



Natur'athlon

Règlement Général

Rev. 11.2022

1 Définition :

Le natur'athlon consiste à l'association de parcours de nage avec palme et de tir sur cible subaquatique.

L'organisation d'une compétition inscrite au calendrier national est constituée de l'encadrement suivant :

- Un directeur de compétition.
- Un commissaire aux départs (starter).
- Un chronométreur par pas de tir.
- Un juge au pas de tir, par pas de tir.
- Un juge impacts.
- Un préposé à la saisie informatique des résultats.
- Un juge au contrôle des arbalètes.
- Un capitaine par équipe.
- En option : un préposé aux remplacements des cibles.
- Deux préposés aux secours.

L'un des juges doit posséder un titre de juge fédéral.

Au Championnat de France, les postes de chronométreurs, juges au pas de tir, juges aux impacts, et préposé à la saisie seront doublés.

Hors championnat de France, les postes de chronométreurs et juges au pas de tir peuvent être fusionnés.

1.1 Jury

1.1.1 Composition du jury :

Le directeur de compétition. Il est le Président de Jury.

D'un JF2 (ou JF1) par région représentée, au Championnat de France.

Des autres juges dans les autres compétitions.

2 Lieu de pratique :

Les entraînements et les compétitions se déroulent exclusivement en carrière, gravière, ballastière ou autre milieu naturel.

Les dimensions et l'aménagement des zones de tir sont laissés à l'appréciation de l'encadrement qui respectera les règles fondamentales de sécurité.

La profondeur au niveau de la structure doit être au minimum de 2,5 mètres.

La distance séparant deux structures et les porte-cibles doit être de 3 mètres.



3 Types et programmation d'une compétition :

3.1 Types de compétitions

Club, inter-club, départementale, régionale, nationale, internationale

3.2 Programmation d'une compétition

Pour qu'une compétition soit reconnue (quel que soit son type), elle doit être inscrite sur le calendrier national mis à jour par la commission nationale.

Cette inscription doit être faite avant le **31 décembre** de la saison en cours auprès de la commission nationale. Seules les compétitions inscrites dans ce calendrier seront reconnues pour le classement national (voir paragraphe 10).

Toute modification de date doit être notifiée par écrit, au moins **21 jours avant celle-ci**, à la commission nationale.

4 Equipement individuel :

L'équipement individuel est le même que celui défini par le règlement national du tir sur cible (voir article 5).

Ce règlement est disponible sur le site internet de la FFESSM.

5 Equipement collectif (ensemble de tir) :

5.1 Structure de tir

Le nombre de structure est à l'appréciation du directeur de la compétition.

Minimum 2, Maximum 6

Idéalement 3

Une couleur différente est attribuée à chaque structure. Elle permet aux compétiteurs d'identifier son pas de tir.

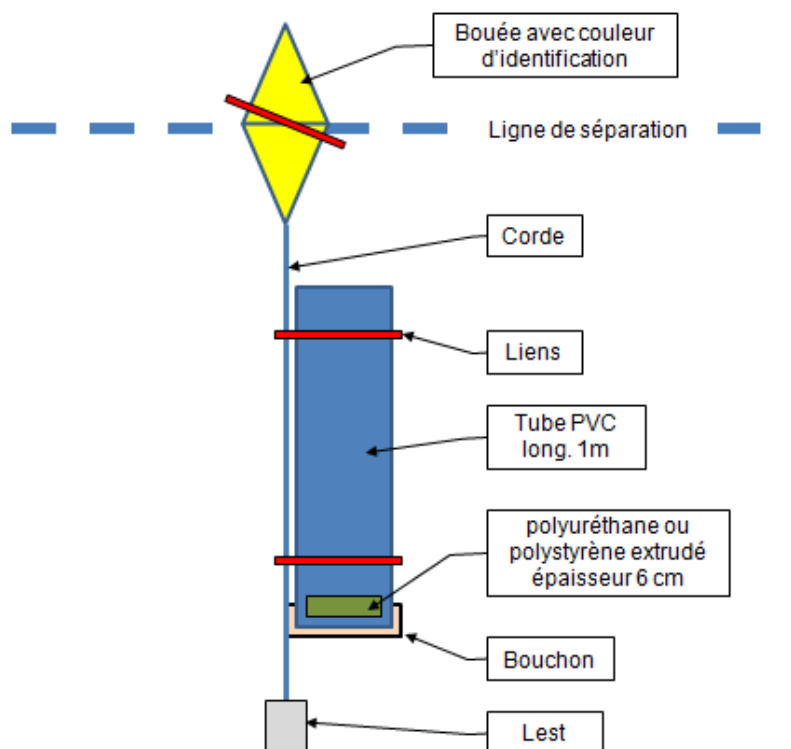


Plan de la structure en annexe

5.2 Porte-arbalète

Un porte-arbalète par structure de tir doit être fixé, immergés sous la ligne partageant la zone de nages et la zone de tir

