

14. Chasse de plongée

14.1. Définition

14.2. Le zone de compétition

- 2.1. Le zone de compétition est fixé et marqué
- 2.2. La grandeur du zone
- 2.3. Plongeur dans le zone avant le compétition
- 2.4. De l'information avant le départ
- 2.5. L'alternative du zone de compétition

14.3. Les concurrents et l'équipement

- 3.1. La qualité de membre
- 3.2. L'âge
- 3.3. L'équipement

14.4. La composition de l'équipe

- 4.1. La composition de l'équipe
- 4.2. Les réserves
- 4.3. Plusieurs équipes du même club

14.5. Les fonctionnaires et les services de sécurité

- 5.1. La direction de la réunion
- 5.2. Les tâches de la direction de la réunion
- 5.3. Les arbitres
- 5.4. Les services de sécurité

14.6. Le compétition

- 6.1. Le départ du compétition
- 6.2. La durée du compétition
- 6.3. La clôture du compétition
- 6.4. La remise de la pêche
- 6.5. Le calcul des points

14.7. Les viols de règles et les disqualifications

- 7.1. Les viols de règles
- 7.2. Les disqualifications
- 7.3. Les protestations

14.8. Les règles de sécurité

14.9. Le calcul des points du cup-NM

- 9.1. Le calcul des points du cup-NM
- 9.2. Le nombre de compétitions

14.1. La définition

- 1.1. Par l' expression «chasse de plongée» on entend la chasse et la pêche des poissons, accompli par un nageur, habillée d' équipement comme dit au chapitre 14.3.3, et qui se bouge basé sur sa capacité physique.

14.2. Le zone de competition

- 2.1. Le zone de competition est fixé et marqué
 - 2.1.1. Le zone de competition doit être prêt 14 jours avant le competition
 - 2.1.2. Le zone doit être marqué avec des bouées et des pavillons de plongée bien avant le competition
- 2.2. La grandeur du zone
 - 2.2.1. La grandeur du zone doit être fixée basé sur le nombre de participants, et doit être si grand, et d' une telle nature, que les participants ne restent pas dans le même endroit.
- 2.3. Plongeant dans le zone avant le competition
 - 2.3.1. Personne ne doit plonger avec un appareil dans le zone pendant les 14 derniers jours avant le competition, sauf pour rechercher à la drague et cetera.
 - 2.3.2. Il ne faut pas pêcher avec un harpon les derniers 14 jours avant le competition.
 - 2.3.3. Il est permis de nager avec l'equipment ABC dans le zone avant le competition.
- 2.4. De l'information avant le départ
 - 2.4.1. La direction de la réunion donnent de l'information sur l'endroit avant le départ.
 - 2.4.2. Les participants doivent avoir la possibilité de voir tout l'endroit avant le competition, ou de la terre ou bien du bateau.
 - 2.4.3. L'organisateur doit avoir une carte marine sur l'endroit, qui les concurrents peuvent regarder avant le départ.
 - 2.4.4. Un changement de moment de départ doit être annoncé au minimum 30 minutes avant le nouveau moment de départ.
- 2.5. L'altenative du zone de competition
 - 2.5.1. Si l'endriot est du quelle caractere qu'on doit faire des réserves de temps, une alternative du zone de competition doit être désignée.

14.3 Les concurrents et l'équipement

3.1 La qualité de membre

- 3.1.1 Les participants doivent être membres d'un club qui appartient au NDF.
- 3.1.2 Des participants des autres pays peuvent participer dans un cup-NM.
- 3.1.3 Les participants doivent avoir un permis de plongeur approuvé.
- 3.1.4 Les participants doivent avoir payé une cotisation pour la saison courante.

3.2 L'âge

- 3.2.1 Définition de la limite d'âge ; Le classement d'âge est basé sur l'âge qu'on aura au cours de l'année. Exemples : Pendant toute l'année qu'on aura 12 ans, on peut participer dans la classe recrue. A partir de l'année qu'on aura 19 ans, on est senior.
- 3.2.2 Les classes d'âge :
 - Participants dans la classe recrue : 12-14 ans
 - Participants dans la classe junior : 15-18 ans
 - Participants dans la classe senior : A partir de 15 ans
 - Participants dans la classe « oldboys » : A partir de 40 ans
 - Participants dans la classe débutante (senior) : Les deux premières saisons.
- 3.2.3 La classe recrue peut être divisé en une classe pour filles, et une classe pour garçons.

