

	<p>Fédération Nautique de Pêche Sportive en Apnée</p>
--	--

COUPE DE FRANCE Année

Nom de la manche

REGLEMENT DE LA COMPETITION

PRÉAMBULE

Si la compétition est organisée dans une ou plusieurs AMP :

La Ligue (ou comité) nom de la ligue ou comité attire l'attention des participants, membres de l'organisation, compétiteurs et pilotes, sur le fait que le

Nom de la manche de la coupe de France année

se déroule dans le nom de l'AMP (ou des AMP s'il y en a plusieurs).

Il est rappelé en conséquence que c'est une obligation pour tous d'en respecter les recommandations en matière de préservation et de restauration du milieu naturel marin, principalement en ce qui concerne les habitats, la faune et la flore.

Cf. pour plus de précisions sur ces recommandations, l'étude d'incidence réalisée par l'organisation pour cette manifestation nautique.

OU Si la compétition est organisée hors AMP :

Il est rappelé que c'est une obligation pour tous les participants, membres de l'organisation, compétiteurs et pilotes, de respecter les engagements que la FNPSA a pris en matière de préservation et de restauration du milieu naturel marin, principalement pour tout ce qui concerne les habitats, la faune et la flore.

Dans tous les cas :

Il est demandé tout particulièrement à tous les participants :

- d'éviter toute sorte de pollution (interdiction de rejet de déchets en mer) ;
- de ne pas détériorer les habitats (interdiction d'ancrer sur les herbiers entre autre) ;
- à proximité des côtes, d'éviter tout comportement pouvant déranger la faune locale, notamment les oiseaux.

Il est rappelé également que la FNPSA s'est engagé pour une pratique soucieuse de l'environnement marin et pour une pêche écoresponsable et durable et qu'il est essentiel pour elle que les participants à ses compétitions respectent

scrupuleusement son positionnement.

PREMIERE PARTIE

(destinée aux compétiteurs)

Article 1 INSCRIPTION ET ENGAGEMENTS

Article 1.1 CONDITIONS D'INSCRIPTION

La compétition est ouverte aux hommes et aux femmes.

Les compétiteurs se présentent par équipe de 2 (deux).

La constitution d'une équipe comprenant deux licenciés de deux clubs d'une même ligue ou comité est autorisée.

La constitution d'une équipe mixte est autorisée.

Au moment de l'inscription chaque compétiteur doit être en possession :

- d'une licence FNPSA délivrée par un club affilié à la FNPSA et valide à la date de la compétition. Cette pièce est conservée par l'organisateur pendant la durée de la compétition.
- d'un certificat médical de non contre-indication à la pêche sous-marine et à la compétition en cours de validité (datant de moins de 1 an).
Une photocopie devra en être remise à l'organisation la veille au moment de l'inscription en même temps que la licence.

Les bénévoles participants à l'organisation de la compétition sont couverts en responsabilité civile par l'assurance MMA de la fédération. Ils n'ont donc pas l'obligation d'être licenciés à la FNPSA.

Rappels sur les sélections à la coupe de france

La décision de s'inscrire relève de la seule initiative des compétiteurs

Ne peuvent participer que les compétiteurs licenciés dans un club affilié à la la FNPSA .

Les équipes qui désirent s'inscrire doivent se manifester auprès de l'organisation en remplissant un formulaire mis à disposition sur internet une semaine au moins avant la date de la compétition.

Article 1.2 LES ENGAGEMENTS

L'inscription à la compétition par internet implique que les compétiteurs ont pris connaissance du règlement et qu'ils s'engagent sur l'honneur à :

- Respecter le dit règlement ;
- Respecter la législation de la pêche de loisir en général et la pêche sous-marine en particulier ;
- *Respecter les recommandations des AMP pour la préservation des habitats, de la faune et de la flore ; (si sans une AMP)*
- Respecter les engagements de la FNPSA pour l'environnement marin et pour une pêche écoresponsable et durable ;
- Respecter les concurrents, les organisateurs et les juges-arbitres ;
- Ne pas intervenir dans l'organisation de la compétition, ni remettre en cause les décisions prises par le directeur de la compétition, le comité d'organisation ou le jury ;
- Conserver en toutes circonstances une attitude digne et propre à valoriser l'image de la pêche sous-marine, en particulier les litiges devront être réglés à huis-clos dans les conditions de l'article 5 et à l'écart du public (carton rouge compétition) pour non respect de ces trois derniers engagements ;
- Ne pas avoir recours à des produits dopants (carton rouge compétition).

Article 2 EQUIPEMENTS ET MATERIELS UTILISES PAR LES COMPETITEURS

Article 2.1 LES PLANCHES

Chaque équipe doit être munie impérativement d'une planche rigide ou gonflable, partiellement ou totalement de couleur vive (orange, rouge ou jaune).

