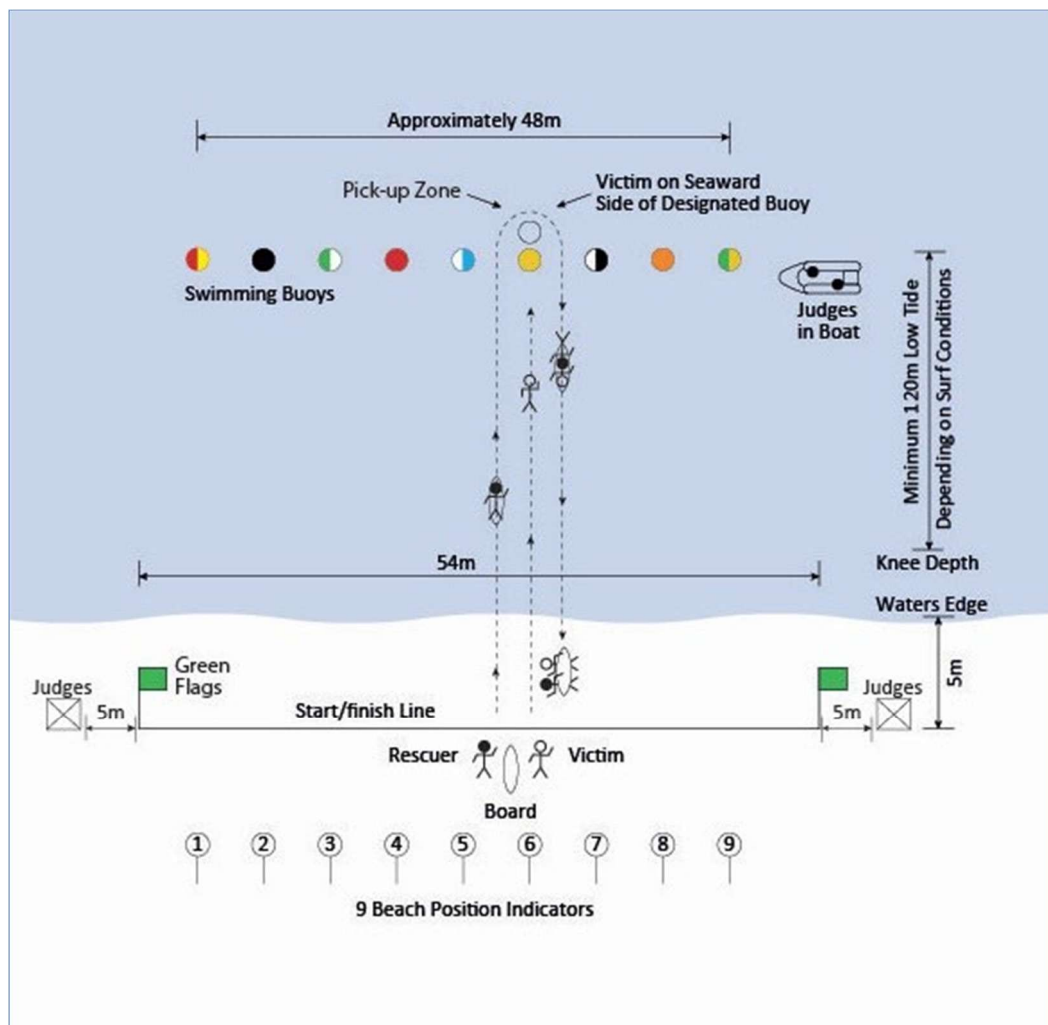
**Remarque** : bien que les deux concurrents doivent être en contact avec la planche au moment où le premier franchit la ligne d'arrivée pour que le résultat soit enregistré, il n'est pas nécessaire que le deuxième franchisse la ligne d'arrivée debout et/ou en contact avec la planche. Cependant, toutes les équipes sont priées de se diriger immédiatement du côté plage de la ligne d'arrivée, afin de faciliter le jugement de l'épreuve et de permettre aux équipes suivantes de terminer.

- G. Le sauveteur avec la planche ne peut pas prendre le départ avant que la victime ait signalé son arrivée à la bouée. Le sauveteur avec la planche peut franchir la ligne de départ/d'arrivée pour quelque raison que ce soit et ne sera pas disqualifié à condition qu'il reprenne ensuite la position de départ correcte pour attendre le signal d'arrivée de la victime.
- H. Les concurrents ne sont pas autorisés à tenir ou à gêner de quelque manière que ce soit les planches des autres concurrents, ni à entraver délibérément leur progression.

### 6.2.2 Présentation schématique

Le tracé du parcours est celui indiqué dans le schéma suivant.

Les planches doivent contourner les bouées attribuées dans le sens des aiguilles d'une montre (côté droit vers l'intérieur), sauf indication contraire du juge-arbitre avant l'épreuve.



Catégorie d'âge	Remarque	Nombre max. participants
Equipes Jeunes, Open, Masters	Les équipes jeunes ont le choix de la planche (nipper ou grande)	9x2

### 6.2.3 Equipement

Planche (board): voir section 8

### 6.2.4 Positionnement des officiels

Les juges se placeront de manière à observer le bon déroulement de l'épreuve et à déterminer l'ordre d'arrivée.

### 6.2.5 Contrôle de la victime ou de la planche

Les sauveteurs et les victimes peuvent perdre le contact avec la planche pendant le trajet de retour, mais tous deux doivent être en contact avec la planche lorsqu'ils franchissent la ligne d'arrivée.

### 6.2.6 Prise en charge des victimes

Bien qu'il ne soit pas obligatoire que la planche entière se trouve du côté mer de la bouée attribuée, la victime doit entrer en contact avec la planche du côté mer.

### 6.2.7 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 6.3 Rescue Tube Rescue

### 6.3.1 Description de l'épreuve

Quatre compétiteurs de chaque équipe participent à cette épreuve : une « victime », un nageur équipé d'une bouée-tube et deux sauveteurs. La victime nage environ 120 mètres jusqu'à une bouée désignée, fait signe et attend d'être secourue par le nageur équipé de la bouée-tube. Alors qu'ils reviennent vers le rivage, les deux autres sauveteurs entrent dans l'eau pour les aider. L'épreuve se termine lorsque le premier compétiteur d'une équipe franchit la ligne d'arrivée tout en restant en contact avec la victime.

- A. Le départ : Les quatre compétiteurs se rassemblent à la position attribuée à leur équipe sur la ligne de départ. Avant le signal de départ, le nageur équipé de la bouée-tube et son équipement doivent se trouver du côté terre de la ligne de départ/d'arrivée. Le nageur équipé de la bouée-tube peut tenir ou enfiler la lanière et tenir les palmes dans ses mains. Les bouées-tubes de sauvetage peuvent être portés avec le harnais sur une ou deux épaules, ou sur l'épaule et en travers de la poitrine. Les palmes ne peuvent pas être portées aux pieds avant d'avoir franchi la ligne de départ.
- Au signal de départ, la victime entre dans l'eau, nage jusqu'à la bouée qui lui a été attribuée et signale son arrivée en levant l'autre bras à la verticale tout en restant en contact avec la bouée. La victime attend ensuite dans l'eau, du côté mer de la bouée.
  - **Remarque 1** : La bouée est définie comme étant uniquement la bouée et n'inclut pas les cordes et/ou sangles qui y sont attachées. Les concurrents doivent toucher visiblement la bouée au-dessus de la ligne d'eau avant de signaler leur arrivée à la bouée.
  - **Remarque 2** : Les concurrents peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se traîner le long du parcours afin d'atteindre la bouée qui leur a été attribuée.
  - Le juge-arbitre peut déterminer une autre méthode acceptable pour signaler clairement que la victime a touché la bouée.
  - Les compétiteurs doivent partir de la position qui leur a été attribuée. Les compétiteurs qui nagent vers la mauvaise bouée et envoient un signal depuis celle-ci seront disqualifiés.
- B. Nageur avec la bouée-tube : au signal d'arrivée de la victime, et depuis la position qui lui a été attribuée sur la ligne de départ, le nageur avec la bouée-tube entre dans l'eau, enfile l'équipement à sa discrétion et nage devant le côté gauche (vu depuis la plage) de la bouée désignée jusqu'à la victime qui attend du côté mer de la bouée. Le sauveteur fixe correctement la bouée-tube autour du corps de la victime et sous ses deux bras, puis l'attache à un anneau en O. La victime peut aider à fixer et à attacher la bouée-tube. Une fois la victime attachée à la bouée-tube, les compétiteurs contournent (dans le sens des aiguilles d'une montre) autour de la bouée en remorquant la victime jusqu'à la plage.

**Remarque** : les concurrents peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se traîner le long du parcours afin d'atteindre la bouée qui leur a été attribuée.

- C. Secouristes : Une fois que le nageur équipé de la bouée-tube a commencé à remorquer la victime vers la plage, les deux secouristes peuvent, à leur discrétion, entrer dans l'eau et aider le nageur équipé de la bouée-tube à amener la victime jusqu'à la plage.
- D. La victime doit être traînée ou portée jusqu'à l'arrivée.
- E. L'arrivée est jugée sur la poitrine du premier membre de l'équipe qui franchit la ligne d'arrivée debout, en position verticale, tout en restant en contact avec la victime (la bouée-tube n'a pas besoin d'être attaché).

