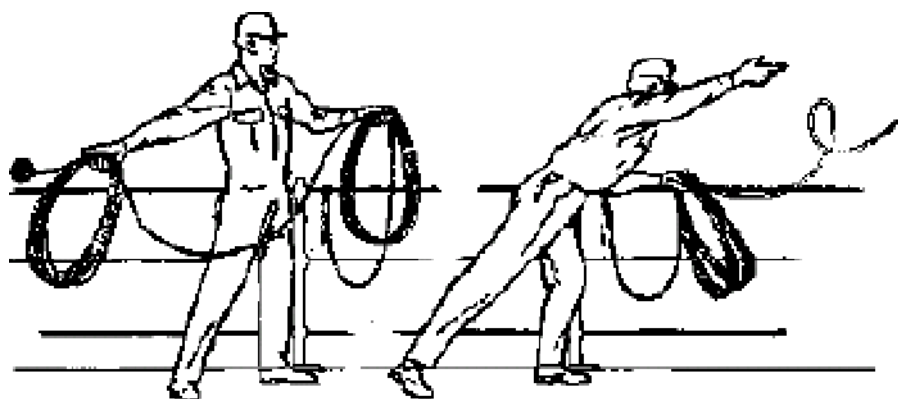


Compétitions régionales de matelotage

Épreuve du lance-amarre

Normes & règlements



1. **RÈGLEMENTS**

- 1.a toute nouvelle version des présents règlements devra être mise à la disposition de tous les CCMRC participants aux compétitions régionales de matelotage pour que chaque équipe s'entraîne en suivant les mêmes règlements. Ces derniers seront mis à jour le plus tard le 15 septembre de chaque année. Les juges ne sont pas autorisés à modifier les règlements durant les compétitions; et
- 1.b toute modification des règlements devra être soumise au responsable du programme à l'URSC Est pour vérification. L'autorité approbatrice pour la diffusion est l'officier régionale des cadets (Marine).

2. **MISSION**

- 2.a le but de cette épreuve est de lancer le cordage sur la cible en tentant de faire le plus grand nombre de points possible et ce, dans les délais prescrits;
- 2.b le lovage ainsi que le lancer devront respecter les normes établies; et
- 2.c le lancement du cordage est une compétence qui sera utile dans plusieurs activités des cadets de la Marine.

3. **RÉFÉRENCES & CONNAISSANCES**

3.a **RÉFÉRENCES**

- 3.a.1 documents de référence :
- A-CR-CCP-601/PF-002 – Guide pédagogique de la phase 1;
 - A-CR-CCP-601/PG-002 – Norme de qualification et de plan de la phase 1; et
 - OCOM M121.03 – Lover et lancer un cordage.

3.b **TERMINOLOGIE**

- 3.b.1 la terminologie utilisée dans ce document est conforme aux termes francophones utilisés par la Marine royale canadienne (MRC) et par l'Organisation des cadets du Canada (OCC). Vous trouverez de plus amples informations dans la littérature utilisée par les CCMRC.

4. PERSONNEL, RÔLES ET RESPONSABILITÉS

4.a. OFFICIELS

- 4.a.1 **juges** : les juges sont responsables de toutes les activités liées à cette épreuve. Avant le début de la compétition, les juges devront inspecter le matériel pour s'assurer que tout y est et que les pièces d'équipement sont conformes. L'horaire et l'ordre de compétition des équipes devront également être affichés par les juges; et
- 4.a.2 **marqueur / chronométreur** : il a la responsabilité de compléter la documentation et la feuille de pointage pour chaque équipe qui participera à l'épreuve. Il pourra aussi agir à titre de juge intérimaire lorsqu'une équipe provient du même CCMRC qu'un juge. Il sera responsable du chronométrage de l'épreuve. Cette tâche pourra être donnée à un cadet cadre.
- 4.a.3 le personnel utilisera le formulaire qui se trouve à la section A.