Le porte-arbalète est composé d'un tube PVC de diamètre 100 m, bouché, protégé, accroché par une corde lestée à une bouée elle-même accroché à la ligne de partage.



5.3 Plastron

Plaque de polyuréthane ou polystyrène extrudé de 30 cm sur 30 cm et de 6 cm d'épaisseur.

5.4 Autocollant

Les autocollants sont les mêmes que ceux définis par le règlement national du tir sur cible (voir article 6.2).

Ce règlement est disponible sur le site internet de la FFESSM.

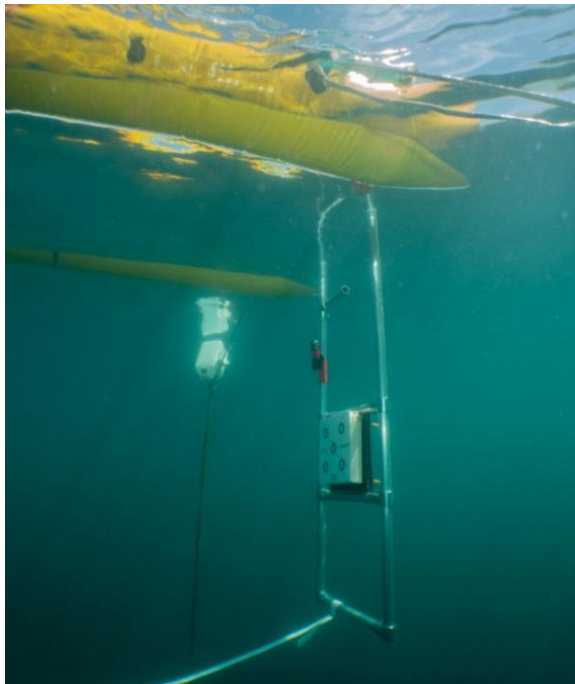
5.5 Cible

C'est l'ensemble constitué de l'autocollant fixé sur un plastron.

5.6 Porte-cible

C'est une structure pivotante sur laquelle est fixée la cible

Il est immergé de façon à ce que la cible soit à environ 1,6 mètre de profondeur.



5.7 Fenêtre de tir

Elle est matérialisée par une barre horizontale fixée sur la structure. Elle délimite la distance de tir.



Le corps du tireur doit être intégralement à l'extérieur de la fenêtre, il est interdit de dépasser cette fenêtre avant le tir, sous peine de pénalité.

5.8 Gueuse ou Ventouse

Il n'y a pas de gueuse ou de ventouse. Le tir se fait en suspension dans l'eau

5.9 Inscription aux compétitions :

- L'inscription aux compétitions nationales est ouverte à tous licenciés ffessm et se fait sur le site national des compétitions.
- Un numéro national est attribué à chaque compétiteur. Il est utilisé pour le désigner ou appeler le compétiteur.
- Chaque compétiteur doit posséder le jour de la compétition :
 - Son niveau tireur 1
 - la licence fédérale (dite de compétition) en cours de validité,
 - la souscription d'une assurance compétition
 - le certificat médical d'absence de contre-indication à la pratique de la discipline en compétition.
- La compétition est ouverte aux équipes mixtes.

6 Sécurité :

L'organisation met à la disposition du secouriste ou du médecin les matériels de secours.

Le directeur de la compétition, accompagné du secouriste ou du médecin, doit s'assurer que les matériels mis en œuvre satisfassent aux normes de sécurité.

7 Responsabilité :

La garantie de responsabilité civile est couverte par l'assureur de la FFESSM.

Les propres dommages des licenciés de la FFESSM sont pris en charge par le fait de la souscription obligatoire à l'assurance individuelle complémentaire.

8 Déroulement de la compétition :

Pour les **JUNIORS**, **SENIORS** et **MASTERS** les structures de tir et les parcours sont les mêmes.