**Remarque 1 :** Il n'est pas nécessaire que le nageur équipé de la bouée-tube aide les sauveteurs à traîner ou à porter la victime jusqu'à la ligne d'arrivée, ni qu'il franchisse lui-même la ligne d'arrivée.

**Remarque 2 :** Bien qu'il ne soit pas nécessaire de traîner la victime dans son intégralité au-delà de la ligne d'arrivée, les équipes sont priées de se diriger immédiatement vers le côté terre de la ligne d'arrivée afin de faciliter le jugement de l'épreuve et de permettre aux équipes suivantes de terminer.

### 6.3.2 Remarques

- A. Tous les membres de l'équipe doivent prendre le départ depuis leur position attribuée sur la ligne de départ.
- B. Les nageurs équipés d'une bouée-tube et les sauveteurs qui ont déjà franchi la ligne de départ (pour quelque raison que ce soit) ne seront pas disqualifiés à condition qu'ils reviennent du côté terre de la ligne de départ avant de commencer leur partie de l'épreuve.
- C. Au départ, les nageurs équipés d'une bouée-tube peuvent placer le tube et les palmes du côté de la ligne de départ/d'arrivée le plus proche du rivage ou tenir leurs palmes et la bouée en main. Le harnais de la bouée-tube peut être enfilé.
- D. Les bouées de sauvetage doivent être portées correctement, soit avec le harnais sur une ou les deux épaules, soit sur une épaule et en travers de la poitrine, au choix du concurrent.

**Remarque 1 :** Les concurrents seront disqualifiés si la corde de la bouée-tube est raccourcie intentionnellement avant le début d'une course dans le but de remorquer la victime (par exemple, en bouclant et en nouant/attachant ou en coupant la ligne/corde).

**Remarque 2 :** Les concurrents ne seront pas disqualifiés si la corde de la bouée-tube s'enroule autour de la victime ou est raccourcie d'une autre manière par un concurrent pendant le déroulement d'une course.

- E. La victime peut aider le sauveteur à fixer la bouée-tube. L'un ou l'autre peut attacher le bouée-tube, mais la victime doit être attachée à la bouée derrière la ligne de bouée.
- F. Les nageurs équipés d'une bouée-tube doivent remorquer la victime avec la bouée fixée autour du corps et sous les deux bras, et attaché à un anneau en O.
- G. La victime doit être remorquée sur le dos et ne peut être remorquée d'aucune autre manière que fixée à la bouée-tube.

- H. La victime est autorisée de s'aider en ramant sous la surface de l'eau et en battant des jambes, mais elle ne doit pas nager le dos crawlé ni aucun autre style de nage avec une récupération hors de l'eau.

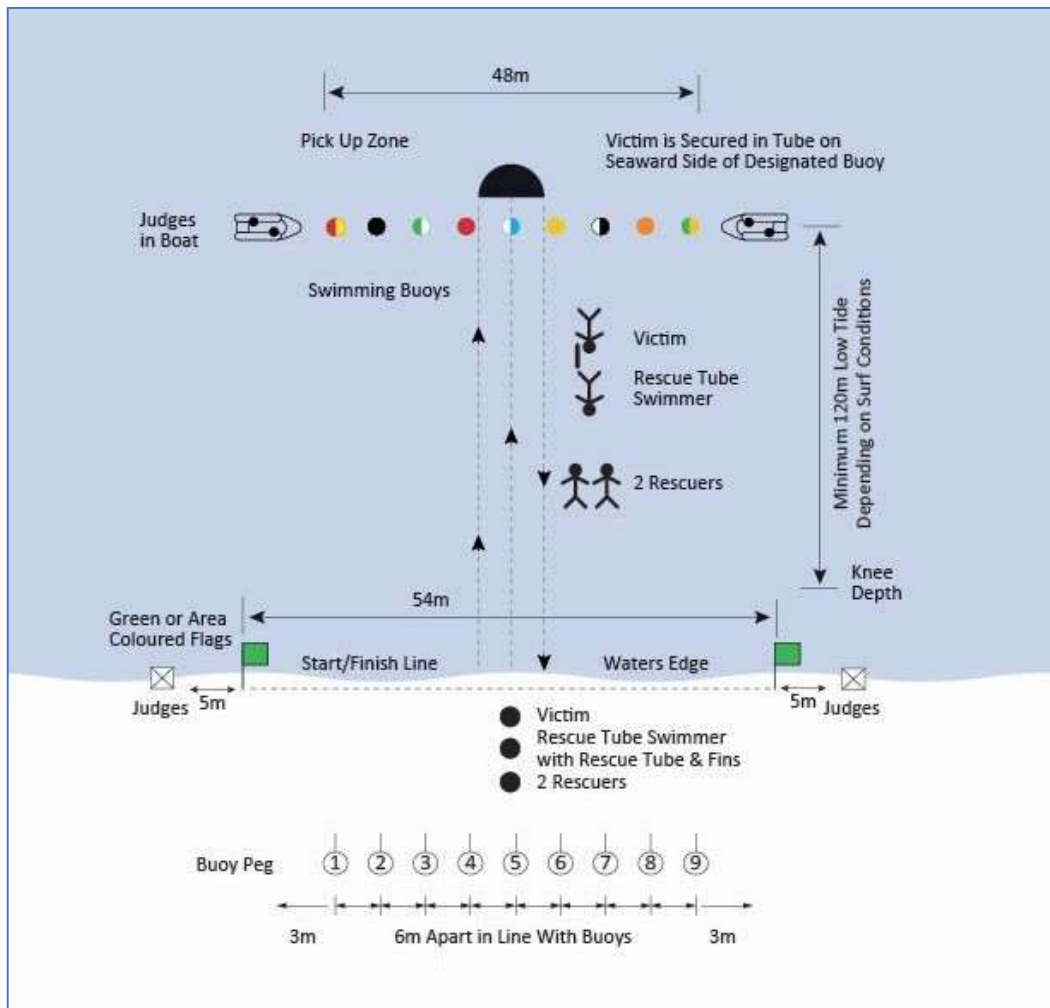
**Remarque** : le fait que la victime repositionne ses bras devant sa tête pour améliorer son hydrodynamisme ou se protéger ne constitue pas une disqualification.

- I. À aucun moment, la victime ne doit aider en marchant ou en courant, mais elle peut aider en levant les jambes pendant le transport.
- J. Seul le nageur utilisant la bouée-tube peut utiliser des palmes. Les sauveteurs ne doivent utiliser aucun équipement ni aucune palme.

### 6.3.3 Présentation schématique

Comme le montre le schéma ci-dessous, le parcours sera d'environ 240 m. Afin de garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à la discrétion du juge-arbitre, en fonction des conditions maritimes du moment.

- A. **La ligne de départ/d'arrivée** : elle est délimitée par une ligne tracée dans le sable entre deux poteaux surmontés de drapeaux verts (ou de couleur) ou par une corde de couleur vive tendue entre les deux poteaux, espacés d'environ 54 m et situés au bord de l'eau. L'alignement de la ligne de départ par rapport aux bouées peut être modifié à la discrétion du juge-arbitre, en fonction des conditions maritimes. Toute corde placée sur la ligne de départ peut être retirée une fois que les concurrents sont alignés et avant le départ s'il y a un risque que la bouée-tube s'y accroche.
- B. **Les bouées de nage** doivent être placées comme pour l'épreuve de nage, afin que tous les concurrents aient les mêmes chances en ce qui concerne les bancs de sable, les courants, etc.



**FIGURE 16: RESCUE TUBE RESCUE**

Catégorie d'âge	Remarques	Nombre max. participants
Equipes Jeunes, Open, Masters	Les jeunes ne peuvent pas nager avec des palmes en fibres	9x4

### 6.3.4 L'équipement

Bouée-tube, palmes : voir section 8.

Sauf avis contraire, les concurrents doivent utiliser les bouées-tubes fournies par les organisateurs.

### 6.3.5 Positionnement des officiels

Les juges d'arrivée doivent être positionnés à chaque extrémité de la ligne d'arrivée, à au moins 5 m du poteau et dans l'alignement des poteaux. Un juge de parcours dans le bateau doit être positionné dans l'alignement des bouées, comme indiqué sur le schéma.



---

Les infractions constatées pendant l'épreuve par l'un des juges doivent être signalées au juge-arbitre, qui statuera sur l'infraction avec les juges concernés. Un juge embarqué dans le bateau qui constate une infraction doit la signaler au juge-arbitre dès que possible et avant que le résultat de la course ne soit annoncé.

#### 6.3.6 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 6.4 Beach Relay

### 6.4.1 Description de l'épreuve

Des équipes de quatre personnes (trois dans la catégorie Masters) s'affrontent dans une course de relais avec un bâton sur une distance de 90 m (70 m pour la catégorie Masters). Au départ, deux concurrents (un et deux dans la catégorie Masters) prennent place dans leur couloir attribué à chaque extrémité du parcours.

Après le départ, chaque concurrent parcourt l'aire de sprint avec un témoin tenu dans l'une ou l'autre main et passe le témoin à la fin de la première, deuxième et troisième partie au coureur suivant. Tous les concurrents doivent terminer leur partie de l'épreuve debout, en position verticale et en contact avec leur témoin.

