

Annexe 6 – Règlements spécifiques – Festival par équipe

1.1 Règlements

1.1.1 Programmes invités et catégories d'âge :

- 1.1.1.1 Pour le programme régional : les catégories 8-10 ans, 11-12 ans et 13-17 ans.
- 1.1.1.2 Pour le programme provincial : les catégories 9-10 ans, 11-12 ans, 13-15 ans et 16-20 ans.
- 1.1.1.3 Pour le programme national : les catégories 13-15 ans, Junior, Senior.
- 1.1.1.4 Pour le programme maîtres : les catégories 18-34, 35-49, 50-64, 65 +.

1.1.2 Équipe

Une équipe est constituée d'au minimum 4 personnes et d'au maximum 10 personnes.

1.2 Épreuves

1.2.1 Routine d'équipe libre

- 1.2.1.1 La réglementation en vigueur des routines libres est applicable (section 7 du manuel des règlements).
- 1.2.1.2 Les musiques doivent être nommées en suivant la réglementation de l'annexe 7.

1.2.2 Éléments obligatoires en équipe

- 1.2.2.1 Les éléments obligatoires doivent être exécutés par tous les membres de l'équipe incluant les suppléant-es.
- 1.2.2.2 Un métronome est utilisé afin d'assurer la synchronisation. Le tempo du métronome utilisé sera de 140 battements par minute.
- 1.2.2.3 Les comptes pour chacun des éléments sont à la discrétion de l'entraîneur-e.
- 1.2.2.4 La formation d'équipe (patron) dans laquelle les athlètes exécuteront l'élément imposé est à la discrétion de l'entraîneur-e mais il doit être constant pendant toute la durée de l'élément et ne doit pas excéder une largeur de « 3 couloirs » afin de permettre la cohabitation de plusieurs ateliers simultanément lors du festival.
- 1.2.2.5 Au départ d'un élément, un-e seul-e athlète donnera le signal de départ en comptant à voix haute 5-6-7-8. Un cycle complet de comptes (1-2-3-4-5-6-7-8) en mouvement giratoire stationnaire est exécuté afin de permettre à tou-te-s les athlètes de bien se concentrer sur le son du métronome. L'élément doit ensuite être exécuté. Le jugement des officiel-le-s portera uniquement sur l'élément obligatoire (l'entrée et la sortie ne seront pas pris en considération). Il est donc inutile de prolonger inutilement les mouvements additionnels des entrées et sorties.
- 1.2.2.6 Tous les degrés de difficultés sont établis à 1.0.
- 1.2.2.7 Le contenu détaillé de l'événement sera disponible sur la page de l'événement de la saison en cours.

1.2.3 Landrill

- 1.2.3.1 Le landrill doit être exécuté par tous les membres de l'équipe incluant les suppléant-e-s.
- 1.2.3.1.1 Le landrill est l'exécution à sec de 1min30 (+ ou - 10 secondes) de la routine d'équipe.
- 1.2.3.1.2 Le début du landrill respecte le même protocole que lors des routines : l'entraîneur-e-e doit mentionner à l'arbitre que les athlètes sont prêt-e-s à commencer. L'arbitre sifflera et la musique débutera.

1.2.3.1.3 Pour l'arrêt de la musique, l'entraîneur-e-e doit aviser l'arbitre. Par contre, l'arbitre sifflera sans attendre l'avis de l'entraîneur-e-e dès que le temps écoulé atteindra 1min40.

1.2.3.1.4 Fichier de musique utilisé lors de l'épreuve de landrill.

- a) Si le début de votre séquence de landrill correspond au début de votre musique d'équipe, vous n'avez pas à transmettre de fichier de musique supplémentaire : nous utiliserons le même fichier que pour l'épreuve de la routine d'équipe.
- b) Si le début de votre séquence de landrill ne correspond pas au début de votre musique d'équipe, vous devez transmettre un fichier de musique supplémentaire dont le début de la musique correspondra au début de votre portion de landrill.
- c) Vous devrez ajouter au début du nom de votre fichier la mention « Landrill ».
Exemple : Landrill_Regional_Equipe_13-17_NAQ_JulieVezina

1.2.4 Flexibilité

1.2.4.1 Le protocole est décrit à l'annexe 5.

1.2.5 Épreuves d'habiletés de natation artistique

1.2.5.1 Il s'agit d'une épreuve d'habiletés de natation artistique effectuée sous forme de relais, sur une distance de 25m.

1.2.5.1.1 Un-e athlète différent-e effectue chaque 25m.

1.2.5.1.2 La composition du relais d'une distance totale de 100m, se détaille dans l'ordre suivant :

- a) 25m battements de jambes à la surface (kick crawl);
- b) 25m hélice;
- c) 25m godille tête première;
- d) 25m mouvement giratoire en déplacement de côté (côté au choix).