L'usage d'une deuxième planche d'aide à la nage n'est pas autorisée. (carton rouge manche)

Caractéristiques officielles d'une planche :

- Longueur maximale.....120 cm hors tout ;
- Largeur maximale60 cm ;

- Propulsionà la palme uniquement.

La planche doit être obligatoirement équipée :

- d'un fanion de signalisation composé d'un mat d'une hauteur d'au moins 100 cm, d'un pavillon rouge barré d'une diagonale blanche ou d'une croix de Saint André et du N° de dossard de l'équipe (fourni par l'organisation contre caution), celui-ci devant demeurer en position verticale pendant toute la durée de la compétition.

En cas de perte ou de détérioration du fanion de sécurité, les équipes sont tenus d'arrêter de pêcher et d'y remédier avant de reprendre ;

- d'une ligne de mouillage appropriée munie d'un poids de préférence à un grappin ;
- d'un bout d'une longueur maximale de 5 m servant au coéquipier resté en surface à tenir la planche ;
- d'un accroche poisson ;
- d'un moyen pour mesurer les poissons.

En cas d'absence de planche ou de planche non conforme l'équipe ne sera pas autorisée à concourir.

Mettre un sac ou bâche sur la planche est interdit (**carton** jaune).
L'équipe est tenu de l'enlever avant de pouvoir continuer de pêcher.

2.2. LES ARBALETES OU FUSILS

Seuls les arbalètes à sandows ou fusils à air comprimé qui ne peuvent être chargés que par la seule force musculaire du compétiteur sont autorisés. L'usage de tout autre type de matériel est sanctionné par un **carton** rouge compétition.

Il est possible d'avoir plusieurs fusils ou arbalètes sur la planche.

Aucun fusil chargé ne doit être tenu hors de l'eau, ni placé sur la planche. Le non respect de cette règle est sanctionnée d'un **carton** jaune.

La présence sur la planche de flèches sans protection est interdite. (**carton** jaune)

Article 2.3 LES AUTRES MATERIELS

A l'équipement de base (combinaisons, gants, palmes, masques, tubas, ceinture de lest peuvent s'ajouter les montres, les profondimètres apnée ainsi que les balises de repérage

.

Le port sur soi en action de pêche d'un couteau ou d'une dague de plongée est obligatoire (**carton** jaune à défaut).

.

Le port d'un accroche poissons en action de pêche, ou pointe dite « tue poisson » est interdit (**carton** jaune) .

L'usage d'un foyer lumineux en action de pêche est interdit (**carton** rouge compétition).

Article 3 LE DEROULEMENT DE LA LA COMPETITION

Article 3.1 LA REUNION DE CADRAGE

Un réunion de cadrage est organisée la veille de la compétition par le directeur de la compétition. Les membres de l'équipe de surveillance et les capitaines sont tenus d'y participer. Elle est également ouverte aux compétiteurs.

Elle a pour but de rappeler et préciser les différents aspects de l'organisation de l'épreuve et du règlement de compétition (horaire, zone, taille et quota des prises ..) Elle permet d'annoncer les dernières décisions prises en fonction des circonstances.

Article 3.2 ZONE DE COMPÉTITION, RECONNAISSANCE

Les zones de compétition sont délimitées par des points GPS. Cf. la carte fournie par l'organisation en annexe 1.

Leurs limites sont contrôlées par les juges arbitres sur les bateaux de surveillance (pas de bouées prévues). Leur franchissement par les compétiteurs est interdit.

Une semaine avant la date de la compétition, la reconnaissance des zones doit se faire impérativement sans arbalète ou fusil, ni dans l'eau, ni sur le bateau, et sans équipement de plongée permettant au compétiteur de s'oxygéner sous l'eau. Elle est toutefois interdite la veille sur la zone de compétition du lendemain.

L'usage d'un locoplongeur pendant la semaine de repérage est autorisé.

La présence sur la zone le jour de la compétition avant que celle-ci ne commence est interdite.

Le non respect de ces obligations et interdictions est sanctionné :

- pêche hors zone (carton rouge manche) ;
- repérage de la zone avec arbalète ou fusil, équipement de plongée (carton rouge compétition) ;
- repérage la veille sur la zone de compétition du lendemain (carton rouge compétition) ;
- présence sur zone le jour de la compétition avant le départ (carton rouge compétition).

Article 3.3 DURÉE DE LA COMPÉTITION ET VALIDITÉ

Une manche de de la coupe de France déroule sur une seule journée, La durée de l'épreuve est de 5 heures.

La durée de l'épreuve peut être écourtée. Elle doit durer au moins 3h pour être valable.

Article 3.4 DEPART ET FIN DE COMPETITION

Avant la départ le directeur de la compétition annonce l'horaire officiel de l'épreuve (heure de début et de fin) qui selon les circonstances peut être décalé ou raccourci. Il peut annoncer aussi une réduction de la zone prévue, voire l'annulation de l'épreuve.

Le départ de l'épreuve est donnée par le directeur de la compétition au point unique de départ fixé par le règlement (Cf. carte jointe en annexe 1).

