

Annexe 5 Règlement spécifique Epreuves par équipe

Parcours MONK

L'équipe est constituée de deux concurrents.

A l'intérieur d'une zone de compétition non délimitée comportant des obstacles naturels et artificiels, 4 bouées repères non visibles au-dessus de l'eau, une bouée de départ et une bouée repère visibles à la surface de l'eau sont placées. Aux bouées repères non visibles sont fixées deux pinces de contrôle, une en haut, l'autre en bas, avec lesquelles le concurrent poinçonne sa carte de contrôle.

Cette épreuve comprend :

- ☞ 1 bouée de départ,
- ☞ 5 bouées « repères » dont la dernière est l'arrivée.

La longueur totale est d'environ 650 mètres et les distances entre les bouées sont de 100 à 150 mètres.

L'organisateur est tenu de mettre à disposition, au plus tard deux heures avant le début de l'épreuve, une plaque, orientée au NORD du compas utilisé pour le relevé du parcours, afin de permettre la compensation.

Les départs ont lieu à 10 minutes d'intervalle.

Les concurrents reçoivent lors du pré-start une carte de contrôle (de format A 6), devant être poinçonnée aux différentes bouées. Ces poinçons sont à marquer dans les cases prévues à cet effet.

Des poinçons faits à d'autres endroits ou qui sont illisibles ne seront pas comptabilisés.

Au signal de départ, l'équipe reçoit une carte Monk de format A 4, au 1/2000ème.

La carte comporte les éléments suivants :

- ☞ Les bords de la rive,
- ☞ Les limites de la zone de compétition,
- ☞ Les positions exactes du départ et de l'arrivée,
- ☞ Les positions des bouées de contrôle numérotées A, B, C, D, E.F.G.H

La ligne Nord-Sud doit être parallèle au long côté de la carte. Les obstacles placés dans la zone de compétition figurent sur la carte.

Ceci suppose de ne pas utiliser des points de contrôle ni de bouées de contournement et qu'ils soient clairement identifiables.

Les points repères, précisément marqués et clairement reconnaissables y sont reportés avec une exactitude de 1 mètre.

Les indications sur la carte sont reproduites par des contrastes et facilement reconnaissables. Il faut indiquer la ligne Nord - Sud à travers les points de mesure (parallèlement à l'arête longitudinale de la carte).

La carte de 1 mm d'épaisseur ($\pm 20\%$) a une surface choisie de manière à pouvoir y écrire dessus.

Le parcours choisi est identifiable par des indications donnant l'ordre successif des bouées à trouver.

Cet ordre est à respecter. A chaque bouée se trouve un poinçon dont la marque complète est à opposer sur la carte de contrôle.

Un poinçon incomplet non reconnaissable entraîne la nullité des poinçons suivants.

Les équipes doivent avoir quitté la zone de départ (d'un rayon de 10 mètres autour de la bouée de départ) en moins de 3 minutes et ne peuvent plus y revenir pendant la durée de l'épreuve.

Toutes les mesures et évaluations des parcours et distances doivent être exécutées sous l'eau. Après le départ, l'équipement ou une partie du corps (à l'exception de la tête) peut apparaître à la surface de l'eau dans la zone de 10 mètres.

L'équipe doit aller trouver les bouées de contrôle, en immersion, et poinçonner une case sur le témoin à l'aide de la pince, une marque de pince par case.

Au moment où l'équipe atteint la bouée d'arrivée, elle doit le signaler en la tirant ou la tournant franchement, puis l'équipe doit émerger et quitter la zone de compétition.

A la fin de l'épreuve les cartes d'orientation et de contrôle doivent être aussitôt données au juge de parcours.

Classement

Le classement des équipes se fait par l'addition des points attribués pour :

- ☞ Les bouées de contrôle que les concurrents peuvent prouver avoir trouvées.
- ☞ La vitesse.