Les concurrents ne sont pas autorisés à gêner la progression des autres concurrents.

### 6.4.2 Le départ

Le départ se fera comme pour le sprint sur sable pour le premier concurrent prenant le départ.

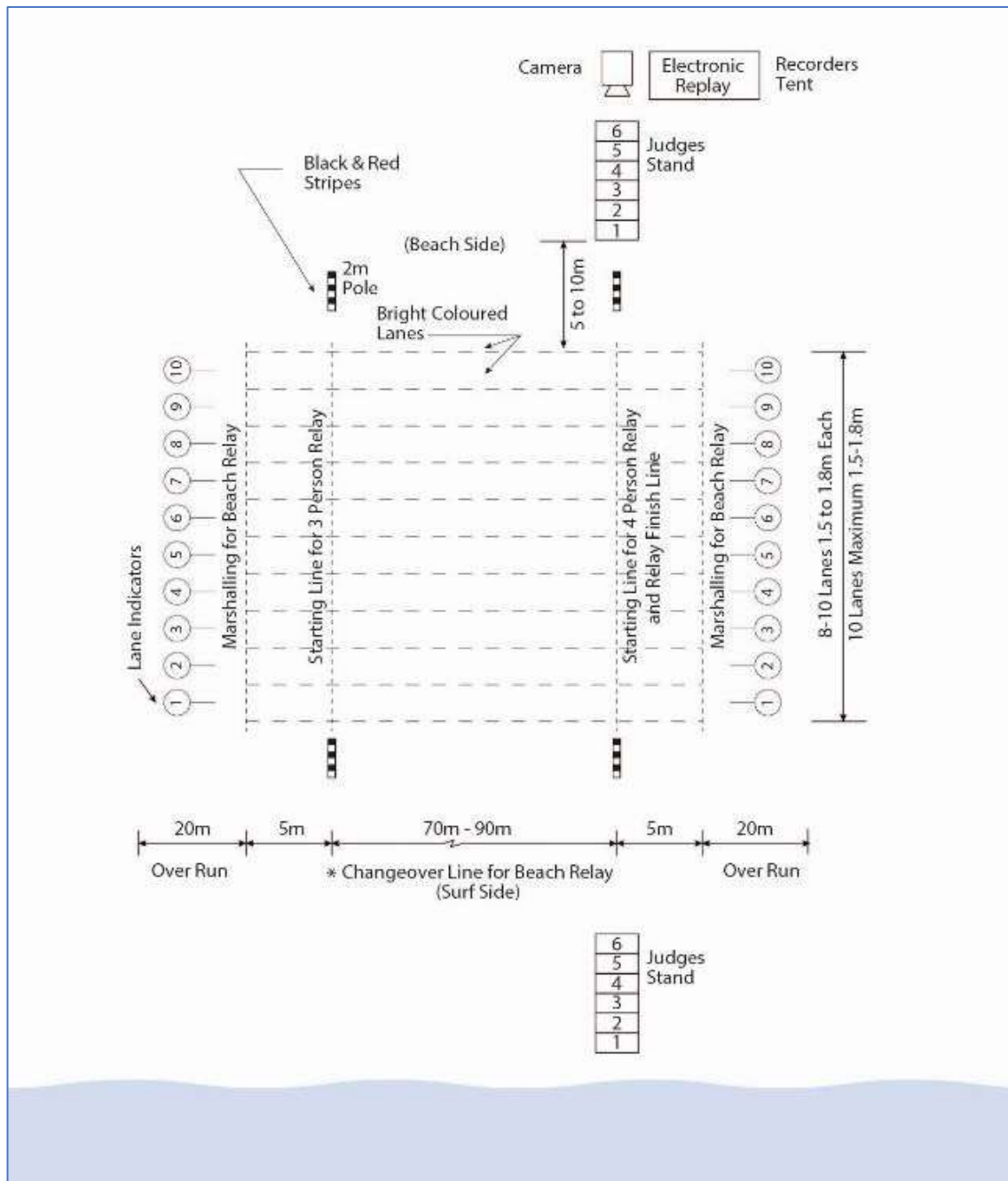
### 6.4.3 Passages de relais

Le témoin sera échangé de la manière suivante :

- A. Le concurrent qui vient passer le témoin doit porter celui-ci jusqu'à la ligne suivante. (Le témoin ne peut être lancé au concurrent suivant.)
- B. Les concurrents qui reçoivent le témoin lors du premier, deuxième et troisième échange peuvent être en mouvement lorsqu'ils prennent le témoin, mais ils seront disqualifiés si une partie de leur corps ou leurs mains franchissent la ligne de départ avant qu'ils ne prennent possession du témoin.
- C. Si un témoin tombe pendant le passage de relais, le receveur peut le ramasser (en veillant à ne pas gêner les autres concurrents) et poursuivre la course dans le couloir qui lui a été attribué.
- D. Si un témoin tombe à tout autre moment, le concurrent peut le ramasser (à condition de ne pas gêner les autres concurrents) et poursuivre la course dans le couloir qui lui a été attribué.

### 6.4.4 Présentation schématique

Le parcours sera similaire à celui du Beach Sprint, comme indiqué dans le schéma suivant.



**FIGURE 22: BEACH RELAY**

Catégorie d'âge	Distance	Nombre max. participants
Equipes Jeunes, Masters	70m	4x10 (4x8 in finale)
Equipes Open	90m	4x10 (4x8 in finale)

#### 6.4.5 Equipement et tenues

Bâton: voir section 8

Les pantalons ou shorts et/ou chemises, conformes aux exigences relatives à l'uniforme de l'équipe, peuvent être portés à la discrétion des concurrents.

Les concurrents peuvent être tenus de porter des dossards de couleur afin de faciliter le jugement.

#### 6.4.6 Positionnement des officiels

En général, le jugement s'effectuera comme pour le sprint, le juge-arbitre, le juge de parcours et les juges d'arrivée assumant des fonctions similaires en ce qui concerne le départ et l'arrivée.

Des juges de parcours seront désignés pour vérifier les passages de relais afin de détecter toute infraction à chaque extrémité pendant les relais.

Toute infraction, y compris les relais, constatée par les juges de parcours sera signalée au juge-arbitre/arbitre de section.

#### 6.4.7 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 6.5 Surfski relay

### 6.5.1 Description de l'épreuve

L'épreuve de relais en surfski se déroule selon les règles générales de l'épreuve de surfski. Les équipes seront composées de trois concurrents, qui pourront utiliser le même engin.

Les concurrents doivent obéir aux instructions du starter ou du check starter concernant l'alignement des surf skis au départ.

**Premier concurrent** : le premier concurrent prendra le départ comme dans une course de surfski et devra parcourir le circuit balisé par les bouées. Les concurrents peuvent ensuite abandonner leur ski (n'importe où après avoir contourné la dernière bouée de virage), retourner sur le rivage, courir sur la plage en contournant les deux drapeaux de virage verts et jaunes à droite et passer le relais au deuxième concurrent à la ligne de changement de surfski désignée.

**Deuxième concurrent** : le deuxième concurrent effectue le même parcours, contourne les deux drapeaux de virage et passe le relais au troisième concurrent à la ligne de changement de surfski désignée.

**Troisième concurrent** : le troisième concurrent effectue le même parcours, passe le premier drapeau de virage et passe le deuxième drapeau de virage côté rivage, pour terminer entre les deux drapeaux verts (ou de couleur) d'arrivée.

Le premier et le troisième concurrent de chaque équipe prennent le départ depuis la position attribuée à leur équipe. Cependant, la position attribuée est inversée pour le deuxième concurrent de chaque équipe. Par exemple, dans une course à 16 concurrents où une équipe a obtenu la position 1 : le premier concurrent prend le départ depuis la position 1 ; le deuxième concurrent prend le départ depuis la position 16 ; le troisième concurrent prend le départ depuis la position 1.