Seules les embarcations des officiels (bateaux de surveillance, PC mer peuvent prendre le départ et être présentes sur la zone.

L'heure des références est celle des GPS.

L'heure officielle de début de compétition est celle du départ effectif des équipes au point de départ.

L'heure officielle de fin de l'épreuve est fonction de la durée de l'épreuve, normalement 5 heures. Elle peut être avancée en cours de compétition si les conditions le nécessitent.

L'heure de fin est rappelée aux participants par le directeur de la compétition et les juges-arbitres une heure avant la fin, puis toutes les dix minutes.

Pour donner le départ le directeur de la compétition utilise des signaux sonores de forte intensité.

Il indique par le même moyen la fin de l'épreuve.

L'heure d'arrivée des équipes est jugée aux points de sortie précisés sur la carte, en l'occurrence le même point GPS que celui du départ.

En arrivant celles-ci doivent s'annoncer au juge-arbitre qui note les arrivées et les éventuels retard et en informe le directeur de compétition par VHF.

Tout retard est sanctionné. Une pénalité de 2 000 points sera appliquée par tranche de 5 mn de retard constaté par le Directeur de la compétition.

Le retour d'une équipe peut se faire avant la fin de la 4^{ème} heure de compétition à l'aide d'un bateau de surveillance et après en avoir avisé le directeur de la compétition.

Tout rapatriement en bateau durant la dernière heure de compétition vaut **carton** rouge manche.

Voir aussi l'article 7.1 pour plus de détail sur le rôle du directeur de la compétition.

Article 3.5 DEPLACEMENTS ET EVOLUTION DES COMPETITEURS AUTOUR DE LEUR PLANCHE ET POSITIONNEMENT PAR RAPPORT AUX CONCURRENTS

Pendant la compétition, les déplacements des compétiteurs se font uniquement à la palme.

Tout déplacement en bateau vaut **carton** rouge manche.

Tout déplacement à terre ou sur surface émergée vaut **carton** rouge manche.

En cas de nécessité, un concurrent peut faire appel à un bateau de surveillance, au besoin monter à bord. Le coéquipier doit alors également monter à bord après avoir ancré la planche pour marquer l'endroit de remise à l'eau.

Le rayon d'immersion autour de la planche ne doit pas excéder 25 mètres. (**carton** jaune). Si au retour en surface cette distance n'est plus respectée, le compétiteur est tenu de se rapprocher de sa planche sans délai.

En surface, les deux équipiers ne doivent pas être séparés par une distance de plus de 25 mètres. (**carton** jaune).

Les deux coéquipiers ne peuvent pas s'immerger en même temps, celui restant en surface assurant la sécurité de celui qui plonge et tenant la planche avec le bout prévu pour cela. (**carton** jaune).

Il est interdit de s'immerger à une distance inférieure à 10 mètres de la planche d'une autre équipe. (**carton** jaune). Toutefois, cette règle ne s'applique pas aux équipes qui, éventuellement groupées au terme de la **première heure**, ont mouillé sur le même site, et ce jusqu'à abandon du site.

Article 3.6 DISPOSITIF DE SURVEILLANCE

Le dispositif de surveillance est constitué d'un PC mer, d'un PC terre et de bateaux de surveillance.

Le PC mer utilise un bateau dit amiral de taille de 6 m de préférence. A son bord le directeur de la compétition, un médecin ou pompier ou 2 secouristes niveau PSE1 ou 2 moniteurs FNPSA et un pilote.

Le PC terre est placé au point de débarquement des équipes ramenées à quai par les bateaux. Il est constitué d'un juge-arbitre et éventuellement d'un secouriste niveau PSC1. Un médecin ou pompier ou deux secouristes niveau PSE1 ou moniteurs FNPSA est obligatoire à partir de 100 compétiteurs.

Les bateaux de surveillance ont à leur bord un juge-arbitre qui est aussi pilote ou un capitaine assurant la fonction de juge-arbitre. Il peut être secondé par un secouriste niveau PSC1.

Il est obligatoire d'en disposer suffisamment pour assurer une capacité d'emport

permettant l'évacuation de la totalité des participants en une seule rotation, au minimum 6.

En cas de nombre de participants important il peut être fait appel à des bateaux pouvant transporter jusqu'à 100 passagers.

Tous sont reliés entre eux au moyen de VHF assurant une couverture totale de la zone de compétition. Cf. le plan de communication.

Leur rôle est d'assurer la surveillance de la compétition sur les plans sécurité et respect du règlement.

En aucun cas ils ne peuvent aider les équipes dans leur pêche. (carton rouge manche)

Pour plus d'informations sur le dispositif de surveillance se reporter à la partie 2 du règlement.

Ils peuvent être également utilisés pour ramener à terre les compétiteurs en fin de compétition.

Article 4 GESTION DES PRISES, LA PESEE, DECOMPTE DES POINTS ET CLASSEMENT

La gestion des prises et le calcul des points sont déterminés librement par l'organisateur.