8.1 Déroulement

Une couleur est attribuée à chaque concurrent. Elle correspond à sa structure de tir.

Il vient se positionner au bout de sa structure de tir, coté fenêtre de tir, conformément aux ordres du starter.

Cinq minutes (sauf incident) de préparation sont accordées pour :

- Placer la cible d'échauffement.
- Effectuer ses tirs de réglages.
- Régler son lestage.

Cinq minutes (sauf incident) de préparation sont accordées pour :

- Remplacer la cible d'échauffement par la cible de compétition (le transfert de cible peut être réalisé par un préposé aux cibles).
- Retourner derrière la ligne d'eau de départ.
- Ranger son arbalète, débouchonnée et non-armée, dans les porte-arbalètes fixés sous la ligne de séparation des zones.

Les chronomètres sont déclenchés sur ordre du starter qui indique le temps restant à **30 secondes**, puis **10 secondes** puis décompte des secondes **5, 4, 3, 2, 1, TOP**.

Le chronomètre est arrêté quand le compétiteur revient à son point de départ et après avoir fait le signe OK



Après l'ordre du starter ; le compétiteur peut retirer sa cible, et récupérer son arbalète (fût et flèche)

8.2 Enregistrement des résultats

- Le chronométreur inscrit le temps réalisé au 10ème de seconde.
- Le juge au pas de tir lui notifie aussitôt les éventuelles pénalités qui seront inscrites sur le plastron ainsi que les éventuels départs volés. Les pénalités peuvent se cumuler.
- Un officiel transmet alors le plastron au juge aux impacts, qui procède à la lecture des points à l'aide d'un moyen de contrôle en présence du capitaine d'équipe concerné s'il est présent.
- Il inscrit les millimètres et (ou) le score sur la cible. Il donne le plastron au préposé à la saisie informatique des résultats avec le score et le temps au 10ème de seconde.
- Le capitaine d'équipe signe alors la cible pour approbation.

8.3 Incidents de tir

En cas de casse de matériel :

Il est possible de réparer, sans décompte de temps et sans assistance.

Deux situations sont à envisager :

En surface :

Réparation possible, retour à terre mais impérativement après avoir rejoint la ligne de séparation.

En immersion :

La flèche n'est pas partie : **Après avoir désarmé son arbalète**, le concurrent peut remonter en surface ou revenir en apnée puis retour à terre mais **impérativement après avoir rejoint la ligne de séparation**.

Si le plastron a bougé, il appartient au concurrent de **le replacer sans décompte de temps**.

Aucune arbalète ne peut être remplacée pendant la durée de l'épreuve.

Abandon **obligatoire** pour **tout incident non réparable** interdisant la poursuite de l'épreuve, avec enregistrement des tirs réalisés.

Aucun tir hors plastron ne donne droit à un tir supplémentaire.

8.4 Disqualification

- Pour atteinte à l'esprit sportif.
- Pour non-respect de la sécurité.
- Pour non-respect d'un juge.
- Pour un tir effectué avec un fil ou un élastique cassé.
- Pour toute flèche qui partirait en dehors de la limite du couloir de tir.

8.5 Réclamations

Les capitaines disposent de 30 mn après l'annonce, faite par le starter, de l'affichage des résultats pour déposer une réclamation. En cas de contestation, et dans la limite de ces 30 mn, le capitaine peut présenter une réclamation par écrit au jury. En même temps que la réclamation, il doit verser une caution de 50 euros, qui restera au profit de l'organisation si cette réclamation est considérée non justifiée. Dans le cas contraire, cette somme sera restituée.

