

Natation sauvetage

Compétence attendue		Principe d'élaboration de l'épreuve											
<p>Niveau 4 : Conduire rapidement son déplacement sur une distance longue en choisissant son mode de nage, tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés régulièrement sur un parcours choisi, pour remorquer en surface un objet préalablement immergé, sur un aller-retour dont la distance est déterminée par le nageur.</p>		<p>Épreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200 m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40 m choisie par le candidat.</p> <p>Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant 8 obstacles à franchir. La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité.</p> <p>Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin choisi et immergé à environ 2 m de profondeur et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller-retour en temps limité (1 minute maximum). Pour chaque passage, deux mannequins au moins sont immergés (enfant et adulte); le candidat identifie celui qu'il choisit dans son projet.</p> <p>Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, type de mannequin remorqué et la distance de remorquage.</p>											
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis				Degrés d'acquisition du niveau 4							
		Le candidat est hors épreuve (=0/20) si aucun passage subaquatique n'est tenté pour le franchissement des obstacles.											
12/20	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles.	7'15 et + (G) 8'00 et + (F)	6'45 (G) 7'30 (F)	6'15 (G) 7'00 (F)	5'45 (G) 6'30 (F)	5'30 (G) 6'15 (F)	5'15 (G) 6'00 (F)	5'00 (G) 5'45 (F)	4'45 (G) 5'30 (F)	4'30 (G) 5'15 (F)	4'15 (G) 5'00 (F)	4'00 (G) 4'45 (F)	3'45 et - (G) 4'30 et - (F)
		0,5 point	1 point	1,5 point	2 points	2,5 points	3 points	3,5 points	4 points	4,5 points	5 points	5,5 points	6 points
	Distance de remorquage aller-retour et nature de l'objet remorqué dans le respect du temps imparti.	Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour Dist < 10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 10 m < dist < 15 m Mannequin adulte : 10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour Mannequin enfant : 15 m < dist < 20 m Mannequin adulte : 10 m < dist < 15 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 20 m et + Mannequin adulte : 15 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 20 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 25 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30 m					
		0 point	1 point	2 points	3 points	4 points	5 points	6 points					
05/20	Franchissement des obstacles.	+0,25 point par obstacle franchi Pénalité de 0,5 point par obstacle saisi ou non franchi											
		- 4 points				à				+2 points			

	Qualité du remorquage	Mannequin dont les voies respiratoires demeurent rarement émergées.		Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées		Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées.	
		0,5 à 1 point		1,5 à 2,5 points		3 points	
03/20	Conformité au projet annoncé. - performance chronométrée (tolérance de + ou - 10") - type de mannequin choisi ; - distance de remorquage.	Le projet diffère totalement	Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 2 critères sur 3		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans 2 critères sur 3		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 3 critères.
		0 point	1 point		2 points		3 points