

LANCE-AMARRES
COMPÉTITION DE MATELOTAGE DE FLOTTILLES ET FINALES RÉGIONALES

RÈGLEMENTS

Toute nouvelle version des présents règlements doit être mise à la disposition de tous les Corps participants à la compétition pour que chaque équipe s'entraîne au moyen des mêmes règles. Les juges **ne sont pas autorisés** à modifier les règlements en cours de compétition.

ÉQUIPES

Les équipes se composent de **3 cadets**, provenant de différentes phases d'instruction. Le substitut doit provenir de la phase I ou de la phase II. L'équipe représentant la flottille aux compétitions régionales doit être la même que celle qui a pris part à la compétition de flottille.

OFFICIELS

Un juge, un marqueur et un préposé au ramassage du lance-amarre.

ÉQUIPEMENT

Une cible graduée, une ligne de départ et deux lance-amarres.

TYPE DE COMPÉTITION

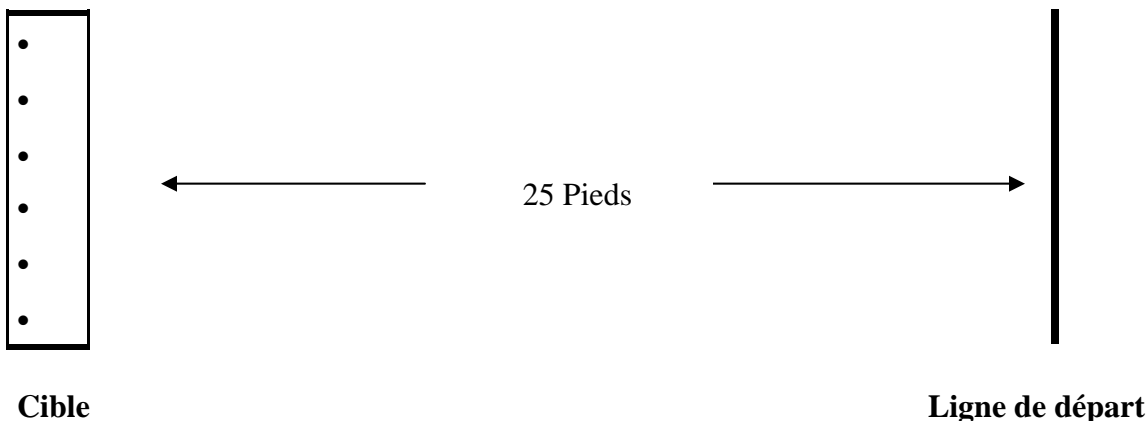
Des points sont accordés pour chaque membre de l'équipe et l'équipe cumulant le plus grand nombre de points est déclarée l'équipe gagnante. Aucun point de pénalité n'est déduit.

DÉROULEMENT

L'ordre de passage des équipes compétitrices doit être affiché avant le début de la compétition. Chaque cadet aura droit à 3 lancers de pratique avant le signal de début. L'entraîneur pourra donner des conseils aux membres de l'équipe **SEULEMENT** durant les trois lancers de pratique. En compétition, chaque cadet devra lancer le lance-amarres à quatre (4) reprises accordant du temps aux juges pour le pointage entre chaque lancer.

INSTALLATION

La cible suggérée est une planche de 8 pi de large installée sur un socle à 16 po du sol, séparée en cinq zones de pointage soit : 10-20-30-20-10. Les CCMRC peuvent utiliser divers matériaux dans la mesure où les proportions et hauteurs sont respectées. Voir figure ci-après.



La ligne de départ est placée à 25 pi de la cible. Installer une ligne transversale pour simuler une rambarde ou la limite du pont supérieur. La ligne de départ devrait être à 3 pi du niveau du sol. Le plafond de la pièce où se tiendra la compétition doit être d'au moins 10 pi afin d'éviter qu'un lancer n'endommage l'éclairage. Deux lance-amarres seront utilisées en compétition. Le cadet qui suit celui qui lance doit lover le cordage du second lance-amarre en attendant son tour.

ÉVALUATION

La cible représente un quai. Par conséquent, les lancers trop courts qui ne parviennent pas à toucher la cible sont considérés à l'eau et ne comptent pas, même s'ils sont vis-à-vis une zone de points.

Un lancer sera compté du moment qu'une partie du lance-amarre demeure sur la cible. La pomme ne doit pas nécessairement toucher le sol/pont de l'autre côté de la cible. On considère que ce type de lancer serait suffisant pour qu'une personne l'attrape.

On doit aviser les cadets de ne pas reprendre le lance-amarre tant que le juge n'aura pas statué sur la validité du lancer.

Les lignes tordues qui chevauchent deux zones de pointage seront marquées du pointage le plus élevé.