La classe junior peut être divisé en une classe pour filles, et une classe pour garçons.

La classe senior put être divisé en une classe féminine, et une classe pour hommes.
- 3.2.4 Des dispenses peuvent être données basées sur une évaluation d'ensemble
 - Habitué d'être dans l'eau.
 - Permission des parents/tuteurs.
 - La habilité en usant des outils de pêche (la fronde d'Hawaii/le harpon).

3.3 L'équipement

- 3.3.1 Les participants doivent utiliser une tenue de plongée, un couteau (avec un tranchant bien aiguisé) et une ceinture de plomb. Dans la classe recrue il faut utiliser un gilet de sauvetage avec une boucle qui se d'clench rapidement.
- 3.3.2 Les participants peuvent utiliser un masque de plongée avec un tuba, des palmes, des gants, des chaussettes, une montre, un harpon/une fronde d'Hawaii et un gilet de sauvetage. Dans la classe recrue le harpon est interdit.

- 3.3.3 Il est permis d'utiliser un harpon avec un ressort, un élastique ou du air comprimé, qui peut être tendu et utilisé seulement avec le force du participant.
- 3.3.4 On peut seulement utiliser des lances à une pointe. Les frondes d'Hawaii peuvent avoir plusieurs pointes.
- 3.3.5 Il faut utiliser une bouée avec une couleur qu'on voit facilement. La bouée doit avoir un mouvement ascensionnel plus grand que le poids de la ceinture de plomb, mais ne pas moins que 10 kilo.
- 3.3.6 Au cours de compétition la bouée doit être attachée avec une corde, qui peut être coupée par un couteau, à la ceinture de plomb.
- 3.3.7 Il est permis d'utiliser la bouée pour porter la pêche au cours de compétition.
- 3.3.8 Les participants peuvent utiliser un gilet de sauvetage Un hublot respiratoire eventuelle doit être fixé sur le dos.
- 3.3.9 Avant le départ de la compétition l'équipement est controllé et approuvé par la direction de la réunion.
- 3.3.10 Toutes sortes d'équipement de communication, de measurement ou d'orientation est interdit.

14.4 La composition de l'équipe

4.1 La composition de l'équipe

- 4.1.1 L'équipe doit être composé par au moins 2, au maximum 3, participants. Pour le cup-NM: Au moins 1, au maximum 2, participants.
- 4.1.2 Dans le cup-NM, l'équipe peut être composé par participants differents dans des compositions differents.
- 4.1.3 La composition de l'équipe, par écrit, est remis à la direction de la réunion avant le départ.

4.2 Les réserves

- 4.2.1 Une équipe peut avoir une réserve.
- 4.2.2 Si on est la réserve d'une équipe, on ne peut pas participer avec une équipe differente.
- 4.2.3 La réserve peut participer individuellement.
- 4.2.4Quand la réserve participe, il faut compter des points pour chacun des participants.
- 4.2.5 Si une réserve participe individuellement, et plus tard participe avec une équipe, seulement les point qu'elle a gagné comme participant de l'équipe compte dans la compétition de l'équipe.
- 4.2.6 Tout changement de participants doit être approuvé par la direction de la réunion avant que le changement aura lieu.

4.3 Plusieurs équipes du même club.

- 4.3.1 Si un club participe avec plusieurs équipes, la composition des équipes par écrit doit être remis à la direction de la réunion avant le départ.
- 4.3.2 Le NDF ou la direction de la réunion peuvent limiter le nombre d'équipes du même club à 3. La limite doit, dans ce cas là, être écrit dans l'invitation.