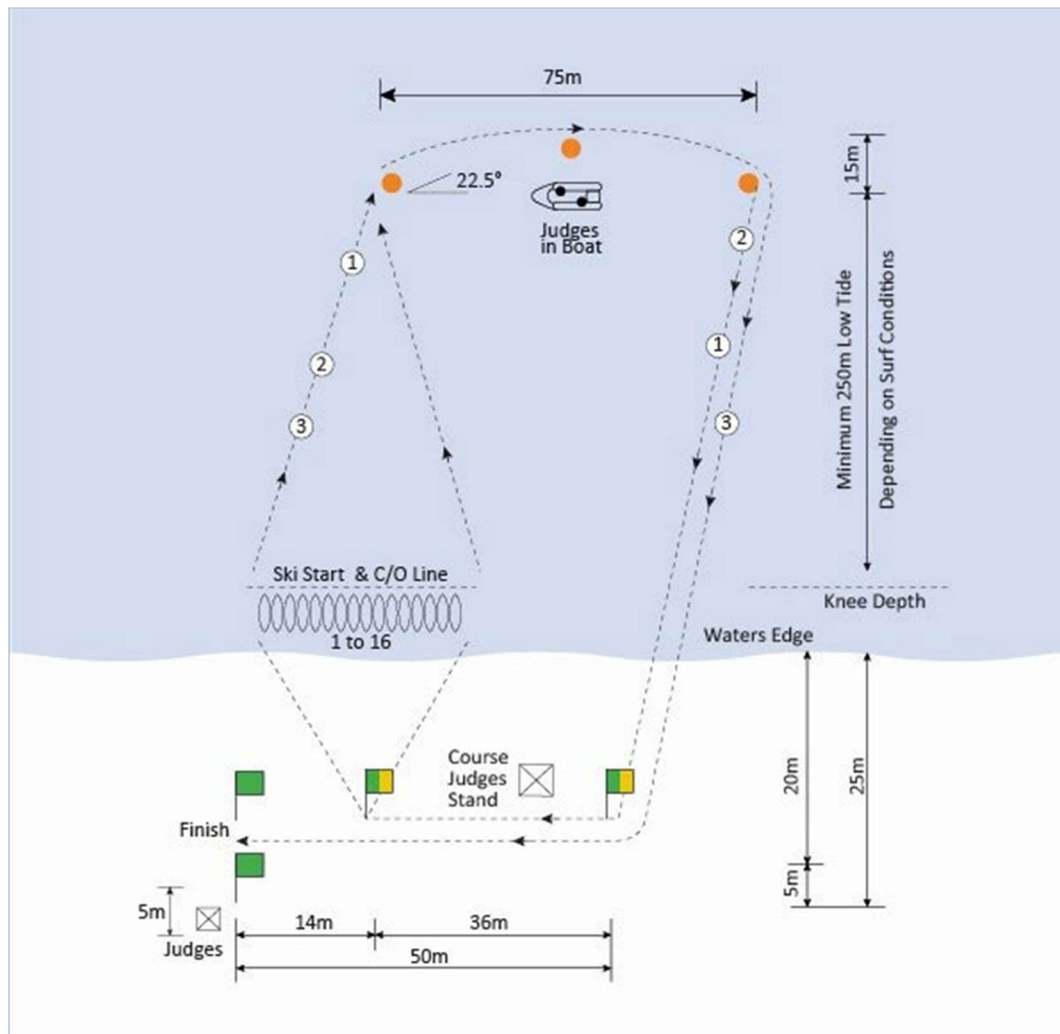
Ordre de départ du premier tour	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16
Ordre de départ du deuxième tour	16-15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1
Ordre de départ du troisième tour	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16

Les concurrents ne sont pas autorisés à retenir ou à gêner de quelque manière que ce soit les surfskis des autres concurrents, ni à entraver délibérément leur progression.

### 6.5.2 Présentation schématique

Le tracé du parcours est celui indiqué dans le schéma ci-dessous. L'arrivée se trouve entre deux drapeaux verts (ou de couleur).

Dans le relais en surfski, la ligne de départ/transfert est située dans l'eau. Afin de garantir l'équité du départ et de l'arrivée, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la discrétion du juge-arbitre, en fonction des conditions aquatiques du moment.



Catégorie d'âge	Nombre max. participants
Equipes Open	16x3

### 6.5.3 Equipement et tenue

Surf ski et pagaie : voir section 8.

- A. Les membres de l'équipe ou les autres membres autorisés par le juge-arbitre doivent s'assurer que tout engin utilisé par l'un des autres membres de l'équipe ne cause aucune gêne à une autre équipe ou à un autre concurrent pendant la course. L'engin doit être retiré dès que possible du bord de l'eau afin d'éviter toute congestion et tout dommage éventuel.
- B. Si un club inscrit plus d'une équipe à une épreuve, chaque équipe doit porter des numéros ou des lettres distinctifs marqués sur le bras, la jambe ou le caps. Le second compétiteur se tient prêt, avec son surfski, dans la zone de relais (avec de l'eau jusqu'à hauteur du genou), en tenant compte de l'inversion de l'ordre de départ pour chaque tour.

#### 6.5.4 Positionnement des officiels

Les juges se placeront de manière à observer le bon déroulement de l'épreuve et à déterminer l'ordre d'arrivée.

Les concurrents doivent franchir la ligne d'arrivée debout, en position verticale.

L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée.

#### 6.5.5 Contrôle de l'embarcation

Les concurrents peuvent perdre le contrôle ou le contact avec le surfski ou la pagaie pendant la partie vers les bouées, à condition qu'ils récupèrent le surfski (et la pagaie) et contournent la dernière bouée du parcours en contact avec l'embarcation et terminent le parcours.

Les concurrents doivent pagayer avec leur surfski autour de la dernière bouée du parcours et ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contrôle ou le contact avec leur embarcation (ou leur pagaie) après la dernière bouée du parcours lors du retour.

#### 6.5.6 Variation du parcours et de la procédure du relais de ski des masters

- A. Les bouées du parcours de ski pour le relais de ski Masters doivent être conformes à celles du relais de ski Oceanman/Oceanwoman. Les concurrents doivent contourner toutes les bouées dans l'eau, y compris les bouées de nage, les bouées noires et blanches et les trois bouées orange de ski, sauf indication contraire.
- B. Les deux drapeaux de virage verts/jaunes sont placés à environ 15 m l'un de l'autre, soit sur le rivage, soit dans une eau à hauteur des genoux (selon le cas et en tenant compte des conditions de surf afin de minimiser la distance à parcourir).
- C. Les deux drapeaux verts (ou de couleur) d'arrivée sont placés au bord de l'eau à environ 5 m l'un de l'autre et à environ 5 m du deuxième drapeau de virage.

**Remarque** : toutes les autres conditions restent inchangées par rapport au parcours standard.



## 6.6 Board relay

### 6.6.1 Description de l'épreuve

L'épreuve de relais planche se déroulera selon les règles générales de l'épreuve du board race. Les équipes seront composées de trois concurrents, qui pourront utiliser la même embarcation.

**Le premier concurrent :** le premier concurrent prendra le départ comme dans la board race et devra parcourir le circuit balisé par les bouées. Les concurrents peuvent ensuite quitter leur planche (n'importe où après avoir contourné la dernière bouée de virage), retourner sur le rivage, courir sur la plage en contournant les deux drapeaux de virage verts et jaunes à droite et passer le relais au deuxième concurrent à la ligne de changement de planche désignée.

**Le deuxième concurrent :** le deuxième concurrent effectue le même parcours, passe les deux drapeaux de virage et passe le relais au troisième concurrent à la ligne de changement de planche désignée.

**Le troisième concurrent :** le troisième concurrent effectue le même parcours, passe le premier drapeau de virage et passe le deuxième drapeau de virage côté rivage, pour terminer entre les deux drapeaux verts (ou de couleur) d'arrivée.

Les deuxième et troisième concurrents de l'épreuve relais planche doivent se positionner avec les pieds sur la ligne de relais ou en amont de celle-ci. Les deuxième et troisième concurrents n'ont pas besoin de franchir la ligne de départ avec une planche pour entrer dans l'eau après avoir été touchés.

Les concurrents des épreuves de relais planche doivent commencer leur partie de l'épreuve à partir de la position qui leur a été attribuée.

Le premier et le troisième concurrent de chaque équipe prennent le départ depuis la position attribuée à leur équipe. Cependant, la position attribuée est inversée pour le deuxième concurrent de chaque équipe. Par exemple, dans une course à 16 équipes où une équipe a obtenu la position 1 : le premier concurrent prend le départ depuis la position 1 ; le deuxième concurrent prend le départ depuis la position 16 ; le troisième concurrent prend le départ depuis la position 1.