Article 4.1 GESTION DES PRISES

Arrivée au PC terre, les compétiteurs, sous le contrôle d'un juge-arbitre, rangent leurs prises dans le filet fourni par l'organisation avec le médaillon portant leur numéro de dossard et les déposent dans le bac prévu à cet effet.

Le filet doit être fermé.

Les échanges de prises entre équipes sont interdits (carton rouge compétition).

En cas de litige seule la possession d'un poisson en prouve la propriété.

Tous les poissons capturés doivent avoir la partie inférieure de la nageoire caudale coupée, ceci quelle qu'en soit l'espèce (mesure de simplification par rapport l'arrêté préfectoral fixant la liste des espèces concernées par le marquage).

Le marquage doit être effectué en cours de pêche avant le retour à terre.

Ils doivent aussi être mesurés s'il y a un doute sur la taille quand il s'agit d'espèces dont la taille minimale de capture a été fixée par arrêté préfectoral.

Le rejet d'un poisson en mer est interdit (carton rouge manche) sauf dans deux cas fortuits :

- Prise de taille inférieure à la taille légale. Dans ce cas, il doit être fait appel à un juge-arbitre qui mesure le poisson, et n'autorise le rejet en mer que si celui-ci est de taille inférieure à la taille légale ;
- Prise interdite par arrêté préfectoral. Dans ce cas le juge-arbitre appelé autorise le rejet du poisson en mer.

Tous les rejets sont notés par le juge-arbitre ou le directeur de la compétition et signalés ensuite au responsable de la pesée.

Article 4.2 ESPECES AUTORISEES, TAILLES, QUOTAS ET POINTS

Exemple sur la base d'un poids statistiquement moyen de 400 gr pour les petites espèces

A noter qu'il n'y a qu'un seul groupe avec un quota total de prises à ne pas dépasser fixé à 21.

GROUPES	QUOTAS GROUPE	ESPECES	QUOTAS ESPECES	TAILLES LEGALES	TAILLES VALABLES en cm	NB POINTS
GROUPE 1	21	Labres merles	4		30 cm	400
		Crénilabres	4		32 cm	400
		Labres verts	4		31 cm	400
		Mostelles	5	30 cm	34 cm	400
		Rascasse brunes	4		28 cm	400
		Chapons	3	30 cm	38 cm	1000
		Daurades royales	5	23 cm	33 cm	400
		Sars communs	10	23 cm	28 cm	400
		Sars à tête noire	10	18 cm	29 cm	400
		Sars à museau pointu	10	18 cm	30 cm	400
		Sars tambours	2		33 cm	600
		Saupes			32 cm	400
		Oblades			31 cm	400
		Dentis	2		43 cm	1000
		Marbrés	5	20 cm	31 cm	400
		Loups	2	30 cm	45 cm	1000
		Mulets	4		35 cm	400
		Tassergal			45 cm	1000
		Tacauds			32 cm	400
		Chinchards		15 cm	35 cm	400
		Bonites à dos rayé	1		48 cm	1500
Bécunes	1		55 cm	1500		
Dorades coryphènes	1		45 cm	1500		
Liches amies	1		55 cm	1200		
Séριοles	1		55 cm	2000		

Article 4.3 LA PESEE

A la pesée, tous les poissons pris par le compétiteur doivent être identifiés, mesurés et pesés, de façon à comptabiliser les points et constater les prises non valables en raison de leur taille ou de leur espèce et les éventuels dépassements de quota.

Pour l'enregistrement des prises et le calcul des points le logiciel de pesée utilisé est celui de la FNPSA. Cf, le manuel utilisateur du logiciel pour des informations détaillées.

En fin de pesée tout le produit de la pêche reste acquis au Comité d'organisation qui en

dispose librement.

Article 4.4 DÉCOMPTE DES POINTS

Prises valables :

Pour toute espèce autorisée, doit être fixée une taille minimale en centimètres dite valable qui dépend du choix de l'organisateur. Les tailles choisies ne peuvent cependant pas être inférieures à ce qui est prévu dans les réglementations nationales ou locales (arrêtés préfectoral).

Chaque prise reconnue valable lors de la pesée est comptée pour un nombre de points égal au nombre de points fixé par l'organisateur pour l'espèce auquel est ajouté son poids en grammes, Cf tableau ci-avant.

Le nombre de points maximum que peut rapporter une prise est limité à 5000.

Prises non valables :

Sont considérées comme non valables :

- les prise de taille inférieur à la taille valable en cm prévue dans le règlement pour l'espèce ;
- les prises de taille inférieure à la taille réglementaire nationale ou locale et rejetée en mer sous le contrôle du juge-arbitre ;
- les prise interdite par la réglementation nationale ou locale rejetée en mer sous le contrôle du juge arbitre ;
- les prises non incluse dans la liste des espèces prévues par l'organisateur ;
- les prise en plus du quota fixé pour l'espèce par l'organisateur ;
- les prises n'ayant pas la partie inférieure de leur nageoire caudale coupée.