14.5 Les fonctionnaires et les services de sécurité

5.1 La direction de la réunion

5.1.1 Une direction de la réunion de 3 participants doit être nommé.

5.2 Les tâches de la direction

5.2.1 Vérifier que le zone de compétition est bien marqué.

5.2.2 Mettre les participants au courant de début et clôture de la compétition.

5.2.3 Donner de l'information sur l'endroit à tous les participants.

5.2.4 Approuver les compositions des équipes, et les changements de réserves.

5.2.5 Régler si la compétition doit être interrompu avant l'heure prévue.

5.2.6 S'occuper de poser des cartes marine dans le zone d'arrivé.

5.2.7 Réciter les règles de sécurité aux participants avant le départ.

5.2.8 Nommer 3 juges de la réunion.

5.2.9 Procurer des balances pour peser la pêche, de la papier et ce qu'il faut pour écrire.

5.2.10 S'assurer que l'équipement de sécurité et le personnel de sécurité sont à ses places.

5.2.11 S'assurer qu'on contrôle et pèse la pêche correctement.

5.2.12 Envoyer le rapport de la réunion à le NDF.

5.2.13 S'assurer qu'on prend bien soin de la pêche.

5.2.14 S'assurer que des bateaux nécessaires sont dans l'endroit au cours du compétition.

5.2.15 Decider si l'on peut livrer du poisson aux bateaux/au zone d'arrivé au cours du compétition.

5.3 Les arbitres

5.3.1 Le compétition doit avoir 3 arbitres nommés par la direction de la réunion.

5.3.2 Les arbitres doivent régler des conflits sur le compétition et sur la sécurité.

5.3.3 Les arbitres doivent contrôler l'équipement des participants.

5.3.4 Les arbitres doivent traiter des protestations qui arrivent.

5.4 Les services de sécurité

5.4.1 Un responsable de sécurité doit être nommé parmi la direction de la réunion.

5.4.2 Il doit y avoir du personnel de sauvetage qui peuvent donner des premiers secours.

5.4.3 Des gens avec des jumelles et de la communication doivent être placé aux places où ils voient tout l'endroit.

5.4.4 Un bateau de sécurité avec un plogeur doit être dans la zone de compétition.

14.6 Le compétition

6.1 Le départ du compétition

6.1.1 Le départ du compétition est marqué par un drapeau- où un son de signalisation.

- 6.1.2 Le départ est d'un ou de plusieurs zones d'arrivé.
- 6.1.3 Les participants peuvent commencer de la terre où des bateaux.
- 6.1.4 Le harpon ne peut être tendu que quand le compétition est commencé et le plongeur est dans la mer.

- 6.2 La durée du compétition
 - 6.2.1 Le championnat de Norvège doit durer plus que 2 jours, et au minimum 4 heures chaque jour. Le cup-NM doit durer au minimum 3 heures. Le classe recrue doit durer au minimum 1 heure.
 - 6.2.2 Si le compétition a commencé mais est interrompu parce qu'il fait mauvais ou au cause d'autres circonstances imprévues, il va être considéré comme valable s'il a duré pendant 6 heures les deux jour ensemble. Quand il s'agit du cup-NM/classe recrue, c'est la direction de la réunion qui décide s'il est valable.
 - 6.2.3 La direction de la réunion décide avant le compétition la possibilité de changemant d'endroit au cours du compétition.
 - 6.2.4 La direction de la réunion doit décider s'il est permis de livrer du poisson aux bateaux/au zone d'arrivé au cours de compétition.

- 6.3 La clôture du compétition
 - 6.3.1 La clôture du compétition est marqué du même facon que le départ.
 - 6.3.2 Quand la compétition est terminé, les participants peuvent être cherché par des bateaux, mais seulement dans des zones d'arrivé fixés.
 - 6.3.3 Après le signal, le plongeur doit se trouver dans le zone d'arrivé, et le harpon doit être détendu.

- 6.4 La remise de la pêche
 - 6.4.1 Quand le compétition est terminé, la pêche de chaque participant, et aussi le numero de départ, doit être mis dans un sac. Puis le sac est reserré.

- 6.5 Le calcul des points
 - 6.5.1 Chaque poisson doit peser au minimum 500 grammes.
 - 6.5.2 L'organisateur peut décider que chaque poisson doit peser plus que 500 grammes au minimum, mais ne pas moins.
 - 6.5.3 Seulement des poissons qui sont permis d'après la loi norvegienne compte. L'organisateur décide lesquels poissons qui compte parmi ses poissons.
 - 6.5.4 Des crustacés, des coquillages, des mollusques, des plies, des raies, des limande-soles, des anguilles, des baudroies, des loups de mer, des mollets et des labres ne sont pas de la pêche valable.
 - 6.5.5 L'organisateur peut dispenser de 6.5.4.
 - 6.5.6 Un gramme de pêche = un point
 - 6.5.7 En plus, chaque poisson valable donne des points équivalent au poids minimum du poissons en grammes.
 - 6.5.8 Quand 6.5.5 s'applique, une anguille = 0,5 points per gramme, un poisson pélagique = 1 point per gramme, des plies = 0,5 points per gramme. En plus, on aura 250 points pour chaque plie.
 - 6.5.9 Aucun poisson peut donner plus que 5000 points au total.