Chaque bouée de contrôle trouvée vaut 400 points, à condition d'avoir respecté l'ordre prescrit. Si toutes les 5 bouées de contrôle ont été trouvées dans un temps inférieur à 18 minutes, l'équipe obtient 4 points supplémentaires par seconde en moins.

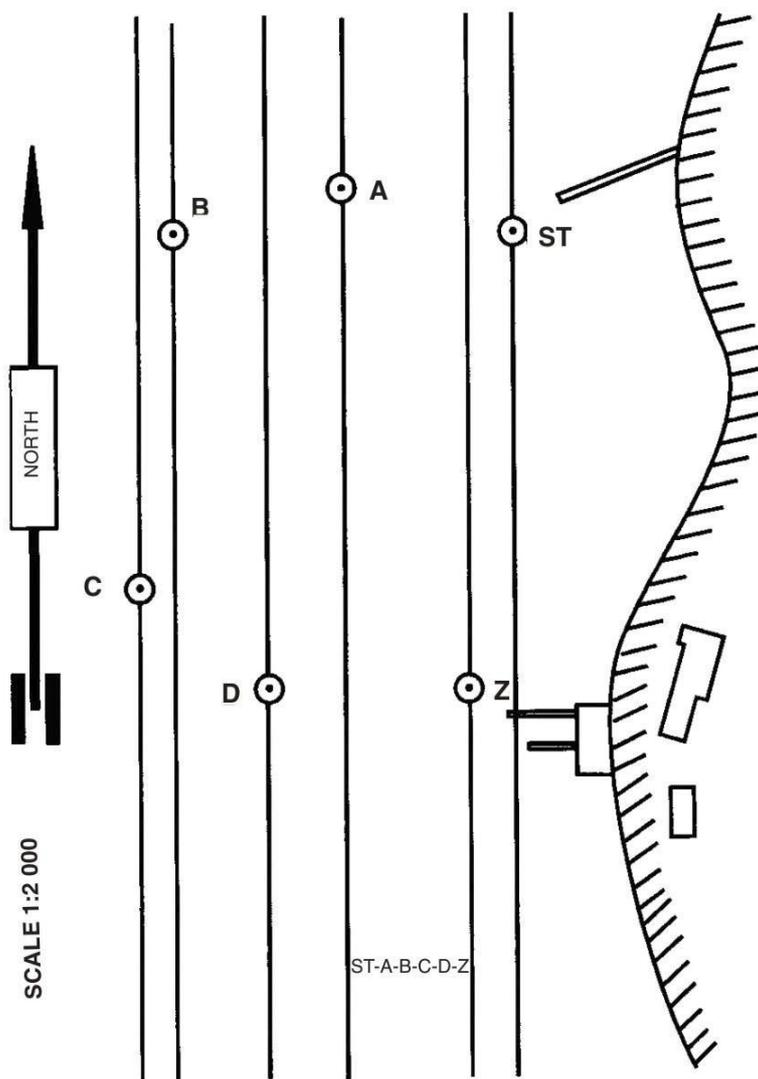
Après 18 minutes l'équipe est sortie de l'eau. Les équipes qui n'ont pas terminé l'épreuve dans le temps limite seront classées d'après les points obtenus aux bouées de contrôle trouvées (ou ex-æquo en cas d'égalité de points).

Pour les championnats CMAS, 10 bouées doivent être mises en place: 2 bouées de départ et 8 bouées de contrôle comme point possible pour le MONK. 2 heures avant le départ, le juge chef CMAS de la compétition choisit parmi les 10 bouées le départ et les 5 points de contrôle du parcours. Lors de compétitions internationales importantes au moins 8 points d'orientation seront placés.

Procédures pour un MONK :

- ☞ Placer le parcours.
- ☞ Procéder aux mesures.
- ☞ Dessiner la carte comprenant les départs et les points de contrôle.
- ☞ Convenir du parcours donné par le juge international deux heures avant le premier départ.
- ☞ Entourer et marquer les points retenus, y tracer le nord.
- ☞ Porter la succession des cibles dans la grille prévue au bas de la carte.