Le cadet dont la ligne s'emmêle au moment de lancer aura droit à un autre lancer.

Si un cadet échappe le bout opposé à la pomme du lance-amarre on ne pourra pas lui accorder de point puisque cela va à l'encontre de la raison d'être d'un lance-amarre.

Voici les types de lancers ratés auxquels on ne peut accorder de points :

- Les lancers qui arrivent en dessous de la cible
- Les lancers trop courts (qui ne parviennent pas jusqu'à la cible)

- Les lancers qui tombent dans la cible, mais à l'extérieur des zones de pointage (de chaque côté)
- Les lancers dont la validité n'a pas été statuée par le juge (ligne ramenée trop vite)

POINTAGE

Le total des points amassé par chaque cadet est cumulatif pour l'équipe. La meilleure équipe sera donc celle qui aura amassé le plus de points.

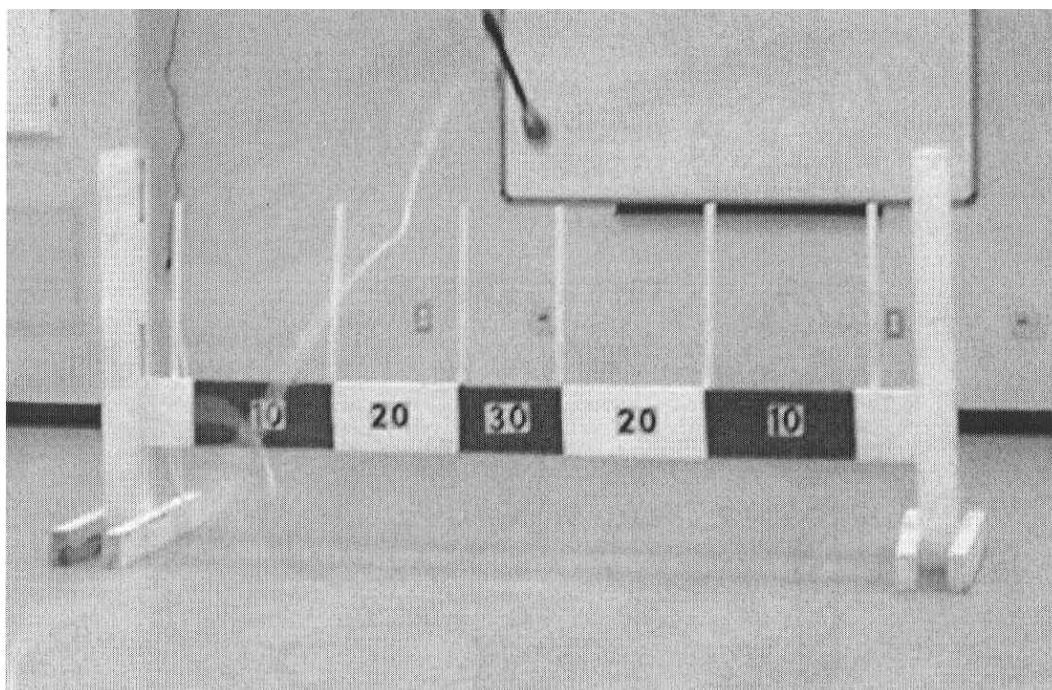
En cas d'égalité, on désignera gagnante l'équipe qui aura fait le plus de lancers d'une valeur de 30 points. Si deux équipes ont encore le même résultat, on regardera celle qui aura obtenu le plus de lancers valant 20 points et ainsi de suite.

FABRICATION DE LA CIBLE

La cible-type est composée d'un panneau de bois de 2 po X 6 po X 8 pi et de deux longueurs de 4 pi de 2 po X 4 po pour les montants des pieds. La base du panneau doit être fixée à 16 po du sol. Les zones de pointage peintes sur la façade peuvent être de différentes couleurs pour bien les démarquer et doivent porter la valeur numérique associée. La taille des zones diffère en fonction de la valeur Elle s'établit comme suit :

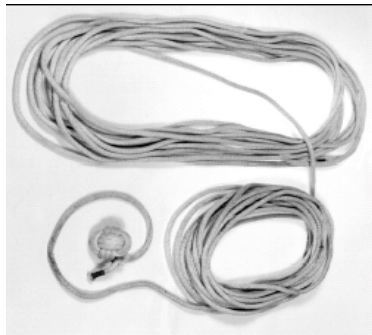
- Zone de 30 points 12 po
- Zones de 20 points 16 po
- Zones de 10 points 18 po

On laissera 8 po de chaque côté entre la zone de 10 points et le montant du bout. Les montants sont reliés par des gougeons de $\frac{3}{4}$ po X 18 po.