9 Cas non prévus

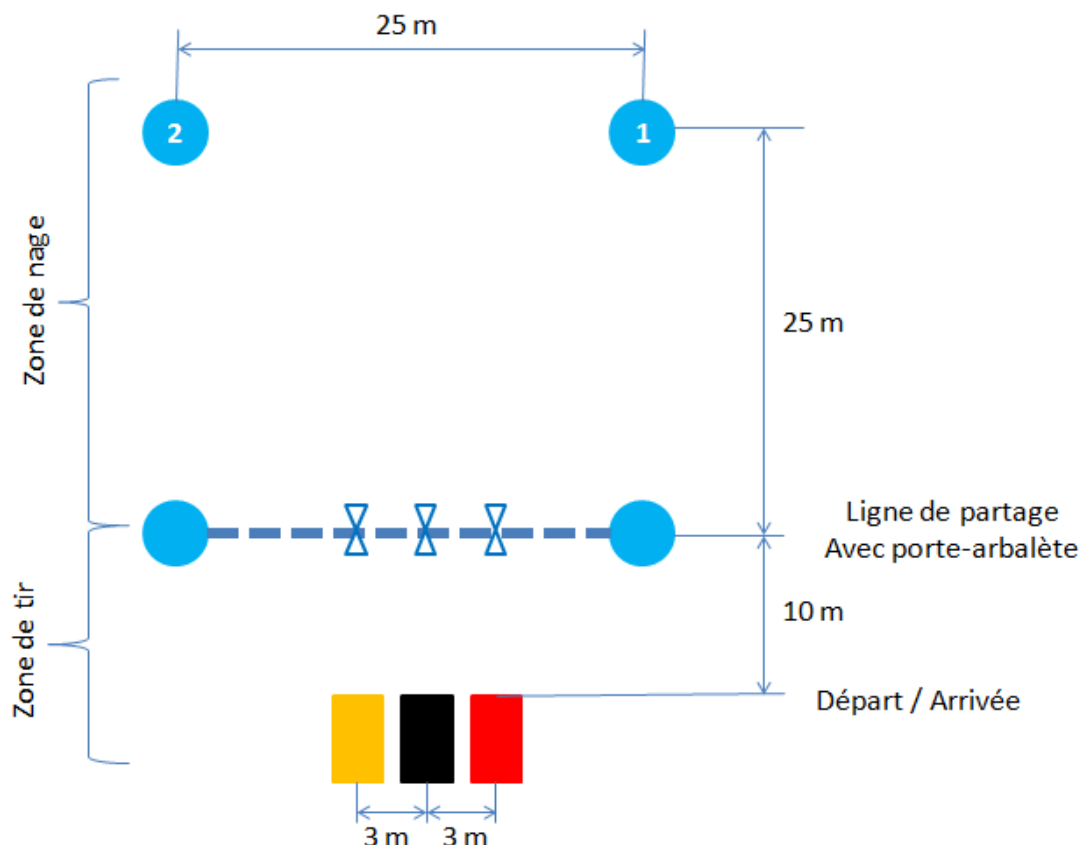
En cas de difficulté sur l'interprétation d'une disposition du présent règlement, le jury reste souverain.

10 TIR DE PRECISION

10.1 Définition

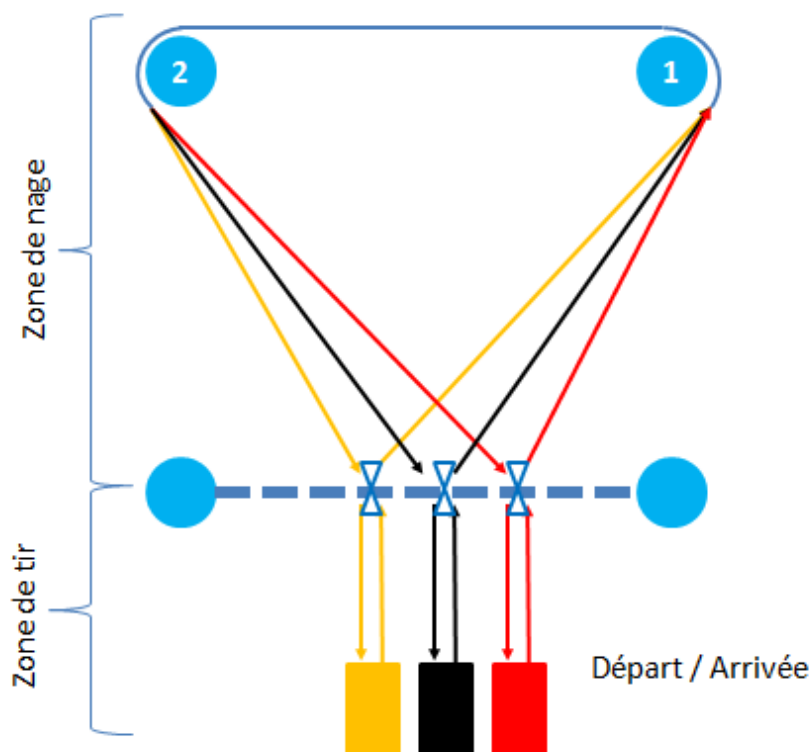
L'épreuve de précision consiste à réaliser **six parcours de nage** avec palmes entrecoupés de **cinq tirs** dans une cible à 5 visuels (**un tir par visuel**), avec le même matériel.