1.2.5.1.3 Tou-te-s les athlètes prennent leur départ dans l'eau en ayant obligatoirement une main au mur.

1.2.5.1.4 L'ordre dans lequel les athlètes vont nager devra être annoncé à l'arbitre à la réunion des entraîneur-e-s.

1.2.5.1.5 Seul-e-s les athlètes participant à l'épreuve peuvent prendre part à l'échauffement.

1.2.5.1.6 Les descriptions détaillées et protocoles sont disponibles à l'annexe 13.

1.2.6 Relais de natation au crawl

1.2.6.1 Il s'agit d'un relais de natation au crawl sur une distance de 100m (4 x 25m).

1.2.6.2 Un-e athlète différent-e effectue chaque 25m.

1.2.6.3 Tou-te-s les athlètes prennent leur départ dans l'eau en ayant obligatoirement une main au mur.

1.2.6.4 L'ordre dans lequel les athlètes vont nager devra être annoncé à l'arbitre à la réunion des entraîneur-e-s.

1.2.6.5 Seul-e-s les athlètes participant à l'épreuve peuvent prendre part à l'échauffement.

1.2.6.6 Les descriptions détaillées et protocoles sont disponibles à l'annexe 13.

1.3 Mode de notation / Mode d'obtention du résultat

1.3.1 Routine d'équipe

L'épreuve de routine d'équipe sera évaluée selon le mode de jugement propre à chacun des programmes selon la réglementation en vigueur (point 7.12).

1.3.2 Éléments obligatoires

Chacun des éléments obligatoires sera évalué par un atelier de juges.

- i. Chaque juge attribue une note de 0 à 10, comprenant les dixièmes de point, pour chaque élément, selon le niveau d'exécution de l'élément.
- ii. L'échelle de pointage qui sera utilisée sera celle de l'exécution (50% exécution et 50% synchronisation) des routines libres.

1.3.3 Landrill

1.3.3.1 Lors de l'épreuve de landrill, chaque juge attribue une note de 0 à 10, comprenant les dixièmes de point.

1.3.3.2 Les juges de l'atelier 1 attribuent une note pour la présentation et le dynamisme alors que les juges de l'atelier 2 attribuent une note pour la synchronisation et la précision des patrons.

Atelier 1		
Présentation	40%	Manière de se présenter Confiance Charisme
Dynamisme	60%	Énergie Puissance du mouvement Maintien Extension
Atelier 2		
Synchronisation	40%	Avec la musique Athlètes entre eux/elles Précision des mouvements
Précision des patrons	60%	Précision des patrons et des changements de patrons Nombre de patrons Fluidité des changements de patrons

1.3.4 Flexibilité

Le total des résultats des membres de l'équipe sera additionné au résultat cumulatif des éléments obligatoires.

1.3.5 Épreuve d'habiletés de natation artistique

1.3.5.1 Le résultat sera obtenu en additionnant les quatre (4) temps obtenus pour parcourir les distances.

1.3.5.2 Le temps moyen du nombre total de chronomètres constituera le temps officiel.

1.3.6 Relais de natation au crawl

1.3.6.1 Le résultat sera déterminé selon le temps total nécessaire pour parcourir la distance de 100m.

1.3.6.2 Le temps moyen du nombre total de chronomètres constituera le temps officiel.

1.4 Pénalités

1.4.1 Routine d'équipe et Éléments obligatoires

Les pénalités possibles sont celles habituellement appliquées pour une épreuve de routine libre et/ou pour les figures et éléments imposés selon la réglementation en vigueur (règlements 6.6 .4 et 7.16).

1.4.2 Épreuves d'habiletés de natation artistique

1.4.2.1 La gestion des pénalités est de la responsabilité des arbitres et officiel·les.

1.4.2.2 Un·e athlète ayant fait un départ anticipé pénalisera de **5 secondes** le temps officiel de la course de son équipe au résultat final de l'épreuve concernée.

1.4.2.3 Un·e athlète n'exécutant pas l'habileté selon la définition établie pénalisera de **30 secondes** le temps officiel de la course de son équipe au résultat final de l'épreuve concernée.

1.4.3 Relais de natation au crawl

1.4.3.1 La gestion des pénalités est de la responsabilité des arbitres et officiel·le·s.

1.4.3.2 Un·e athlète ayant fait un départ anticipé et/ou un échange de relais anticipé pénalisera de **5 secondes** le temps officiel de la course de son équipe au résultat final de l'épreuve concernée.

1.5 Classement des équipes

1.5.1 Classement global des équipes

1.5.1.1 Le classement des équipes sera obtenu selon la pondération suivante :

- a) 35 % routine d'équipe;
- b) 25 % éléments obligatoires (incluant les résultats de flexibilité);
- c) 15% landrill;
- d) 15% épreuves d'habiletés de natation artistique;
- e) 10 % relais de natation au crawl.

1.5.2 Bris d'égalité

1.5.2.1 Il n'y aura aucun bris d'égalité pour les résultats par épreuve.

1.5.2.2 Lors du classement global, le bris d'égalité sera fait en tenant compte du rang de l'équipe dans l'ordre suivant :

- i. Épreuve de routine d'équipe;
- ii. Éléments obligatoires (incluant les résultats de flexibilité);
- iii. Landrill;
- iv. Relais d'habiletés de natation artistique;
- v. Relais de natation au crawl.

1.6 Récompenses

Des rubans seront remis aux trois (3) premières équipes au classement cumulatif des épreuves, par programme et catégorie d'âge.

1.7 Procédure des habiletés en piscine

Se référer à l'annexe 13.

1.8 Tenue vestimentaire

Voir le règlement NAQ 5.11.

1.9 Protocole de départ et déroulement des épreuves

Les détails pour les protocoles de natation se trouvent en annexe 13.