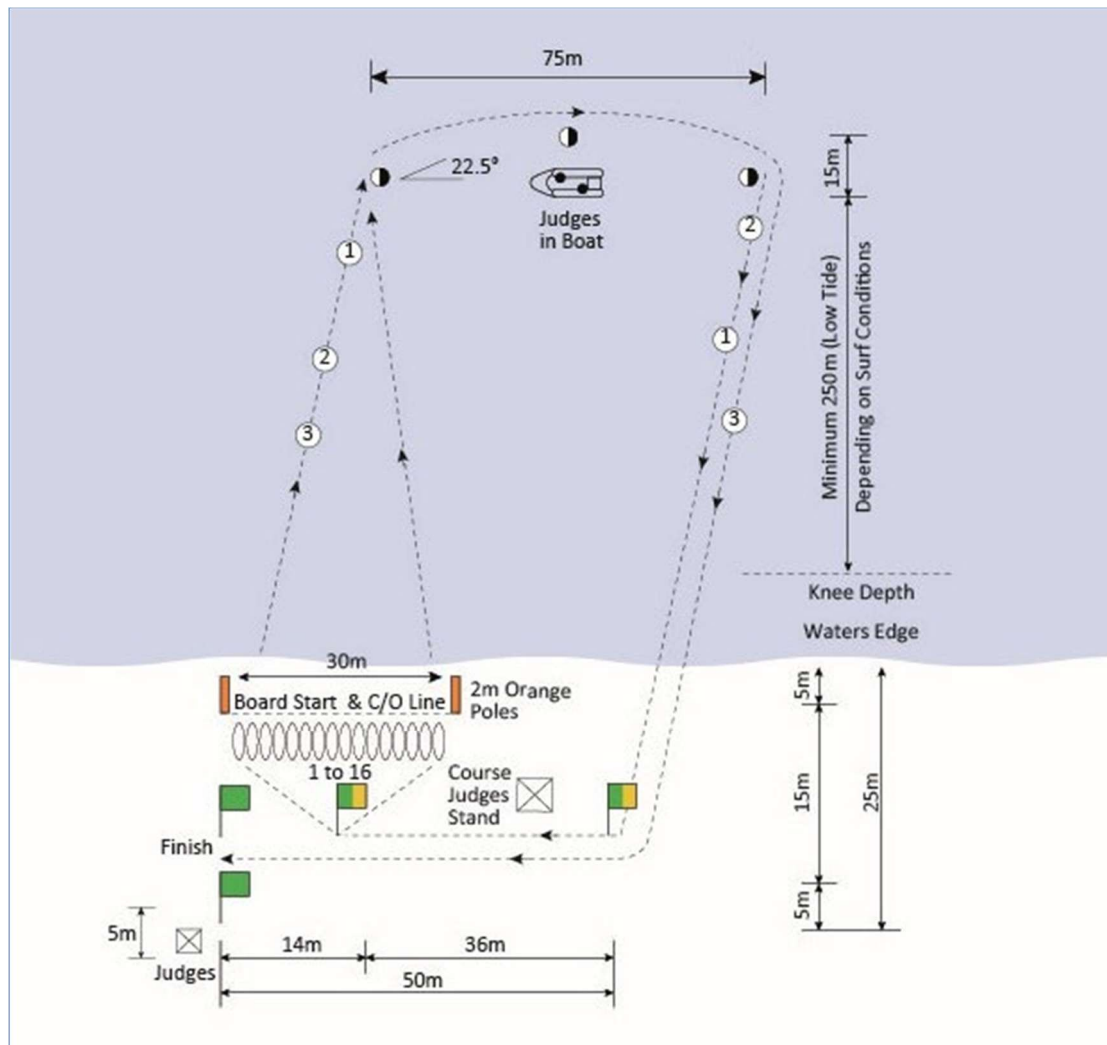
Ordre de départ du premier tour	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16
Ordre de départ du deuxième tour	16-15-14-13-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1
Ordre de départ du troisième tour	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16

Les concurrents ne sont pas autorisés à retenir ou à gêner de quelque manière que ce soit les planches des autres concurrents, ni à entraver délibérément leur progression.

### 6.6.2 Présentation schématique

Le tracé du parcours sera celui détaillé pour l'épreuve de relais planche et indiqué dans le schéma suivant.

Afin de garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées pourra être modifié à la discrétion de l'arbitre en chef, en fonction des conditions maritimes du moment.



Catégorie d'âge	Remarque	Nombre max. participants
Equipes Jeunes, Open.	Les équipes Jeunes ont le choix de la planche (nipper ou grande)	16x3

### 6.6.3 Equipement

Planche : voir section 8.

- A. L'utilisation d'une planche de remplacement est autorisée à condition que le concurrent reprenne la course depuis la ligne de départ. Les planches de remplacement peuvent être apportées à la ligne de départ par les autres membres de l'équipe, à condition qu'elles ne gênent pas les autres concurrents.
- B. Les membres de l'équipe ou les autres membres autorisés par le juge-arbitre doivent s'assurer que tout engin utilisé par l'un des autres membres de l'équipe ne cause aucune gêne à une autre équipe ou à un autre concurrent pendant la course. L'engin doit être retiré dès que possible du bord de l'eau afin d'éviter toute congestion et tout dommage éventuel.
- C. Si un club inscrit plus d'une équipe à une épreuve, chaque équipe doit porter des numéros ou des lettres distinctifs marqués sur le bras, la jambe ou le caps.

### 6.6.4 Positionnement des officiels

L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée. Les concurrents doivent terminer debout, en position verticale.

### 6.6.5 Contrôle de l'embarcation

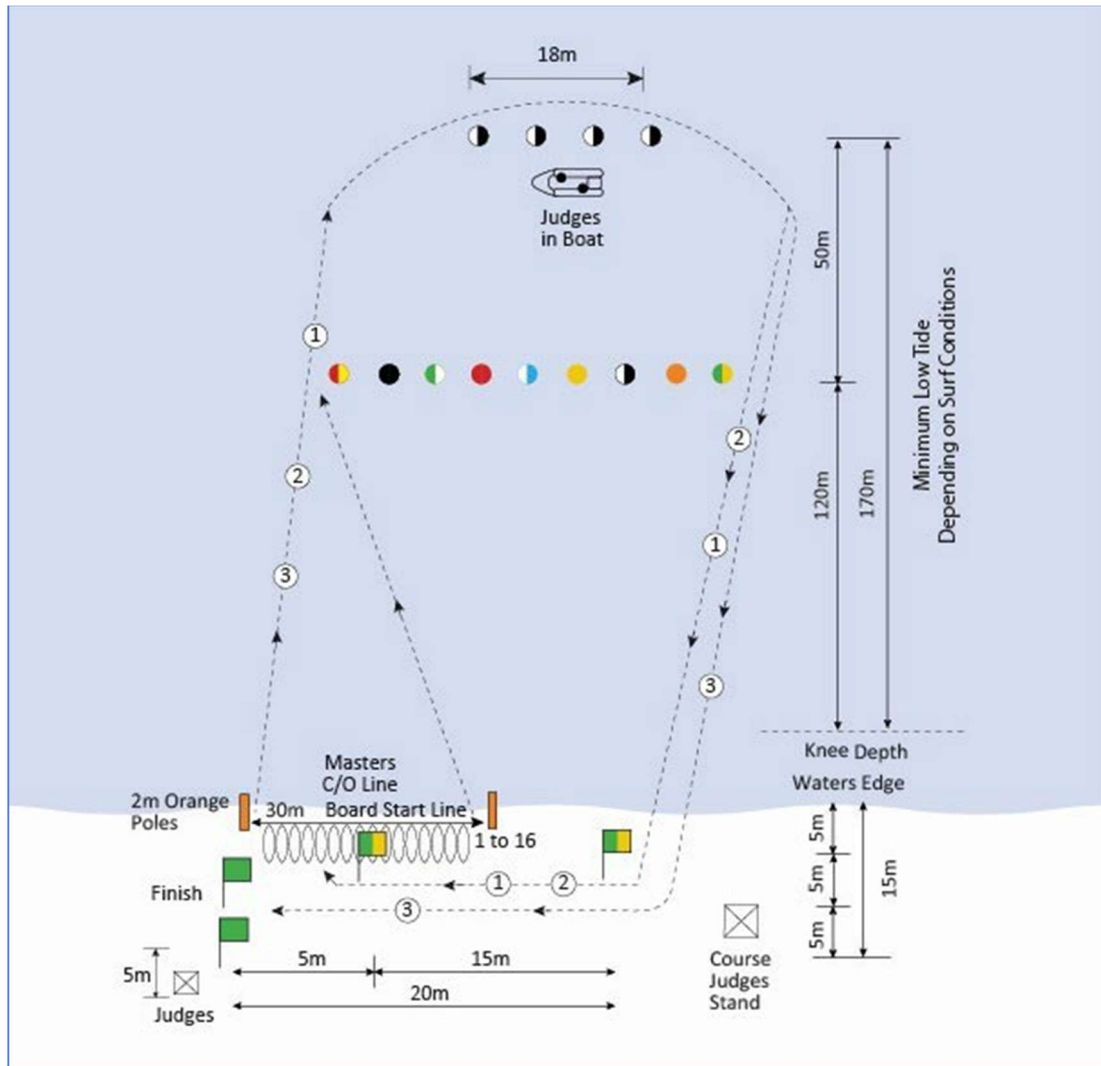
Les concurrents peuvent perdre le contrôle ou le contact avec la planche pendant la partie vers les bouées, à condition qu'ils récupèrent la planche et contournent la dernière bouée du parcours en contact avec l'embarcation et terminent le parcours.

Les concurrents doivent contourner avec leur planche la dernière bouée du parcours et ils ne seront pas disqualifiés s'ils perdent le contrôle ou le contact avec leur embarcation après la dernière bouée du parcours lors du retour.

### 6.6.6 Relais planche des masters et variation du parcours

- A. Les bouées du parcours planche pour le relais planche des Masters doivent être conformes à celles de la partie planche du relais Oceanman/Oceanwoman. Les concurrents doivent contourner toutes les bouées dans l'eau, y compris les bouées de nage et les bouées noires et blanches de la planche, sauf indication contraire.
- B. Les deux drapeaux de virage verts/jaunes sont placés à environ 15 m l'un de l'autre, soit sur le rivage, soit dans une eau à hauteur des genoux (selon le cas et en tenant compte des conditions de surf afin de minimiser la distance à parcourir).
- C. Les deux drapeaux verts (ou de couleur) d'arrivée sont placés au bord de l'eau à environ 5 m l'un de l'autre et à environ 5 m du deuxième drapeau de virage.

**Remarque** : toutes les autres conditions restent inchangées par rapport au parcours standard.



Catégorie d'âge	Nombre max. participants
Equipes Masters	16x3

### 6.6.7 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf DQ 11.

## 6.7 Surf Teams race

### 6.7.1 Description de l'épreuve

Après avoir pris le départ depuis la ligne de départ sur la plage, les trois membres de chaque équipe nagent sur un parcours d'environ 400 m (280 m pour les Masters) balisé par des bouées, puis reviennent vers le rivage pour franchir la ligne d'arrivée entre les drapeaux situés sur la plage.