10.2 Aménagement de la zone



10.3 Déroulement

Départ en PMT sans arbalète → Porte-arbalète → Bouée 1 → Bouée 2 → Porte-arbalète → Récupération de l'arbalète → Passage sous la ligne de partage → Chargement de l'arbalète dans la zone de tir → Apnée dans le fenêtre de tir → Tir → Récupération de la flèche en apnée → Retour surface jusqu'à la ligne de partage → Repos de l'arbalète dans son support → Nouveau tour de nage → etc... → après le 5^e tir → Retour surface jusqu'à la ligne de partage → Repos de l'arbalète dans son support → Nouveau tour de nage → Porte-arbalète → Passage sous la ligne de partage → Retour structure de tir → Arrêt chrono après toucher de la structure + signe OK



Au top départ, le compétiteur rejoint son porte-arbalète mas ne récupère pas son arbalète ; passe sous la ligne de séparation et effectue son parcours de nage jusqu'au retour à son porte-arbalète..

Après son parcours, le compétiteur récupère son arbalète dans le porte-arbalète fixé et immergé sous la ligne de séparation.

Il passe sous cette ligne, en direction de son pas de tir (défini par sa couleur), il arme son arbalète entre cette ligne et la fenêtre de tir de sa structure.

Puis, **en apnée**, il rejoint sa fenêtre de tir, effectue son tir.

Il est interdit de tirer à partir de la surface de l'eau.

Après son tir, **toujours en apnée**, le compétiteur récupère sa flèche dans l'axe de pénétration de celle-ci, touche le plastron.

Remonte à la surface, ressort de la structure de tir et retourne poser son arbalète dans son porte-arbalète, et repart pour son parcours de nage.

Après son 5° tir, retourne poser son arbalète dans son porte-arbalète, et part pour son dernier parcours de nage.

Repasse sous la ligne de séparation et vient toucher sa structure de tir.

Le chronomètre est arrêté quand le compétiteur revient à son point de départ et après avoir fait le signe OK

10.4 Pénalités

Si plus de **5 impacts** sont relevés sur le plastron, le score sera amputé **du ou des meilleurs impacts** supplémentaires.

Si plus de **5 tirs (déclenchements)** sont comptabilisés, le score sera amputé **du ou des meilleurs impacts**.

Si plus de **1 impact** est relevé sur le même visuel, seul le **meilleur impact sera retenu**.

50 points amputeront le score :

- Pour chaque bouée mal contournée.
- Pour dépassement de la fenêtre de tir.
- Pour un départ volé.
- Pour obstruction d'un autre compétiteur.

10.5 Calcul des points

A chaque impact, correspond un nombre de points.

Après déduction des pénalités éventuelles, la somme des points détermine le score positif

Le temps chronométré, converti en seconde, détermine le score négatif.

1 seconde = 1 point

Le score final est le score positif moins le score négatif.

Le score final peut-être négatif.

10.6 Classement

Le classement individuel est établi du score le plus élevé, premier classé, au score le plus faible, dernier classé en vue du classement combiné avec la précision . Il y aura un classement point, place.

Pour les podiums, en cas de scores identiques, le meilleur impact détermine le premier, puis le deuxième impact, etc...

11 RELAIS SUBAQUATIQUE

11.1 Définition

Le relais subaquatique est une épreuve par équipe constituée de 3 compétiteurs, pouvant être mixte, du même club ou du même comité qui se relaient sur un parcours chronométré avec un contrat cible à remplir. Si une équipe à moins de 3 compétiteurs elle peut se regrouper avec une autre équipe, hors Championnat de France.

Chaque relayeur doit exécuter 3 parcours et 3 tirs non consécutifs sur une cible à 4 visuels (le visuel central ayant été occulté).

Le contrat est rempli quand l'équipe a réalisé 9 impacts, soit 3 impacts par visuel, compris au minimum dans la zone des 411 points.

11.2 Aménagement de la zone de relais

Cette zone doit être matérialisée pour permettre la préparation du compétiteur.