4.b ÉQUIPE

- 4.b.1 l'équipe doit être composée de trois (3) cadets et d'un (1) substitut (ce dernier ne prendra pas part à la finale des CRM). Les trois (3) cadets devront provenir de différentes phases d'instruction dont un (1) de la phase I. Le substitut devra obligatoirement provenir de la phase I ou de la phase II. L'inscription de l'équipe se fera selon les consignes émises dans la directive annuelle des CRM; et
- 4.b.2 en cas de désistement d'un cadet pour la finale des CRM, il sera remplacé par le substitut de l'équipe du CCMRC. Si un deuxième cadet doit se désister, il faudra aviser le responsable du programme à l'URSC et l'équipe sera remplacée par celle étant arrivée en deuxième position à la CRM Flottille.

5. ÉQUIPEMENT & MATÉRIEL

5.a. MATÉRIEL POUR LA COMPÉTITION

- 5.a.1 une (1) cible graduée;
une (1) ligne de départ constituée d'un obstacle représentant la rambarde; et
trois (3) lance-amarres.

5.b FABRICATION DE LA CIBLE

5.b.1 la cible type est composée :

- un panneau de bois de 2 pouces X 6 pouces X 8 pieds; et
- deux longueurs de 4 pieds de 2 pouces X 4 pouces pour les montants des pieds.

5.b.2 la base du panneau doit être fixée à 16 pouces du sol. Les zones de pointage peintes sur la façade peuvent être de différentes couleurs pour bien les démarquer et devront porter la valeur numérique associée. Les CCMRC pourront utiliser divers matériaux dans la mesure où les proportions et hauteurs sont respectées.

5.b.3 la taille des zones diffère en fonction de la valeur. Elle s'établit comme suit :

zone de 30 points : 12 pouces de large;
zone de 20 points : 16 pouces de large; et
zone de 10 points : 18 pouces de large.

5.b.4 on laissera 8 pouces de chaque côté entre la zone de 10 points et le montant du bout. Les montants seront reliés par des gougeons de 3/4 pouces X 18 pouces.

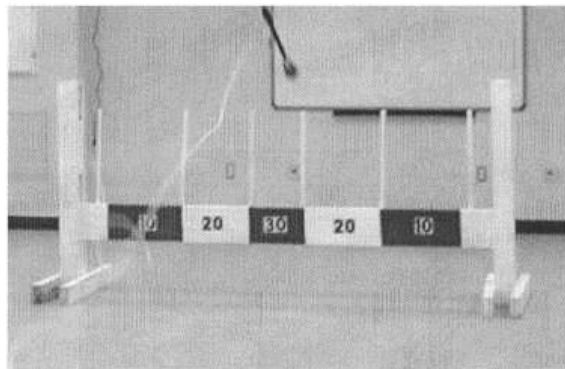


image i

5.c CONFECTION DU LANCE-AMARRE

5.c.1 les meilleurs lance-amarres sont faits de cordages de coton. Utilisez préférentiellement un cordage de coton de 9 millimètres de diamètre d'une longueur variant entre 50 et 60 pieds. Confectionnez 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 pieds. L'excédent de cordage de 50 pieds devrait être suffisamment long pour les besoins de la cause.



image ii

5.d CONFECTION DU NŒUD

- 5.d.1 faire trois (3) boucles autour d'une main;
- 5.d.2 faire ensuite trois (3) autres boucles dans l'autre sens autour des trois (3) premières boucles dans le sens des flèches;
- 5.d.3 exécuter ensuite trois (3) 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; et
- 5.d.4 terminer par un demi-nœud qui sera ensuite glissé vers l'intérieur de la pomme. Tendre ensuite les boucles pour solidifier la pomme. Le résultat final devrait correspondre à l'image iii.