Modèle d'une carte Monk



Epreuve par équipe, variante A (visibilité inférieure à 2 - 3 mètres)

L'épreuve peut être organisée pour 3 ou 4 concurrents.

Le parcours se compose de :

- ☞ 3 ou 4 bouées de départs,
- ☞ Bouées repères A1 et A2,
- ☞ 1 bouée repère B,
- ☞ Une ligne d'arrivée.

La longueur totale du parcours est de 550 m.

Les départs sont donnés à intervalle de 5 à 20 minutes. L'intervalle est déterminé par l'organisateur.

Des bouées de départ 1 et 2, les concurrents se dirigent respectivement vers la bouée A1, et des bouées 3 et 4 ils se dirigent vers la bouée A2.

Pour une épreuve à 3 concurrents seuls 3 départs sont placés.

Le temps limite pour atteindre les bouées A1 ou A2 est de 6 minutes.

Les compétiteurs ne peuvent se rejoindre que 50 mètres après le départ.

Le non-respect de cette règle entraîne la disqualification de toute l'équipe.

Les paires partent des points A et se rendent au point B.

Le temps limite pour atteindre le point B est de 11 minutes.

Lorsque les concurrents se sont retrouvés à la bouée B, ils se dirigent ensemble vers la ligne d'arrivée.

Le temps limite pour atteindre la ligne d'arrivée est de 15min20sec.

Classement

Le résultat d'une équipe se calcule par addition des points pour :

- ☞ Les bouées atteintes (A1, A2 et B)
- ☞ La vitesse et la précision à l'arrivée, multipliées par un facteur résultant du nombre de concurrents ayant atteint l'arrivée.

Pour avoir atteint les bouées A1 ou A2 $4 \times 150 = 600$ points ou $3 \times 150 = 450$ points

Pour avoir atteint la bouée B $4 \times 250 = 1000$ points ou $3 \times 150 = 750$ points

Pour avoir atteint la ligne d'arrivée, les points de chaque concurrent sont calculés conformément :

- ☞ Au tableau I (Précision)
- ☞ Au tableau VI (Vitesse).

Ces points (précision et vitesse) seront multipliés par les facteurs suivants :