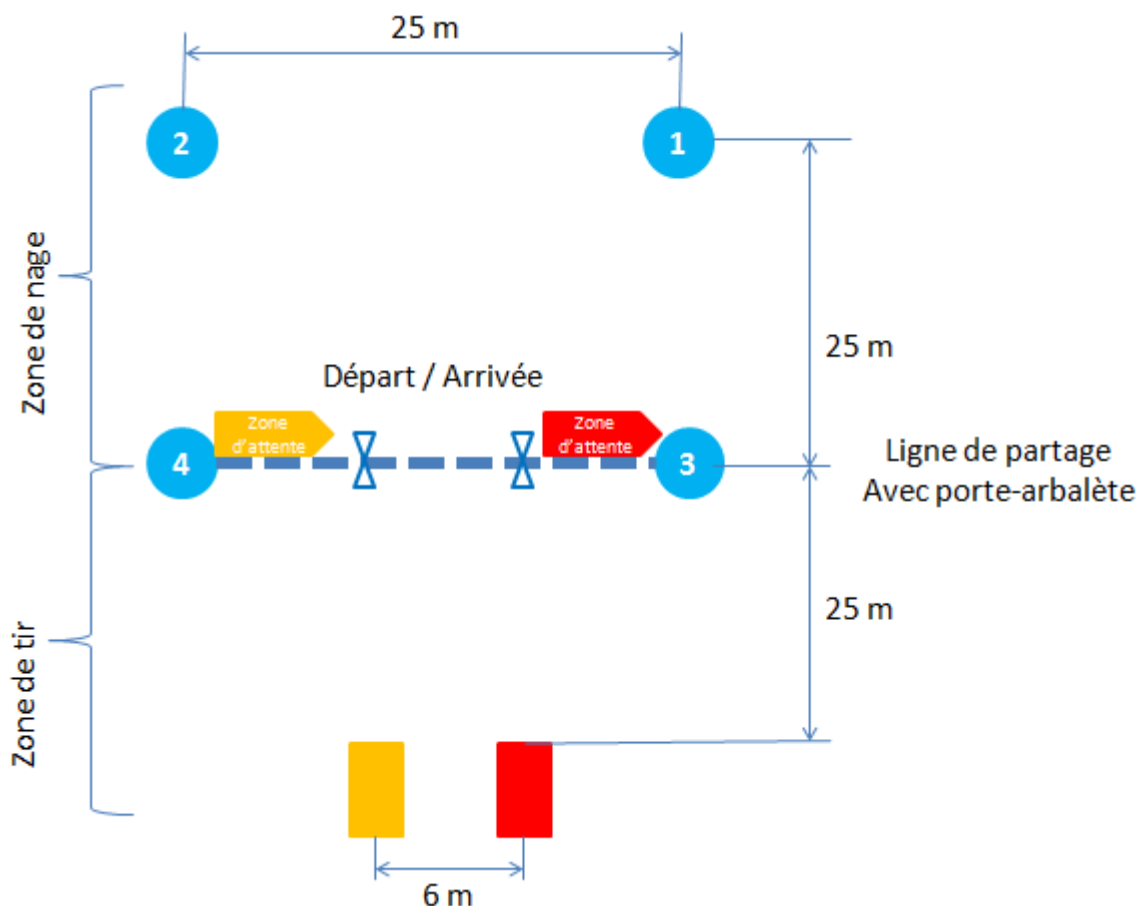
Une zone d'attente doit être contiguë à la zone de relais pour accueillir les autres compétiteurs.

Cette zone de relais est strictement réservée au passage du relais. Ne pourront s'y trouver simultanément que le compétiteur prêt à partir et le compétiteur revenant de son parcours. Ce dernier devra quitter cette zone pour y laisser entrer le compétiteur suivant.