**Marshalling:** Les trois membres de chaque équipe passent au marshalling et sont placés l'un derrière l'autre en regardant vers l'eau et dans l'ordre du tirage. L'équipe suivante prendra place à côté.

Lorsque toutes les équipes sont ainsi placées, elles sont invitées à se rendre sur la zone de départ. Sur ordre d'un officiel, la ligne la plus proche de l'eau se place sur la ligne de départ. La deuxième ligne prend place à côté, suivi de la troisième ligne.

(Cette procédure disperse les participants des différentes équipes sur la ligne de départ.)

**Points:** Les points sont attribués comme suit: un point au premier, deux points au second, trois points au troisième, quatre points au quatrième et ainsi de suite .... L'équipe qui a le moins de points sera déclarée vainqueur. Si deux ou plusieurs équipes obtiennent le même nombre de points, l'équipe arrivée au complet en premier obtiendra la place la plus élevée.

Tous les participants qui arrivent seront notés dans l'ordre de leur arrivée et les points seront attribués et le total calculé. Si des équipes sont disqualifiées, les points sont à nouveau attribués et un nouveau total sera calculé.

Si les épreuves Surf et Surf Teams races se déroulent en même temps, les nageurs qui ne font pas partie d'équipes seront éliminés des points et du résultat final de l'épreuve Surf Team race.

### 6.7.2 Présentation schématique

L'épreuve Surf Teams Race se déroule sur le parcours prévu pour l'épreuve de nage, comme indiqué dans le schéma suivant. Afin de garantir des départs et des arrivées équitables, l'alignement de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée par rapport aux bouées peut être modifié à la discrétion de l'arbitre en chef, en fonction des conditions maritimes.

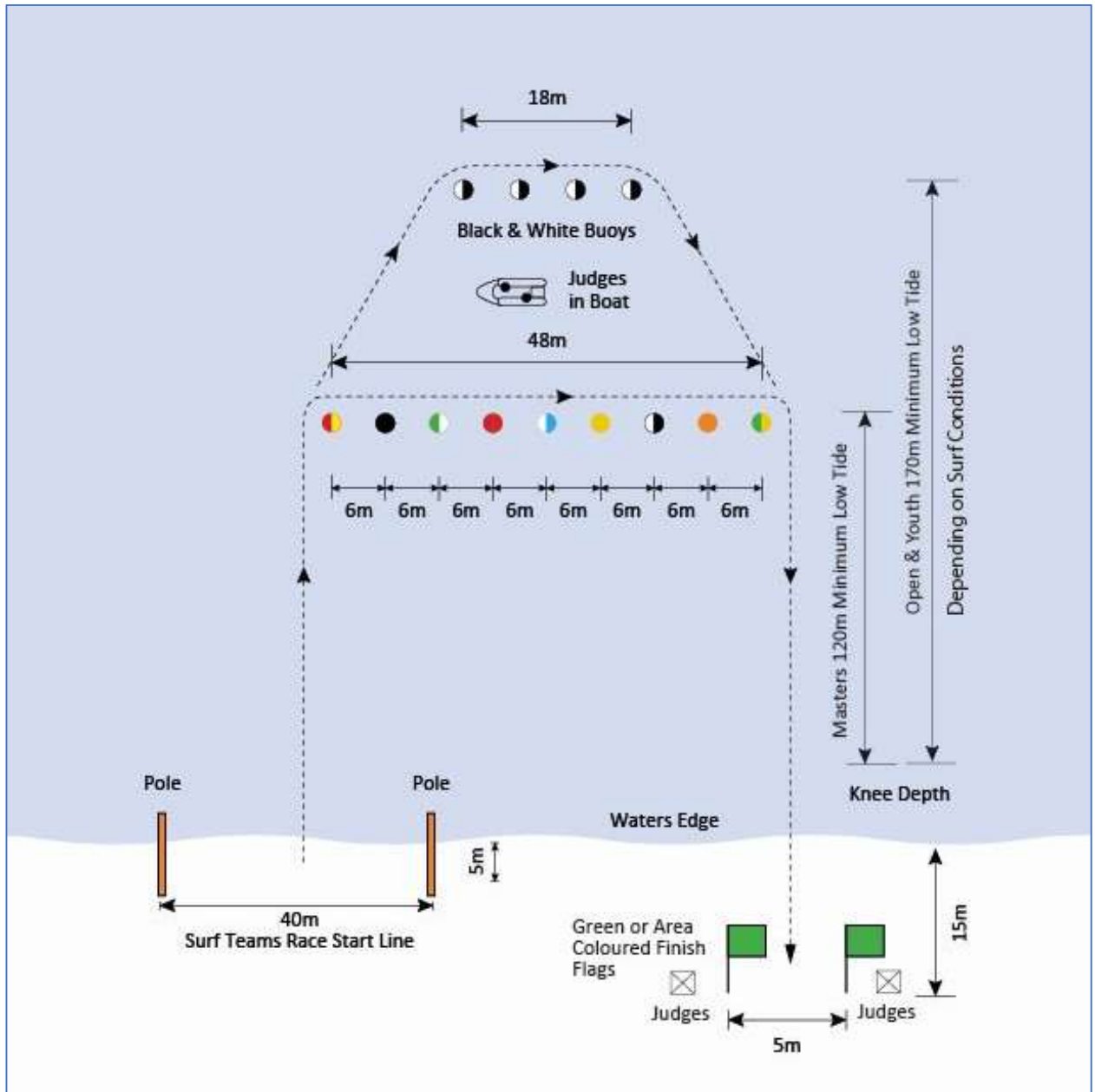


FIGURE 15: SURF TEAMS RACE

Catégorie d'âge	Distance	Nombre max. participants
Equipes Jeunes, Masters	120m jusqu'à la bouée la plus éloignée. Tourner autour des bouées colorées.	10x3
Equipes Open	170m jusqu'à la bouée la plus éloignée. Tourner autour la bouée noir et blanc	10x3

### 6.7.3 Evaluation

Au signal de départ, les concurrents doivent partir de la ligne de départ, entrer dans l'eau sans gêner les autres concurrents, nager jusqu'aux bouées et les contourner, puis revenir vers le rivage et terminer entre les deux drapeaux verts d'arrivée.

**Remarque** : les concurrents peuvent toucher les bouées et les cordes des bouées, mais ne sont pas autorisés à utiliser les cordes des bouées pour se tirer le long du parcours.

Les concurrents doivent terminer debout, en position verticale. L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée.

Les juges doivent être placés de manière à observer le déroulement de l'épreuve et à déterminer la place des concurrents à la ligne d'arrivée.

### 6.7.4 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf la DQ 11

## 6.8 Beach Run Relay (3x1km)

### 6.8.1 Description de l'épreuve

Trois concurrents courent chacun 1 km sur la plage. Le tracé du parcours doit respecter la distance totale et être défini en fonction des caractéristiques du site. La distance par tour est fixée par défaut à 500 mètres. Toutefois, pour les plages plus spacieuses, l'arbitre en chef peut fixer la distance par tour à 1 km.

Au signal de départ, les concurrents courent le long du côté gauche du couloir pour contourner les poteaux de virage (dans le sens des aiguilles d'une montre ou à droite, sauf indication contraire) et reviennent aux drapeaux de virage, puis répètent le parcours. Le concurrent entrant contourne le premier drapeau de virage (dans le sens des aiguilles d'une montre ou à droite, sauf indication contraire) et passe le relais au concurrent suivant qui attend à une ligne située approximativement au centre de la zone de relais, conformément aux instructions du responsable de la zone de relais entre les premier et deuxième drapeaux de virage. Le passage du relais doit avoir lieu après le premier drapeau de virage et avant que le concurrent sortant ne contourne le deuxième drapeau de virage.

Le deuxième concurrent effectue le même parcours que celui décrit ci-dessus.

Le troisième concurrent effectue le même parcours que celui décrit ci-dessus avant de franchir la ligne d'arrivée.

Il est interdit de bousculer ou d'entraver délibérément un autre concurrent ou une autre équipe afin de gêner leur progression.

Des officiels seront placés pour observer le déroulement de l'épreuve et déterminer la place des concurrents à la ligne d'arrivée.

L'arrivée est jugée lorsque la poitrine du concurrent franchit la ligne d'arrivée. Les concurrents doivent terminer l'épreuve debout, en position verticale.

### 6.8.2 Présentation schématique

Le parcours (tel qu'illustré dans le schéma ci-dessous) doit être tracé sur la plage (sur du sable mou si possible) parallèlement au bord de l'eau.

**La ligne de départ** sera délimitée par une ligne tracée dans le sable ou par un corde de couleur vive tendue entre deux poteaux auxquels seront attachés des drapeaux verts et jaunes. La ligne d'arrivée sera délimitée par deux drapeaux verts placés à environ 5 m l'un de l'autre, du côté mer de la ligne de départ/virage. Le juge-arbitre déterminera la longueur de la ligne de départ/virage.

**Couloirs de course** : Le parcours sera divisé en deux couloirs parallèles au bord de l'eau. Le couloir le plus proche de l'eau sera réservé aux coureurs qui terminent la course. Les couloirs seront séparés par du ruban adhésif coloré, des banderoles ou tout autre matériau approprié.

