



CHRONOMETREUR

Se doit d'être honnête, juste et impartial.

Avant le début de chaque course, vérifiez que les concurrents ont une tenue conforme au règlement.

Vérifiez que tout l'équipement est en position correcte. Sinon, informez le directeur d'épreuve.

Contrôlez avant chaque début d'épreuve que le concurrent porte un bonnet – sinon dites le au concurrent – ceci n'est pas disqualificatif jusqu'au départ de la course.

Si vous devez quitter votre poste pour n'importe quelle raison, informez toujours le directeur d'épreuve.

Si votre chronomètre ne démarre pas immédiatement ou est cassé informez le directeur d'épreuve.

Dès que vous êtes en possession de la fiche de course du concurrent, demandez lui toujours son nom et vérifiez-le sur la fiche de course.

Écrivez le temps deux fois : sur la fiche de course et sur votre propre programme – de façon très claire et correcte.

Si vous constatez une anomalie réglementaire, écrivez le défaut (ou le code de disqualification) sur une feuille et prévenez dès que possible le directeur d'épreuve en levant le bras. Écrivez-le également sur votre programme - important pour des réclamations - écrire clairement et donnez tous les détails, ainsi vous pourrez expliquer plus tard au sein du comité d'appel si besoin. Si vous avez des doutes au sujet d'une faute, demandez au directeur d'épreuve.

200 m obstacles

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée.

Vous devez regarder :

- que le concurrent respire avant le premier obstacle et après le virage
- que le concurrent touche le mur au 100 m
- que le concurrent touche le mur d'arrivée

100 mannequin palmes

Contrôlez les palmes avant le départ – (cela peut-être fait par le juge principal)

Les palmes sont mesurés dans une boîte de mesure. Si les palmes sont trop larges, informez le directeur d'épreuve.

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée.



100 m combiné

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée.

50 m mannequin

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée

100 m bouée tube

Contrôlez les palmes avant le départ – (cela peut-être fait par le juge principal)

Les palmes sont mesurés dans une boîte de mesure. Si les palmes sont trop larges, informez le directeur d'épreuve.

Vérifiez également la corde du tube, recherchez les nœuds.

Faites attention : regardez la corde du tube tandis que l'athlète monte sur le plot! Il est possible qu'elle s'entoure autour du plot - aidez l'athlète s'il y a lieu.

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée

200 m super sauveteur

Contrôlez les palmes avant le départ – (cela peut-être fait par le juge principal)

Les palmes sont mesurés dans une boîte de mesure. Si les palmes sont trop larges, informez le directeur d'épreuve.

Vérifiez que les palmes et la tube soient placés sur la plate-forme de la piscine dans la ligne du compétiteur.

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée

Vérifiez que le concurrent touche le mur au 100 m et lâche ensuite le mannequin.

Relais 4 x 50 obstacles

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée

Contrôlez que le premier et troisième concurrent respirent avant l'obstacle.

Contrôlez que le deuxième concurrent sorte immédiatement de l'eau - pas au-dessus du panneau électronique mais par l'échelle sans gêner un autre athlète.

Contrôlez que le dernier concurrent touche le mur d'arrivée.



Relais 4 x 25 mannequin

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée

Lancer de corde

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée

Regardez que le concurrent avant le début soit face à la victime, immobile, jambes serrées, bras près du corps et une main tenant l'extrémité de la corde. Sinon corrigez, dites le au concurrent – ce n'est pas disqualificatif jusqu'au départ de la course

Vérifiez qu'après avoir touché le mur la victime reste dans l'eau et le concurrent (au moins un pied entier) dans la zone de lancer jusqu'à ce que l'arbitre signale la fin de la course(sec 45).

4 x 50 m relais bouée tube

Vérifiez la corde du tube, recherchez les noeuds !

Mettez en marche le chronomètre au signal de départ et arrêtez-le quand le concurrent touche le mur d'arrivée

Contrôlez que le deuxième concurrent sorte immédiatement de l'eau - pas au-dessus du panneau électronique mais par l'échelle sans gêner un autre athlète.

Contrôlez que le 3eme concurrent ne quitte pas le plot avant que le concurrent précédent ait touché le bord. (Il est permis de se déplacer tant qu'un pied demeure sur le plot)

Contrôlez que le dernier concurrent touche le mur d'arrivée