Toute prise considérée comme non valable compte pour 0 point et peut donner lieu si l'organisateur l'a décidé à une pénalisation en points.

Pour les prises dont la partie inférieure de leur nageoire caudale n'a pas été coupée la pénalisation a été fixée à 1000 points.

Les prises présentées à la pesée mais non incluses dans la liste des espèces ciblées, donc non valables, ne sont pas pénalisées. Elles doivent cependant être enregistrées à part dans le bac de triage du logiciel pour être prises en compte dans les statistiques.

Pénalisation pour prise illégale

La présentation à la pesée de poisson de longueur inférieure à la taille minimale en cm prévue dans la législation ou les réglementations locales (arrêté préfectoral) est sanctionnée (carton rouge manche).

La présentation à la pesée d'espèces interdites par la législation ou les réglementations locales (arrêté préfectoral) est sanctionnée (**carton** rouge compétition).

Pénalisation pour des prises de taille égale ou inférieure à la taille déclarée comme pénalisable.

Il est possible de préciser par espèce la taille en dessous de laquelle une pénalité en points sera appliquée. Le choix de la taille et de la pénalité est de la responsabilité de l'organisateur. Le taille choisie ne peut cependant pas être inférieure à ce qui est prévu dans les réglementations nationales ou locales (arrêtés préfectoral).

Pénalisation pour dépassement du nombre maximum prévu de prises

Il est possible de préciser par espèce un quota de prise et la pénalité applicable en cas de dépassement. Le choix du quota et de la pénalité sont de la responsabilité de l'organisateur. Pour ce qui est du quota le choix ne peut cependant pas être inférieur à ce qui est prévu dans les réglementations nationales ou locales (arrêtés préfectoral).

Il est également possible de fixer des quotas par groupe d'espèces.

En cas de présentation à la pesée d'un nombre de prises supérieur au quota fixé et enregistré dans le logiciel pour l'espèce (ou groupe s'il y en a), celui-ci retire automatiquement le ou les poissons en plus, dans l'ordre croissant de leur poids.

Bonifications

Il existe aussi dans le logiciel des possibilités de bonification en points, Cf. le manuel utilisateur pour plus de précision.

Article 4.5 LE CLASSEMENT

Le classement de chaque manche s'établit au pourcentage sur la base des points obtenus.

- le premier compétiteur ayant comptabilisé le plus de points obtient 100 % ;
- les autres obtiennent un pourcentage égal à : nombre de point obtenus x 100 / nombre de points du premier.

Le classement final de la compétition se fait par addition des pourcentages obtenus à chacune des manches. Si une seule manche a eu lieu, le classement se fait sur cette seule manche.

En cas d'égalité le départage se fait dans l'ordre : au profit du compétiteur n'ayant pas reçu de **carton**, puis de celui ayant pris le plus grand nombre d'espèces, puis de celui

ayant le plus de prises valables, et enfin de celui qui aura présenté le plus gros poisson.

Article 5 LES RECLAMATIONS

Article 5.1 LE DEPOT DES RECLAMATIONS

Une réclamation concernant l'épreuve peut être déposée par un compétiteur auprès du directeur de compétition par l'intermédiaire de son capitaine. Le dépôt de la réclamation doit être fait avant l'ouverture de la pesée, par écrit, et accompagnée d'un chèque de 100 € libellé à l'ordre la FNPSA.

Toute réclamation concernant une pesée doit être faite immédiatement auprès du directeur de compétition.

Les réclamations sont traitées par un jury défini conformément à l'article 5.2. La caution de 100 € est rendue si la réclamation est recevable.

Le compétiteur, juge-arbitre ou tout autre participant qui, après les délais prévus pour les réclamations, fait état de faits ou de critiques sur l'organisation et le déroulement de la compétition, ou sur d'autres compétiteurs, juges-arbitres ou autres participants est sanctionné par une décision du jury pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la compétition.

Article 5.2 LES MEMBRES DU JURY

Il peut être fait appel à un jury pour traiter des réclamations. Les membres du jury ne peuvent être des compétiteurs inscrits à la compétition (sauf cas particulier exceptionnel du compétiteur qui est aussi capitaine). Ils sont désignés par le directeur de la compétition.

Les réclamations sont examinées par le jury réuni à huis clos. Les votes se font à bulletin secret. Les décisions rendues par le jury sont souveraines. Le jury a obligation de réserve.

Les membres de droit du jury sont :

- le président de la ligue organisatrice (ou son délégué dûment mandaté) ;
- le directeur de compétition ;
- les membres du comité directeur de la fédération qui sont présents ;
- les capitaines en cas d'absence leurs représentants (président de ligue, comité, club ...).

Les membres de droit ayant deux casquettes n'ont qu'une seule voix. En cas d'égalité des voix, la voix du directeur de compétition est prépondérante.