**Remarque** : si le parcours est effectué dans le sens inverse, les allers se feront côté terre et les retours côté mer.

Deux poteaux munis de drapeaux verts et jaunes, espacés d'environ 5 m et situés à environ 250 m du départ, à l'extrémité du séparateur de couloirs, marqueront le point de virage.

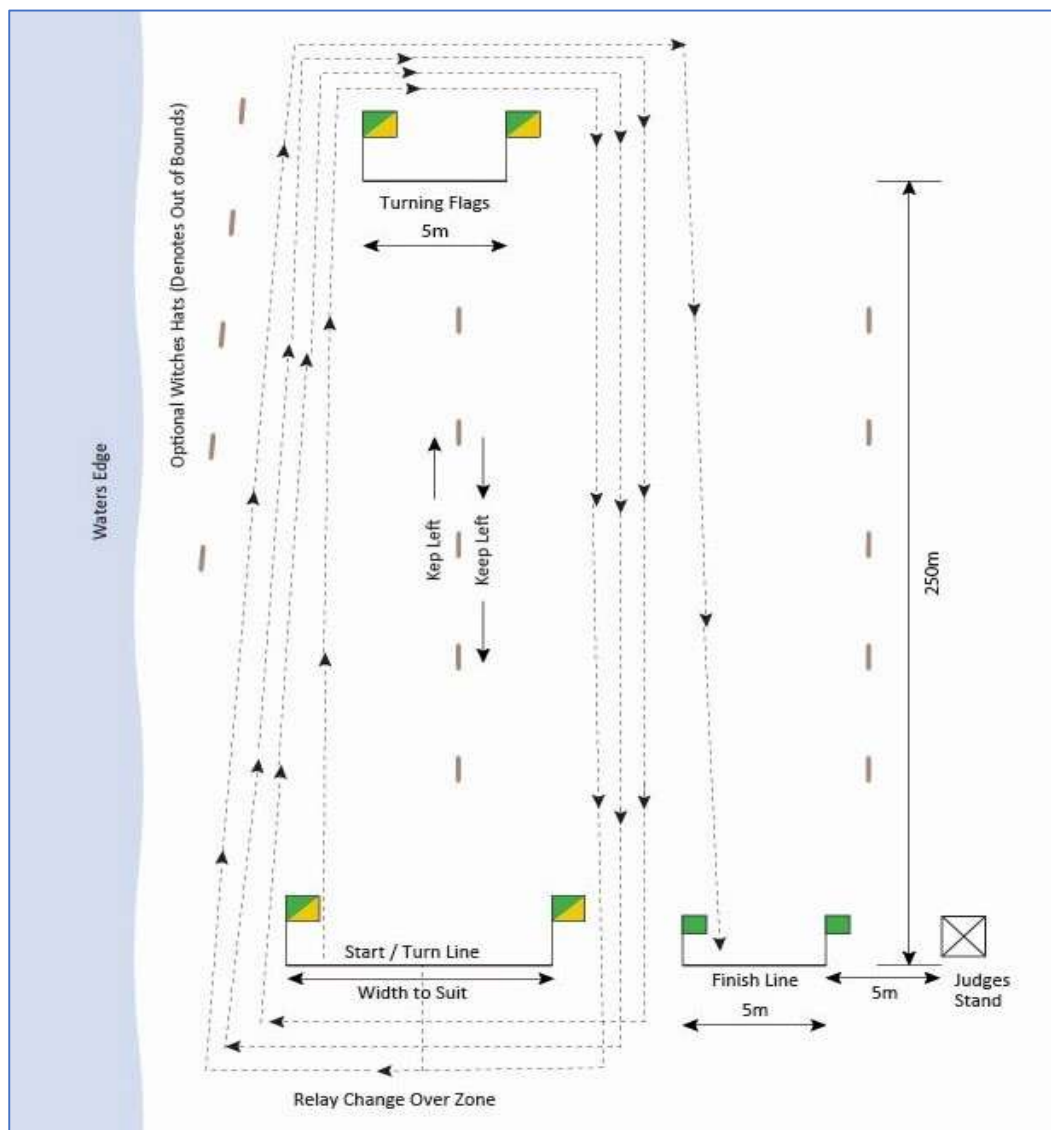


FIGURE 24: BEACH RUN RELAY

Catégorie d'âge	Distances	Nombre max. participants
Equipes Jeunes, Masters	2x500m	20 équipes de 2
Equipes Open	2x1000m	20 équipes de 2

### 6.8.3 Equipement et tenue

Bâton: voir section 8

Les pantalons ou shorts et/ou chemises, conformes aux exigences relatives à l'uniforme de l'équipe, peuvent être portés à la discrétion des concurrents. Le port de chaussures est facultatif.

#### 6.8.4 Positionnement des officiels

L'arbitre de section doit se placer d'un côté du parcours afin d'assurer la supervision générale.

Des juges de parcours peuvent être désignés afin de s'assurer que les concurrents effectuent le parcours sans gêner les autres concurrents.

Un juge doit se placer aux poteaux de virage afin de s'assurer qu'il n'y ait pas de bousculades ou d'interférences inutiles.

Les juges d'arrivée doivent déterminer le classement.

#### 6.8.5 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf DQ 11.

## 6.9 Ocean M Lifesaver Relay

### 6.9.1 Description de l'épreuve

Le relais Ocean M Lifesaver est une variante de l'épreuve individuelle Ocean M.

Des équipes de quatre compétiteurs (un nageur, un planchiste, un pagayeur de surfski de surf et un coureur) effectuent le parcours.

**Remarque 1 :** Le coureur effectue les quatre parties de course du relais Ocean M Lifesaver.

**Remarque 2 :** Les équipes participant aux épreuves des Championnats du monde de sauvetage, aux épreuves par équipes nationales et aux épreuves mixtes interclubs de relais de sauvetage en mer doivent être composées de deux hommes et deux femmes. Les équipes peuvent choisir les parties de l'épreuve auxquelles leurs deux hommes et leurs deux femmes participeront.

Sauf indication contraire de l'organisateur ou du comité de compétition, l'ordre fixe des épreuves est le suivant : course à pied - nage - course à pied - planche - course à pied - surfski - course à pied. Le parcours se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, sauf indication contraire.

À l'exception des différences mentionnées dans cette section, les conditions, le parcours et les règles sont les mêmes que pour l'épreuve individuelle Ocean M.

Les coureurs ne sont pas autorisés à porter des chaussures, sauf autorisation du juge-arbitre.

**Remarque 1 :** Les exigences relatives aux événements majeurs qui s'appliquent à l'épreuve individuelle Ocean M sont également essentielles à la conduite du relais Ocean M Lifesaver, à l'exception du fait que les handlers ne sont pas nécessaires dans l'épreuve de relais, car les concurrents manipulent leur propre embarcation sous la direction des officiels désignés, c'est-à-dire que les concurrents apportent leur propre embarcation dans l'arène de compétition sous la direction d'un officiel désigné et la retirent après utilisation, conformément aux instructions.

**Remarque 2 :** Les handlers ne peuvent aider qu'avant le début d'une course en amenant les embarcations dans la zone de rassemblement uniquement.

### 6.9.2 Présentation schématique

Le parcours sera conforme au schéma du relais Ocean M Lifesaver.

**Ligne de départ :** La ligne de départ doit avoir une largeur d'environ 15 m, être centrée sur la bouée de nage n° 1 à environ 30 m du bord de l'eau (si les conditions de la plage et des vagues le permettent) et peut être marquée par des poteaux à chaque extrémité.

**Remarque :** Les concurrents ne sont pas tenus de franchir la ligne de départ pour aucune des étapes de l'épreuve.

**Première partie de course :** L'épreuve commence au signal du starter par une course d'environ 30 mètres entre la ligne de départ et l'eau. Le coureur doit ensuite

toucher de manière visible son nageur, qui attendra à son gré au bord de l'eau ou dans l'eau.

**Remarque :** les coureurs sont autorisés à entrer dans l'eau pour toucher leur concurrent et peuvent patauger, plonger en canard\* avec leurs pieds, mais ils ne sont pas autorisés à nager avant d'avoir touché leur concurrent.

\* À condition que les pieds poussent sur le fond, il est permis d'effectuer un mouvement des bras au-dessus de l'eau dans le cadre du mouvement de plongée en canard.

**Parcours de nage :** le nageur parcourt le circuit en forme de « M » et revient à la plage où il passe le relais à son coureur de manière visible. Le passage du relais peut avoir lieu n'importe où entre la dernière bouée de virage et le côté mer du premier repère de plage.

**Deuxième partie de course :** après avoir touché le nageur, le coureur contourne l'arche d'arrivée, puis touche visiblement son planchiste, qui attend avec sa planche au bord de l'eau ou dans l'eau, à sa discrétion.

**Remarque :** le toucher et les actions du coureur sont conformes à la « remarque » concernant la première partie de course.

**Parcours en planche :** Le planchiste parcourt le circuit en forme de « M » avec sa planche, revient à la plage et touche visiblement son coureur. Le toucher peut avoir lieu n'importe où entre la dernière bouée de virage et le côté mer du premier repère de plage.