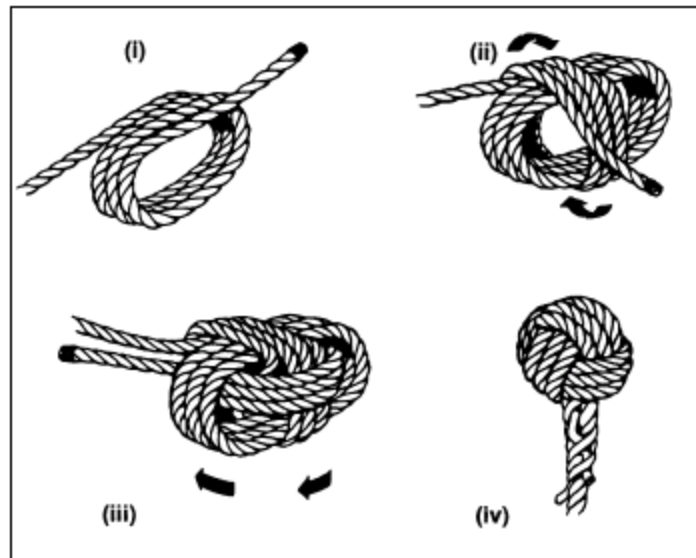
CONFECTION DU LANCE-AMARRE

Les meilleurs lance-amarres sont faits de cordages de coton. Utilisez préférablement un cordage de coton de 9mm de diamètre de 50 à 60 pi de long. Confectionner une pomme à un bout du cordage pour donner du lest à la ligne. Le nœud de lance-amarre devrait prendre environ 8 à 9 pi. L'excédent de cordage de 50 pi devrait être suffisamment long pour les besoins de la cause.



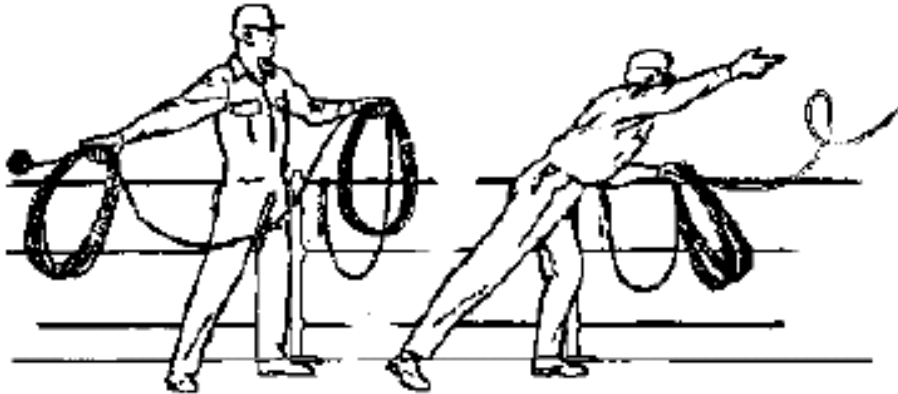
CONFECTION DU NŒUD

- (i) Faire trois boucles autour d'une main
 - (ii) Faire ensuite trois autres boucles dans l'autre sens autour des trois premières boucles dans le sens des flèches
 - (iii) Exécutez ensuite trois autres bridures autour de la deuxième série de boucles et à l'intérieur de la première série dans le sens des flèches. Si le nœud est fait correctement, l'extrémité de la dernière bridure arrivera le long du dormant.
- Terminer par un demi-nœud qui sera ensuite glissé vers l'intérieur de la pomme. Tendez ensuite les boucles pour solidifier la pomme. Le résultat final devrait correspondre à l'image (iv).



LE LANCER

La méthode à utiliser pour lancer le lance-amarre est détaillée dans le manuel du cadet de phase II aux pages 82 et 83.



**LANCE-AMARRES
FEUILLE DE POINTAGE**

CCMRC / FLOTTILLE : _____					
NOM DU CADET	LANCER 1	LANCER 2	LANCER 3	LANCER 4	TOTAL
GRAND TOTAL POUR L'ÉQUIPE					

Juge

Marqueur

FORMULAIRE D'INSCRIPTION
COMPÉTITIONS DE MATELOTAGE DE FLOTTILLES ET RÉGIONALES

CCMRC : _____ FLOTTILLE : _____

ÉPREUVE : LANCE-AMARRES

GRADE	NOM	PRÉNOM	DATE DE NAISSANCE	POSITION
1				Capitaine
2				
				Substitut
				Entraîneur

COMMANDANT : _____

COORDONNATEUR DE FLOTTILLE : _____

*****NOTE*****
LES SUBSTITUTS NE PRENNENT PAS PART AUX FINALES RÉGIONALES