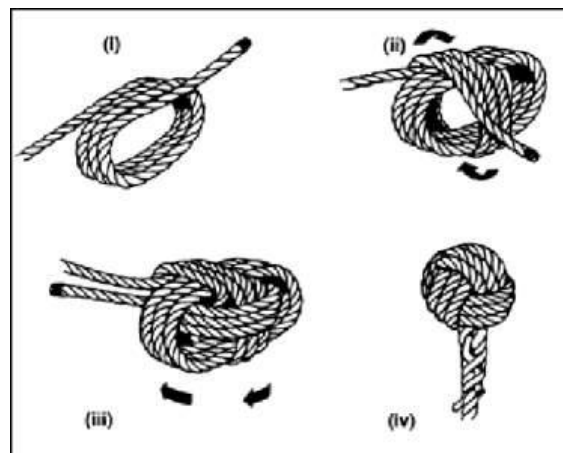


image iii

5.e LE LANCER

- 5.e.1 la méthode à utiliser pour lancer le lance-amarre est détaillée dans le guide pédagogique de la phase I, chapitre 10.

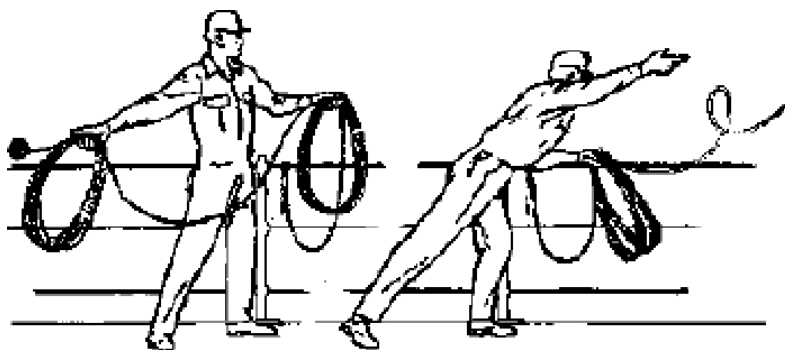


image iv

6. INSTALLATION POUR L'ÉPREUVE

6.a DISPOSITION DU MATÉRIEL

- 6.a.1 la cible sera installée à l'opposée de la ligne de départ. Les lance-amarres utilisées pour la compétition seront placées en arrière de la ligne de départ (voir l'image v).

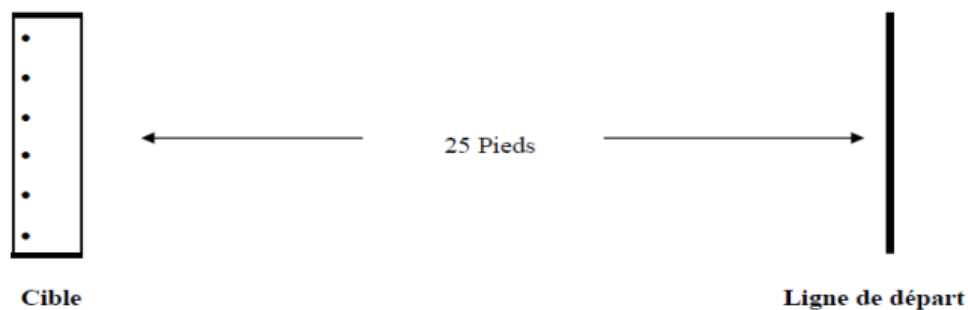


image v

6.b ESPACE REQUIS

- 6.b.1 la ligne de départ sera placée à 25 pieds de la cible. Installez une ligne transversale pour simuler une rambarde ou la limite du pont supérieur. La ligne de départ devrait être à trois (3) pieds du niveau du sol. Le plafond de la pièce où se tiendra la compétition devra être d'au moins 10 pieds afin d'éviter qu'un lancer n'endommage l'éclairage; et
- 6.b.2 les installations devront prévoir un espace pour les spectateurs, qui sera hors de la vue des résultats d'évaluation pendant la correction.

7. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

7.a TYPE DE COMPÉTITION

7.a.1 compétition individuelle par équipe.

7.b DÉROULEMENT

7.b.1 l'ordre de passage des équipes compétitrices devra être affiché avant le début de la compétition. La compétition sera divisée en deux (2) parties. Chaque cadet aura droit à trois (3) lancers de pratique avant le signal de début;

7.b.2 durant la première partie, chaque cadet devra lancer le lance-amarres à trois (3) reprises accordant du temps aux juges pour le pointage entre chaque lancer;

7.b.3 durant la deuxième partie, chaque membre aura deux (2) minutes pour lancer autant de fois qu'il peut, tout en lovant adéquatement le lance-amarre avant chaque lancer;

7.b.4 trois (3) lance-amarres seront utilisées en compétition. Le cadet qui suivra celui qui lance devra lover le cordage du second lance-amarre en attendant son tour, tout comme le troisième cadet; et

7.b.5 des points seront accordés pour chaque membre de l'équipe et l'équipe cumulant le plus grand nombre de points sera déclarée l'équipe gagnante.

7.c POINTAGE

7.c.1 la cible représentera un quai. Par conséquent, les lancers trop courts qui ne parviendront pas à toucher la cible seront considérés à l'eau et ne compteront pas, même s'ils sont vis-à-vis une zone de points;

7.c.2 un lancer sera compté du moment qu'une partie du lance-amarre demeurera sur la cible. La pomme de lance-amarre ne devra 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;

7.c.3 on devra aviser les cadets de ne pas reprendre le lance-amarre tant que le juge n'aura pas statué sur la validité du lancer;

7.c.4 les lignes tordues qui chevauchent deux zones de pointage seront marquées du pointage le plus élevé;

7.c.5 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;

7.c.6 voici les types de lancers ratés auxquels on ne peut pas 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); et
- les lancers dont la validité n'a pas été statuée par le juge (ligne ramenée trop vite).

7.c.7 aucun point de pénalité ne sera déduit; et

7.c.8 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.

7.d **ÉGALITÉ**

7.d.1 en cas d'égalité, on désignera gagnante l'équipe qui aura fait le plus de lancers d'une valeur de 30 points;

7.d.2 si deux (2) équipes ont encore le même résultat, on regardera celle qui aura obtenu le plus de lancers valant 20 points et ainsi de suite; et

7.d.3 s'il y a toujours égalité, un membre de chaque équipe sera désigné pour effectuer un lancer pour déterminer l'équipe gagnante. Un membre différent sera utilisé s'il y a toujours égalité.

7.e **ÉLIMINATION**

7.e.1 tout geste d'insubordination de la part d'un participant conduira à son élimination de toutes les compétitions et à son remplacement par un substitut; et

- 7.e.2 toute insubordination ou geste allant à l'encontre de l'esprit sportif d'un entraîneur, d'un officier, d'un instructeur civil ou d'un cadet-cadre devra être signalé au juge. Ce dernier demandera à son auteur de quitter le périmètre immédiat de la compétition. L'incident devra être rapporté suivant la chaîne de commandement appropriée.

BPR : responsable du programme à l'URSC
Autorité appropatrice : officier régional des cadets (Marine)
Publiée : 16 novembre 2009
Révisée : juillet 2012

Section :

Section A : Feuille de pointage - Épreuve du lance-amarre

FEUILLE DE POINTAGE ÉPREUVE DU LANCE-AMARRE

CCMRC / FLOTTILLE : _____

PREMIÈRE PARTIE				
NOM DU CADET	LANCER 1	LANCER 2	LANCER 3	TOTAL
TOTAL PREMIÈRE PARTIE :				
DEUXIÈME PARTIE				
NOM DU CADET	NOMBRE DE LANCERS	POINTS	TOTAL	
TOTAL DEUXIÈME PARTIE :				
GRAND TOTAL :				

Juge

Marqueur