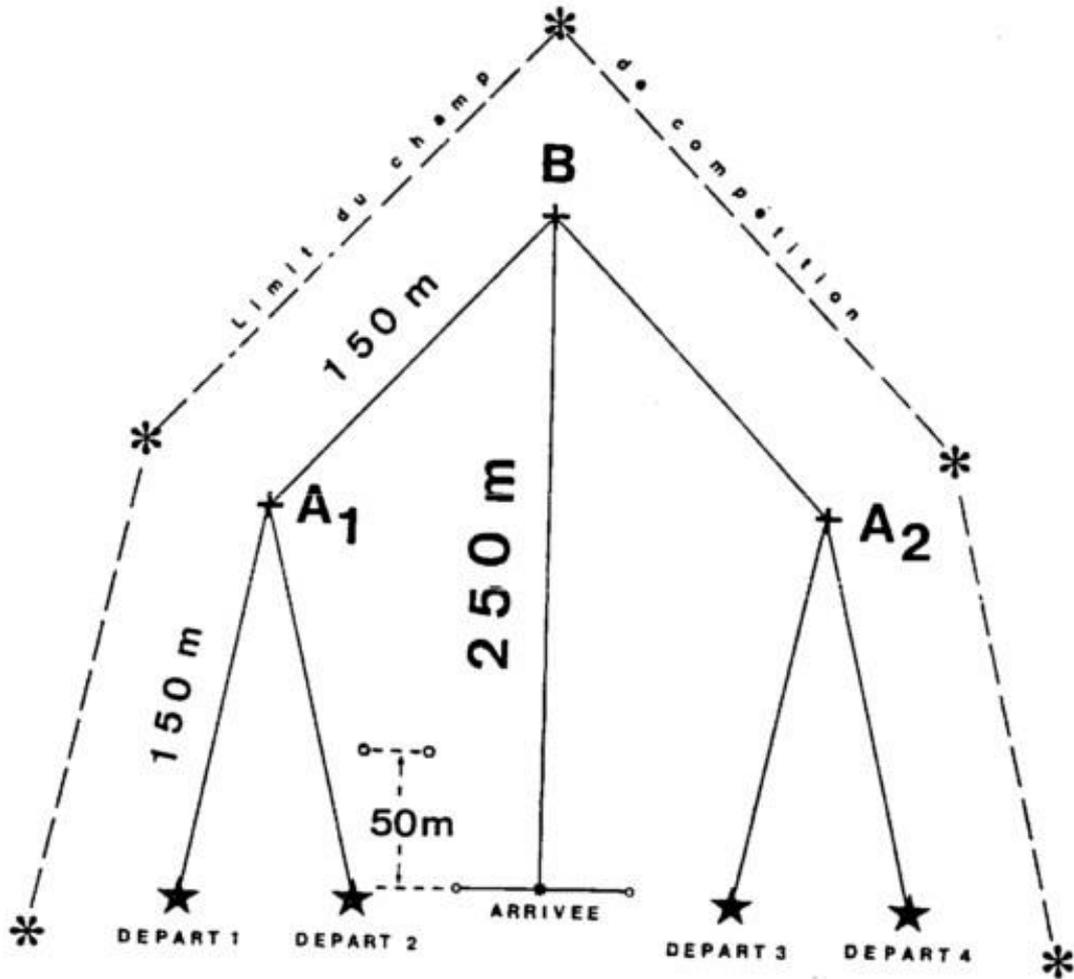
Pour un parcours partiellement accompli, ce sont les bouées correctement trouvées qui permette de classer les compétiteurs et le temps les ex aequo. Le temps est arrêté lorsque le dernier compétiteur de l'équipe atteint la bouée B et tourne ou tire celle-ci.

Le temps est arrêté lorsque les derniers des deux compétiteurs atteignent les points A1 et A2.

Quand une équipe n'atteint que les points A1 et A2 le moins bon temps des deux sert au classement.

Compétiteurs à l'arrivée	Parcours annoncé pour 4 compétiteurs	Parcours annoncé pour 3 compétiteurs
4	0.75	
3	0.30	0,75
2	0.15	0,30
1	0.05	0,15

Schéma général pour les compétitions par équipe
version A



Épreuve par équipe variante B (Visibilité supérieure à 2 - 3 mètres)

L'épreuve peut être organisée pour 3 ou 4 concurrents.

Le parcours se compose:

- ☞ Bouées de départ S1 et S2
- ☞ Des bouées de virage A1 à A4 (pour l'épreuve à 3 nageurs, une de ces bouées est retirée)
- ☞ Des bouées de virage D et E,
- ☞ Des bouées « repères » B1 et B2 et C et
- ☞ D'une ligne d'arrivée.

La longueur totale du parcours est de 680 m

Les départs sont donnés à intervalle de 5 à 20 minutes, l'intervalle est déterminé par l'organisateur.

De la bouée départ S1, les concurrents 1 et 2 doivent contourner les bouées A1 et A2 et se diriger vers B1.

De la bouée de départ 2, les concurrents 3 et 4 doivent contourner les bouées A3 et A4 et se diriger vers B2. Le temps limite pour trouver les bouées B1 et B2 est de 7 minutes.

Des points B, les paires se dirigent vers le point C.

Le temps limite pour atteindre le point C est de 11 minutes

Lorsque les concurrents se sont trouvés à la bouée C, ils se dirigent ensemble vers la ligne d'arrivée en contournant les bouées D et E conformément au dessin.

Le temps limite pour atteindre la ligne d'arrivée est de 15min20sec

Classement.