En cas de litige sur le poids d'un poisson ou sur son état de fraîcheur, l'analyse ou la dissection d'un poisson peut être demandée par le jury. Dans ce dernier cas, un certificat doit être délivré par un vétérinaire pour faire foi.

Article 6 LE TITRE

A l'issue de la compétition le vainqueur se voit décerner le titre de « Vainqueur de la manche de la coupe de France **Nom de la manche année**»

ANNEXE 1 CARTE DES ZONES DES COMPETITION

Voir carte jointe

ANNEXE 2 RECAPITULATION DES INFRACTIONS ET SANCTIONS ASSOCIÉES

Pour les équipes, les sanctions commencent par des **cartons** jaunes et peuvent aller jusqu'à la disqualification. Celle-ci peut concerner la totalité de la compétition (**carton rouge compétition**), ou être limitée à la manche durant laquelle l'infraction est constatée (**carton rouge manche**).

Deux **cartons** jaunes valent un **carton** rouge manche

Infractions sanctionnées par une disqualification (carton rouge compétition) :

Cartons rouges compétition :

- Attitude non digne, ou irrespectueuse, non respect des concurrents, des organisateurs ou des juges-arbitres (article 1.2).
- Non respect de l'interdiction de dopage (article 1.2).
- Usage d'arbalète dont le chargement se fait autrement que par la force musculaire (article 2.2.).
- Utilisation interdite d'un foyer lumineux (article 2.3).
- repérage de la zone avec arbalète ou fusil, équipement de plongée (article 3.2I ;
- Repérage sur la zone la veille sur la zone de compétition prévue pour le lendemain (article 3.2).
- Présence sur la zone le jour de la compétition avant le début de celle-ci (article 3.2).
- Échange interdit de prises entre équipes (article 4.1).
- Présentation à la pesée d'espèces interdites par la législation nationale ou locale par arrêté préfectoral(article 4.3).

Cartons rouges manche :

- Usage d'une deuxième planche d'aide à la nage interdit.
- Pêche hors zone (article 3.2).
- Retard à l'arrivée
- Rapatriement en bateau pendant la dernière heure interdit (article 3.4).
- Déplacement en bateau interdit (article 3.5).
- aide interdite à une équipe (article 3.6).
- Rejet de prises en mer, sauf exception précisée (article 4.1).
- Présentation à la pesée d'un poisson de taille inférieure à la taille nationale légale ou locale fixée par arrêté préfectoral (article 4.3).
- Aide illicite d'un juge-arbitre à une équipe (article 3.5 et article 7.5).
- Aide illicite d'un capitaine à une de ses équipes (article 3.5 et article 7.6).
- Deuxième **carton** jaune.

Infractions sanctionnées par un avertissement (carton jaune) :

- Présence d'un sac ou bâche sur la bouée ou planche (article 2.1).
- Fusil ou arbalète tenu chargé hors de l'eau (article 2.2).
- Flèche non munie de de protection (article 2.2).
- Port obligatoire de dague ou couteau (article 2.3).
- Port interdit d'un accroche-poissons ou d'une pointe « tue-poissons » (article 2.3).
- Immersion à plus de 25 m de la bouée interdit (article 3.5).
- distance entre les deux oéqpiers supérieure à 25 (article 3.5).
- Immersion simultanée des deux coéquipiers interdit (article 3.5).
- Immersion à moins de 10 m de la planche d'une autre équipe interdit (article 3.5).

NB : un carton jaune donné lors de la première manche n'est pas effacé pour la seconde manche.

DEUXIEME PARTIE

(destinée aux membres de l'organisation)

Article 7 LE DISPOSITIF DE SURVEILLANCE

Concernant la sécurité les organisateurs sont tenus de respecter le cahier des charges des compétitions FNPSA dans le règlement comme dans la déclaration de manifestation nautique.

Dans le cas contraire la compétition ne peut pas recevoir l'aval de la Fédération.

Pour plus d'informations se reporter à ce document officiel (Cahier des charges des compétitions en équipe à la palme).

Article 7.1. LE DIRECTEUR DE LA COMPETITION ET LE PC MER

Le directeur de compétition est le responsable de la compétition. Il en contrôle le déroulement du début à la fin.

Il établit le plan de secours et le schéma de transmission. Pendant la compétition il doit avoir ces documents sur son bateau ainsi que la liste des participants sur l'eau et le règlement. Le schéma de transmission prend en compte tous les bateaux autorisés à se trouver sur la zone.

Pour assurer en mer le contrôle du déroulement de la compétition le directeur de compétition dispose d'un bateau amiral appelé « PC mer ».

Ce bateau de taille plus importante que les bateaux de surveillance et doté d'une motorisation plus puissante est équipé d'une VHF fixe ASN, d'une deuxième VHF portable de secours et d'un téléphone portable.

Il a à son bord un poste médical composé d'un médecin, (ou pompier, 2 secouristes niveau PSE1 ou 2 moniteurs FNPSA) capable d'effectuer les premiers secours.