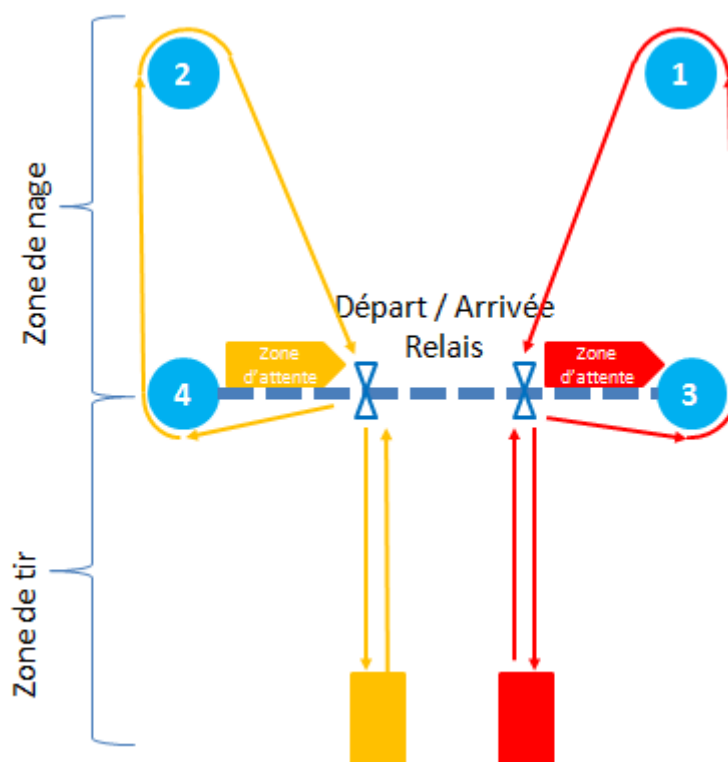
La ligne de départ est située à 25 mètres (+ ou - 10 cm) du centre de la cible.

Seule 2 structures de tir seront utilisées.

Un paddle ou autre sera positionné à chaque extrémité de la ligne de partage (zone d'attente des relayeurs)



11.3 Déroulement



Après son parcours de nage, du porte-arbalète vers bouée 4 puis 2 pour les jaunes, bouée 3 puis 1 pour les rouges, le 1^{er} relayeur récupère son arbalète dans le porte-arbalète fixé et immergé sous la ligne de séparation des zones.

Il passe sous cette ligne, en direction de son pas de tir (défini par sa couleur), il arme son arbalète entre cette ligne et la structure de tir.

Puis, **en apnée**, il rejoint sa fenêtre de tir, effectue son tir.

Il est interdit de tirer à partir de la surface de l'eau.

Pendant ce temps, le relayeur suivant se positionne au départ et range son arbalète dans le porte-arbalète.

Après son tir, **toujours en apnée**, le compétiteur récupère sa flèche dans l'axe de pénétration de celle-ci, touche le plastron.

Remonte à la surface, et ressort de la structure de tir, retourne vers la ligne de séparation et **passer sous la ligne** avant de passer le relais.

Si un tir ou plusieurs sont ratés, un ou plusieurs passages supplémentaires peuvent être réalisés pour remplir les contrats.

Si une arbalète est hors service (cassée), un passage supplémentaire par le concurrent suivant, peut être réalisé pour remplir les contrats.

L'arrêt du chronomètre intervient lorsque le dernier compétiteur après être passé sous la ligne de partage signale au chronométreur, par le signe de plongée OK, que l'équipe a réalisé ses contrats.

11.4 Pénalités

5 secondes viendront s'additionner au temps final :

- Pour chaque passage de relai effectué avant la ligne de partage.
- Pour chaque bouée mal contournée.
- Pour dépassement de la fenêtre de tir.
- Pour un départ volé.

11.5 Calcul des points

Chaque équipe a un capital de 5000 points.

On soustrait à ce capital le temps du relais converti en point

1 seconde = 2 points

Un bonus d'une minute pourra être envisagé par féminine ou par jeune constituant l'équipe.

11.6 Classement

Le classement des équipes est établi (pour autant que le contrat ait été rempli), du meilleur temps (premier classé), au moins bon temps (dernier classé) (pénalités ajoutées). Les temps identiques seront classés ex æquo.

12 CLASSEMENT DU COMBINE club ou équipe

Le classement du Combiné est l'association pour chaque équipe de 3 compétiteurs

1/ Le score pour l'épreuve de précision donne un : Point place pour les 3 compétiteurs d'une même équipe (1er = 1 ; 2e = 2 ; 3ème = 3, etc..).

2/ Pour le relais le score de l'équipe donne un : point place x 2 trois (p. ex. 1er = 3 ; 2e = 6 ; 3ème = 9, etc..).

Le score final atteint par les équipes se calcule en additionnant les points places obtenus par leurs propres athlètes dans l'individuel et l'épreuve de relais Pour les podiums, en cas de scores identiques, le meilleur impact de l'épreuve individuelle détermine le premier, puis le deuxième impact, etc...

13 Annexe :