Le classement de l'équipe se fait par l'addition des points attribués :

- ☞ Pour avoir contourné les bouées A1 à A4, et
- ☞ D et E (conformément au tableau V)
- ☞ Pour avoir trouvé les bouées B1, B2 et C (conformément au tableau V)
- ☞ Pour la vitesse d'exécution et la précision à l'arrivée, multipliées par un facteur résultant du nombre de concurrents ayant atteint l'arrivée.
- ☞

Contournement des bouées A1, A2, A3 et A4 :

4 x 50 =200 pts ou 3 x 50 =150 pts.

Trouver les bouées B1 et B2 :

4 x100 =400 pts ou 3 x100 =300 pts.

Trouver la bouée C :

4 x150 =600 pts ou 3 x150 =450pts.

Contourner la bouée D :

4 x100 =400 pts ou 3 x100 =300 pts.

Contourner la bouée E :

4 x100 =400 pts ou 3 x100 =300 pts.

Ayant atteint la ligne d'arrivée, chaque concurrent obtient des points :

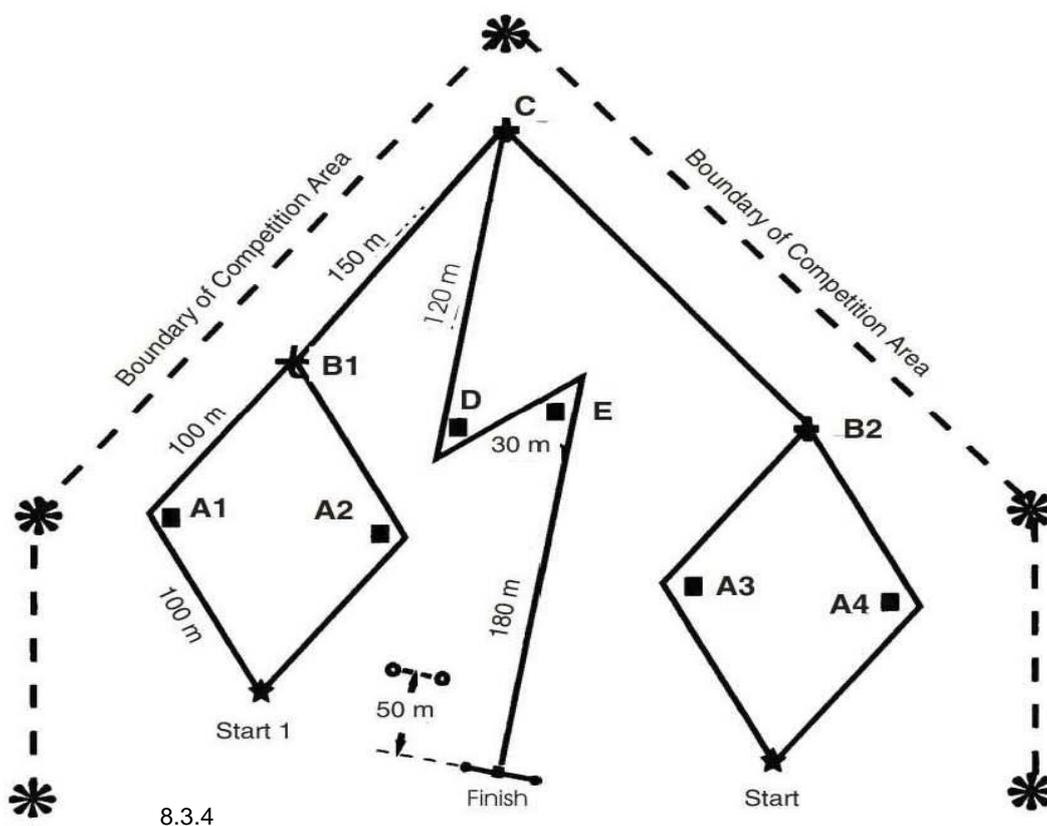
- ☞ Pour la précision (tableau I)
- ☞ Pour la vitesse d'exécution (tableau VI).