Il peut aussi embarquer un plongeur bouteille équipé.

Selon les conditions météorologiques, le directeur de la compétition peut décider de décaler, raccourcir, voire annuler l'épreuve. Il peut aussi réduire la superficie de la zone de compétition ou utiliser une zone de repli si prévue.

Il prend alors toutes les dispositions imposées par les circonstances notamment en ce qui concerne l'information des équipes.

Voir aussi Article 3.4 Départ et fin de compétition.

Avant le départ, le directeur de compétition rappelle aux concurrents :

- les points principaux de l'organisation de la compétition (limites de la zone, heure début et fin officielle, durée, lieu de sortie, modalités de début et fin de compétition ...)
- les règles de sécurité imposées (distances entre les équipes ...)

- les règles relatives aux prises (espèces interdites, tailles valables, taille minimale légale...).

Il fait part d'éventuelles consignes spécifiques (zones interdites, réglementation et recommandations particulières d'une AMP, etc.) et de toute autre information qu'il juge importante de communiquer.

Il annonce au CROSS le début et la fin de compétition.

Il reste présent sur la zone pendant toute la durée de la compétition, et jusqu'au retour du dernier participant. Il se place au plus près du centre de la zone, ou dans le secteur présentant la majorité des équipes.

Pendant l'épreuve il est en contact direct et continu par VHF avec les autres bateaux de surveillance et le PC terre.

Il est informé en permanence de ce qui se passe sur le plan d'eau (accident, manquement au règlement, abandon, retour avant la fin de la compétition ...).

Il a toute autorité pour ce qui est des sanctions.

Il contrôle la présence de bateaux sur la zone de compétition et a autorité pour exclure ceux qui s'y trouveraient sans avoir reçu son aval après proposition de l'organisation (autres que bateaux de surveillance).

Article 7.2 LE MEDECIN (ou pompier ou PSE1 ou moniteurs FNPSA)

Placé sur le bateau PC mer, le médecin (ou pompier ou 2 secouristes niveau PSE1 ou 2 moniteurs FNPSA) assure la couverture médicale de la compétition.

Il apporte les soins nécessaires aux participants accidentés ou malades.

Pour cela, il a à sa disposition une trousse de premiers soins et une bouteille d'oxygénothérapie fournies par l'organisation.

Il a toute autorité pour contraindre, s'il le juge nécessaire, un compétiteur accidenté ou malade à cesser l'épreuve.

Les compétiteurs victimes d'accidents de plongée type « samba » ou « taravana » ne sont pas autorisés à continuer la manche.

En cas de nécessité, il peut décider l'évacuation d'un blessé. Dans ce cas, il remplit une fiche d'évacuation, et donne toutes les précisions médicales au SAMU.

Article 7.3 LE PC TERRE

Un PC complémentaire doit être installé au point unique de débarquement à quai ou à terre des équipes.

Appelé « PC terre », il est composé d'un juge-arbitre au moins et si possible d'un secouriste.

Un médecin, pompier ou 2 secouriste niveau PSE 1 ou 2 moniteurs FNPSA équipé du matériel de secours réglementaire est obligatoire au PC terre si la compétition rassemble une centaine de participants ou plus.

Le PC terre est équipé d'un VHF 25 watts, d'une (ou plusieurs) VHF portable de secours et d'un téléphone portable pour assurer la communication avec le PC mer pendant toute la durée de la compétition et jusqu'au retour de la dernière équipe.

Il est chargé au minimum de réceptionner dans un bac les filets dans lesquels les équipes ont rangés les poissons qu'ils ont pêchés. Ces filets seront remis ensuite à l'équipe chargée de la pesée.

Article 7.4 LES BATEAUX DE SURVEILLANCE (complément au PC mer)

Le directeur de compétition dispose en plus pour assurer la sécurité de la compétition et le contrôle de régularité de l'épreuve de bateaux dits « de surveillance ».

Les bateaux de surveillance embarquent à leur bord :

- un juge-arbitre qui peut aussi être titulaire d'un brevet de secouriste (PSC1 ou équivalent), celui-ci détient la liste des participants, un règlement de compétition, les plans de secours et de transmission ;
- éventuellement accompagné d'un secouriste PSC1, et de toute autre personne prévue par l'organisation ;
- éventuellement un pilote si le juge-arbitre ni le secouriste n'ont le permis bateau ;

Au moins six bateaux de surveillance sont obligatoires sur le plan d'eau.

Les bateaux de surveillance sont équipés de VHF et téléphone portable pour assurer la communication avec le PC mer et le PC terre. Ils doivent se positionner sur le plan d'eau de façon à assurer la continuité de communication avec le PC mer.

Ils sont à la disposition du directeur de compétition et chargés de se déplacer sur la zone qui leur est affectée pour vérifier le bon déroulement de la compétition, le respect des règles, et porter assistance si nécessaire.