**Remarque :** Le toucher et les actions du coureur sont conformes à la « remarque » concernant l'épreuve de nage.

**Troisième partie de course :** après avoir touché le planchiste, le coureur contourne l'arche d'arrivée et touche visiblement le pagayeur qui l'attend avec son surfski et sa pagaie, au bord de l'eau ou dans l'eau, à sa discrétion.

**Remarque :** le toucher et les actions du coureur sont conformes à la « remarque » de la première partie de course.

**Parcours en surfski :** Le pagayeur parcourt le circuit en forme de « M » avec son surfski, revient à la plage et touche visiblement son coureur. Le toucher peut être effectué n'importe où entre la dernière bouée de virage et le côté mer du premier repère de plage.

**Remarque :** Le toucher et les actions des coureurs sont conformes à la « remarque » concernant l'épreuve de nage.

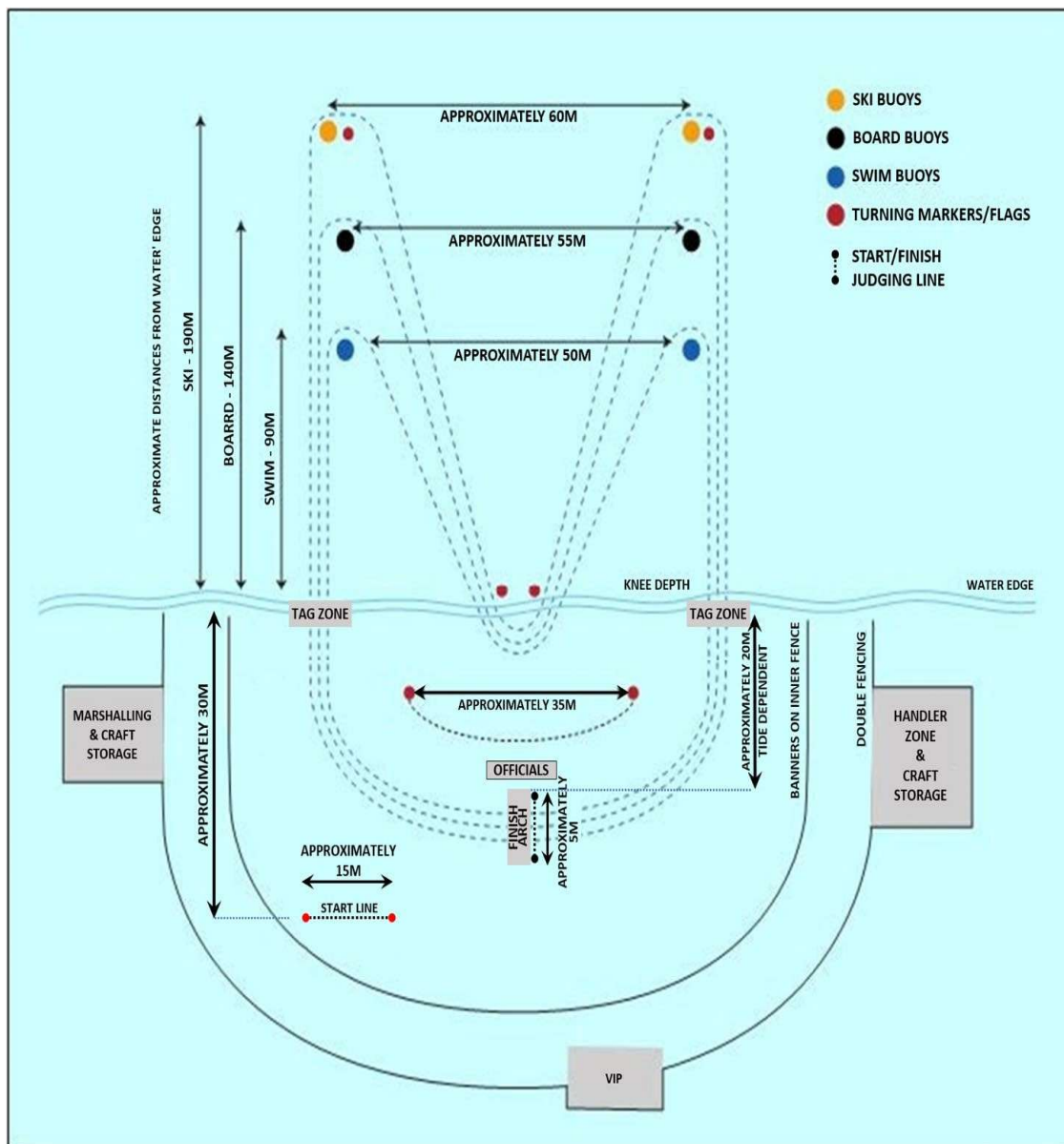
**Quatrième partie de course :** après avoir touché son coéquipier pagayeur, le coureur passe le premier repère sur la plage et franchit la ligne d'arrivée sous l'arche/les drapeaux pour conclure la course.

**Remarque 1 :** le passage du relais et les actions du coureur sont conformes à la « remarque » concernant la première partie de course.

**Remarque 2 :** les concurrents contournent les drapeaux de virage dans le même sens que les bouées pour chaque étape du parcours.

**Remarque 3 :** Si la distance entre les bouées de nage dépasse 90 m du bord de l'eau en raison des conditions de marée, de ressac ou de plage, le comité d'organisation de l'événement peut décider d'utiliser les deux bouées de planche pour la nage. Dans ce cas, les concurrents ne doivent pas effectuer un parcours de natation en forme de M, mais doivent contourner les deux bouées de planche sans revenir à la plage, puis commencer la partie en forme de M.

**Remarque 4 :** Si les conditions de marée, de ressac ou de plage rendent impossible la mise en place d'un parcours en M approprié, le comité d'organisation peut également décider d'utiliser le parcours traditionnel Oceanman/Oceanwoman pour les étapes aquatiques de l'épreuve, tout en conservant le parcours sur plage.



Catégorie d'âge	Remarque		Nombre max. participants
Equipes Jeunes, Open, Masters	L'ordre des équipes jeunes est obligatoirement: planche – nage – planche – sprint.		16x4

### 6.9.3 Variantes pour cette épreuve

Si la distance entre les bouées de nage dépasse 90 m du bord de l'eau en raison des conditions de marée, de ressac ou de plage, le comité d'organisation de l'événement peut décider d'utiliser les deux bouées de planche pour la nage. Dans ce cas, les concurrents ne doivent pas effectuer un parcours de natation en forme de M, mais doivent contourner les deux bouées de planche sans revenir à la plage, puis commencer la partie en forme de M.

Si les conditions de marée, de ressac ou de plage rendent impossible la mise en place d'un parcours en M approprié, le comité d'organisation peut également décider d'utiliser le parcours traditionnel Oceanman/Oceanwoman pour les étapes aquatiques de l'épreuve, tout en conservant le parcours sur plage.

### 6.9.4 Disqualifications

Voir la liste des disqualifications, sauf DQ 11.

## 7 CODES DE DISQUALIFICATIONS POUR LES EPREUVES SUR LE SABLE ET DANS L'EAU

DQ 1	Ne pas participer conformément au règlement général.
DQ 2	<p>Un concurrent ou une équipe peut être disqualifié si un concurrent, une équipe ou un handler est jugé avoir concouru de manière déloyale. Voici quelques exemples de « concurrence déloyale » :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Commettre une infraction de dopage ou liée au dopage</li><li>• Se faire passer pour un.e autre athlète</li><li>• Tenter d'influencer le tirage au sort</li><li>• Participer deux fois à la même épreuve</li><li>• Participer dans deux équipes différentes</li><li>• Générer intentionnellement pour en tirer un avantage</li><li>• Bousculer ou gêner un autre concurrent ou un handler de manière à entraver leur progression.</li><li>• Obtenir de l'aide physique ou matérielle de personnes extérieures</li><li>• Participer en violation de l'esprit de la compétition (tel que décrit dans le code de fair-play).</li></ul>
DQ 3	Un athlète ou une équipe ne se présente pas à temps au marshalling. (DNS)
DQ 4	Un athlète ou une équipe ne se présente pas au départ (pas de disqualification dans une finale A ou B). Cela peut être noté comme « n'a pas pris le départ » (DNS) ou similaire sur la feuille de résultats.
DQ 5	Endommager volontairement les infrastructures, le mobilier, le matériel ou la propriété d'autrui.
DQ 6	Insultes ou autre mauvaise conduite envers les officiels.
DQ 7	Le premier concurrent ou la première équipe à prendre le départ (c'est-à-dire à effectuer un mouvement de départ) avant que le signal de départ ait été donné sera disqualifié, sauf dans le cas des Beach Flags, où le ou les concurrents seront éliminés.
DQ 8	Tous les participants qui ne se soumettent pas aux ordres du starter dans un délai raisonnable.

	<b>Remarque</b> : dans les épreuves de beach flag, tout concurrent concerné sera éliminé de l'épreuve.
DQ 9	Chaque participant qui gêne les autres participants en faisant du bruit ou de toute autre manière, après le premier ordre du starter.
DQ 10	Partir d'une autre position ou d'un autre couloir que celui assigné.
DQ 11	Ramasser ou bloquer plus d'un bâton – par exemple, s'allonger sur un bâton ou le dissimuler à la vue.
DQ 12	Ne pas effectuer l'épreuve et / ou le parcours comme défini et prescrit.