Ces points d'arrivée (précision et vitesse) sont multipliés par les facteurs suivants :

Compétiteurs à l'arrivée	Parcours annoncé pour 4 compétiteurs	Parcours annoncé pour 3 compétiteurs
4	0.75	
3	0.30	0,75
2	0.15	0,30
1	0.05	0,15

Le temps est arrêté lorsque les derniers des deux compétiteurs atteignent les points A1 et A2.
 Quand une équipe n'atteint que les points A1 et A2 le moins bon temps des deux sert au classement.
 Pour un parcours partiellement accompli, les points correspondants aux bouées trouvées ou contournées sont pris pour le classement.
 Les temps intermédiaires pour départager l'ex aequo.
 Les temps sur les bouées sont arrêtés à l'arrivée du dernier compétiteur en lice, (au contournement des bouées, en tirant ou en tournant les bouées repères)
 Si une équipe ne contourne qu'A1, A2, A3, A4, D ou E ou ne trouve que les bouées B1, B2 et C, c'est le temps du compétiteur le plus lent qui est retenu pour le classement.

Schéma de principe de l'épreuve par équipe
 Variante B
 (En cas d'épreuve pour 3 concurrents, une bouée de virage A est supprimée)



Épreuve par équipe variante C

La compétition est pour 2 équipes minimum ou 4 maximum sur une course.

L'épreuve se compose d'au moins deux cours parallèles.

Chaque parcours commence par une bouée de départ et se termine par une ligne d'arrivée de 6 mètres de large.

La distance entre la bouée de départ et la zone d'arrivée est de 100 mètres.

Les parcours parallèles doivent être espacés d'au moins 10 mètres.

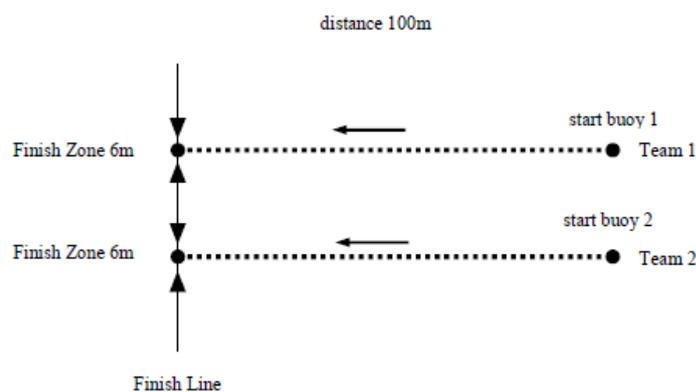
Lorsque le signal de départ est donné, les concurrents s'élancent à la bouée de départ et doivent Traverser en immersion pour arriver à l'intérieur de la zone d'arrivée.

Le passage de la pointe de la bouée est indiqué par un arbitre à l'aide d'un drapeau, c'est le signal De départ pour le prochain concurrent de l'équipe concernée qui doit attendre la tête hors de l'eau

Le temps final est pris lorsque le 4^{ème} nageur de l'équipe passe la ligne d'arrivée.

L'équipe avec le temps de nage le plus rapide est la gagnante.

Si un concurrent n'atteint pas la zone d'arrivée de 6m, toute l'équipe est disqualifiée



Épreuve de relais et épreuves spéciales

Aux compétitions nationales et internationales d'orientation subaquatique l'organisateur peut mettre au programme des épreuves de relais de distances différentes ainsi que des épreuves spéciales. Les règles de ces épreuves doivent être précisément déterminées dans le règlement particulier.

Elles doivent être en pleine conformité avec le présent règlement et celles portant sur la sécurité.

Aux compétitions de la coupe du Monde ces points sont à contrôler par le commissaire CMAS lors de la réunion des chefs d'équipe avant le commencement de la compétition