Ils peuvent être amenés à intervenir en premier auprès d'un participant malade ou accidenté se trouvant à proximité. Ils doivent dans ce cas avertir immédiatement le médecin ou pompier ou les secouristes niveau PSE1 ou moniteurs FNPSA qui garde en toutes circonstances la responsabilité de la prise en charge médicale de la personne malade ou accidentée.

En fin de compétition un des bateaux de surveillance est placé au point de sortie, ou à chacun des points de sortie s'il y en a plusieurs, pour permettre le pointage des équipes et

le constat des éventuels dépassements d'horaire.

Les bateaux des secouristes peuvent être mobilisés pour le transport des équipes.

Article 7.5 LES JUGES-ARBITRES

Le corps de juges-arbitres dépend de la fédération.

Pour être juge-arbitre il faut être licencié FNPSA et avoir obtenu le diplôme de juge-arbitre FNPSA ou avoir été reconnu compétent par la commission formation en raison de son expérience. Voir aussi le rôle des capitaines, article 7.6.

C'est à l'organisateur, ligue ou comité, que revient charge de mobiliser des juges-arbitres qui opéreront pendant la compétition.

Il puisera prioritairement dans ses effectifs et, si besoin, fera appel aux ligues ou comités ayant des équipes inscrites à la compétition et en fonction de leur nombre.

Avant le départ de la compétition les juges-arbitres ont pour mission de s'assurer que les équipes sont correctement équipées notamment en ce qui concerne les planches. Cf. Article 2.1 à ce sujet.

Concernant les VHF et portables ils s'assurent qu'ils sont prêts à recevoir des messages (allumés et sur le bon canal).

En cours de compétition ils font respecter la législation et la règlement de la compétition. Ils participent avec le pilote, s'il en ont un, à la sécurité de l'épreuve.

Leur compétence s'applique vis à vis des équipes mais aussi, le cas échéant, vis-à-vis du pilote de leur bateau qui doit respecter la réglementation et les règles de sécurité dans la conduite du bateau.

Le juge-arbitre qui constate une infraction en informe le directeur de compétition. Ce dernier, après avoir demandé des précisions sur les circonstances de l'infraction, décide en dernier ressort du niveau de sanction à appliquer.

Le juge-arbitre notifie alors la décision à l'équipe.

Ils contrôlent et autorisent les rejets en mer des prises illicites et les notent (N° de dossard, équipe, espèces et nombre de prises rejetées).

En cas d'accident, ils alertent le directeur de compétition et le médecin, pompier ou secouristes niveau PSE1 ou moniteurs FNPSA en utilisant tous les moyens présents sur leur bateau (VHF, téléphone portable du pilote, téléphone portable personnel).

Ils ne peuvent en aucune façon aider les équipes dans leur pêche.

Toute aide apportée à une équipe dans sa pêche par un juge-arbitre ou un pilote ou un secouriste est considérée comme un avantage et entraîne pour les deux sanction (carton rouge manche).

Aux points de sortie, ils participent au pointage des équipes, notent les éventuels retards en communication permanente avec le directeur de compétition et ramènent des équipes au PC terre.

Au PC terre ils s'assurent de la remise des pêches à l'organisation : rangement par les équipes des poissons qu'ils ont pris dans un filet avec médaillon portant leur N° de dossard, fermeture du filet et dépôt dans le bac prévu à cet effet.

Avant la pesée ils transmettent au responsable de la pesée la liste des équipes ayant rejeté en mer des captures illégales sous leur contrôle.

Cf. ANNEXE 3 pour plus de précisions sur le rôle des juges-arbitres.

Article 7.6 LE ROLE DES CAPITAINES

Les capitaines font partie de l'organisation.

Chaque club peut désigner un capitaine.

A défaut, le capitaine peut exceptionnellement être un compétiteur.

Il ne peut y avoir qu'un seul capitaine par club.

Dans tous les cas leur nomination doit être confirmée à l'organisation au plus tard la veille de la compétition.

Les capitaines ont un rôle très important :

- à terre, ils sont le point de contact de l'organisation pour transmettre les dernières informations ou modifications à toutes ses équipes. Ils sont responsables de leur discipline. Ils sont leur porte-parole, leur transmetteur des réclamations, voire membre du jury (voir article 5.2) ;

- en mer, ils sont admis sur plan d'eau par l'organisation à bord des bateaux de surveillance aux ordres du directeur de compétition.

Il leur est permis en tant que capitaines de communiquer avec elles pour les conseiller et renseigner. La communication de points GPS est cependant interdite.

Ces échanges doivent se faire par téléphone et n'aucun cas par VHF réservée à la sécurité et à la surveillance.

Tout autre aide leur est interdite. En cas d'aide illicite à une équipe les deux sont sanctionnés (carton rouge manche).

Tous les capitaines sont membres de droit du jury (article 5.2).

Ils doivent assister à la réunion de cadrage qui a lieu la veille de chaque manche.