- 6.5.10 Si deux équipes où deux personnes particulières aura le même total des points, le nombre de poissons décide qui gagne.

14.7 Les violes de règles et les disqualifications

7.1 Les violes de règles

- 7.1.1 Les participants ne doivent de aucun facon empêcher la liquidation du competition, ou déranger ses concurrents.
- 7.1.2 Le suivant est interdit :
- 7.1.2.1 Changer des participants sans approbation du direction de la réunion/des arbitres.
 - 7.1.2.2 Echanger de la pêche entre les participants.
 - 7.1.2.3 Livrer de la pêche à un autre participant.
 - 7.1.2.4 Pêcher avant que le competition est commencé, et après qu'il est terminé.
 - 7.1.2.5 Tendre le harpon au-dessus de la mer.
 - 7.1.2.6 Pêcher du poisson mort.
- 7.1.3 Des participants qui n'ont pas l'équipement qu'il faut, sont suspendus.

7.2 Les disqualifications

- 7.2.1 Les suivants provoquent une disqualification :
- 7.2.1.1 Utilisant des pierres et cetera pour que les poissons sont plus lourdes.
 - 7.2.1.2 Continuant la pêche quand le competition est terminé.
 - 7.2.1.3 Intentionnellement déranger les concurrents à plusieurs reprises.
 - 7.2.1.4 Ne pas respecter les règles de sécurité.
 - 7.2.1.5 Ne pas respecter les ordres et les instructions donnés par la direction de la réunion, les arbitres ou des autres responsables du contrôle et sécurité.
 - 7.2.1.6 Pêchant du poisson mort.
 - 7.2.1.7 Arrive trop tard au zone d'arrivé.
- 7.2.2 S'il y a un échange du poisson, tout les deux sont diqualifiés.

7.3 Les protestations

- 7.3.1 Toutes protestations doivent être remis par écrit, et ci-jointe une taxe de protestation (NOK 200,-), avant qu'on a commence peser la pêche.
- 7.3.2 Toutes protestations sont réglés par les arbitres.
- 7.3.3 Toutes protestations peuvent être appelé au NDF.
- 7.3.4 Des protestations qui concerne l'arrangement, la réalisation du competition, et la sécurité, doivent être envoyé comme une lettre recommandée au NDF, et une copie doit être donné à l'organisateur.

14.8 Les règles de sécurité

- 8.1 Chaque participant est responsable pour la sécurité de soi-même.
- 8.2 Le participant doit rester dans le zone marqué.
- 8.3 Il est interdit de plonger ou il y a des filets de pêche, des cordes, des nasses et cetera.
- 8.4 Les participants ne doivent pas déranger les uns les autres.

- 8.5 Les participants doivent procéder avec prudence quand il s'agit du harpon. Avant et au cours du compétition il est interdit de tendre le harpon au-dessus de la mer. Le harpon ne doit que être tendu dans l'eau.
- 8.6 Les canots automobiles ne doivent que être utilisés quand c'est nécessaire et quand c'est justifiable, cela veut dire quand aucun participant peut être importuné ou blessé.
- 8.7 Pour faire appel au bateau dans une situation dangereuse, le plongeur doit faire un signe de la main ou du harpon.
- 8.8 Les plongeurs doivent être de bonne santé et en pleine forme.
- 8.9 Si un participant/où l'organisateur ne respecte pas du tout les règles de sécurité, le NDF doit être informé.

14.9 Le calcul des points au cup-NM

9.1 Le calcul des points au cup-NM

Numéro 1 = 25 points	Numéro 9 = 7 points
Numéro 2 = 20 points	Numéro 10 = 6 points
Numéro 3 = 15 points	Numéro 11 = 5 points
Numéro 4 = 12 points	Numéro 12 = 4 points
Numéro 5 = 11 points	Numéro 13 = 3 points
Numéro 6 = 10 points	Numéro 14 = 2 points
Numéro 7 = 9 points	Numéro 15 = 1 point
Numéro 8 = 8 points	

9.2 Le nombre de competitions

9.2.1 Le cup-NM se compose de 5 rounds, parmi lesquels 3 sont valables. Un seul round dure pendant un jour.