



L'épreuve - Priorité d'urgence simulée

Dans cette épreuve, il s'agit de d'aider le maximum de victimes, le plus rapidement, en mettant le moins possible sa vie en danger.

Sous la direction d'un capitaine d'équipe (leader), l'équipe doit secourir le plus de victimes possibles dans le temps alloué pour le faire (3'). Chaque compétiteur doit faire appel aux notions de base d'un sauveteur. Ils ne peuvent en aucun cas mettre leur vie en danger.

Notion de base d'un sauveteur :

- Reconnaissance d'un problème,
- Évaluation de la situation,
- Planification d'une série d'actions pour résoudre la situation (plan d'actions),
- Action entreprise pour secourir la victime,
- Traitements et réconfort de la victime.

Les compétiteurs doivent prendre en considération les éléments suivants lorsqu'ils évaluent la situation :

- les habiletés du sauveteur,
- le nombre de victimes,
- la position des victimes dans le plan d'eau,
- l'état de la victime (ex. : non-nageur, mauvais nageur, victime en détresse...),
- les équipements disponibles (bouée, corde, rame...),
- les conditions de l'installation (points d'entrée et de sortie...).

Suite à l'évaluation, la planification d'une série d'actions pour résoudre la situation (plan d'actions) implique plusieurs éléments :

- Demander assistance,
- Organiser les techniques et les méthodes de sauvetage,
- Recruter et informer des gens pouvant servir d'aide,
- Rassembler l'équipement et l'aide pour porter secours,
- Exécuter un sauvetage, si nécessaire (contact direct en dernier).

Le plan d'action devrait être établi de façon à contrôler la situation. Le but de ce plan est de préserver le plus de vies possible. Des choix judicieux doivent être faits lorsque le sauveteur se retrouve devant une situation où il y a plusieurs victimes. Les priorités des victimes vont selon l'ordre suivant :

- Priorité 1 : personnes qui peuvent être mobilisées facilement et rapidement (ex : les victimes pouvant se porter secours à elle-même) ;
- Priorité 2 : personnes en danger imminent (ex : non-nageur, nageur en détresse...) ;
- Priorité 3 : personnes demandant des soins continus (ex : inconsciente, arrêt respiratoire, arrêt cardiaque, cas de colonne) ;
- Priorité 4 : personnes demandant des soins continus (ex : victime submergée).

Déroulement de l'épreuve :

Les équipes passeront à tour de rôle pour être confrontées à un même scénario d'urgence simulée.

Chaque équipe passe d'abord par une zone d'isolement, appelée « lock up » dans laquelle elle reste 3'.

Les compétiteurs ont déjà leur maillot sur eux, posent leurs affaires et lisent la fiche des consignes (succinctes) qui est affichée en anglais. Ils ont déjà identifié leur chef d'équipe.

Les lunettes de natation, masques et tout autre matériel personnel sont interdits.

Le matériel dans l'eau et en dehors de l'eau peut-être utilisé, sauf les lignes d'eau.

Après 3', un signal retentit (coup de sifflet) et les compétiteurs entrent sur le bord du bassin pour découvrir le scénario et agir durant 3'. Seules les personnes en gilets jaunes (jurys) ne font pas partie du scénario et ne doivent pas être sollicitées.

Le chef d'équipe analyse, organise et distribue les rôles. Suite à la division entre les compétiteurs du plan d'actions approprié à la situation, ceux-ci doivent être en mesure de réagir rapidement.

- Priorité 1 : consciente qui peut se déplacer seule
- Priorité 2 : non-nageur, nageur fatigué ou blessé
- Priorité 3 : victime inconsciente
- Priorité 4 : victime submergée (noyée)

A la fin des 3', un signal (coup de sifflet) retentit à nouveau et l'épreuve s'arrête. Les membres de jurys remplissent chacun une grille d'évaluation. Ainsi les actions entreprises pour secourir chacune des victimes sont évaluées, en tenant compte aussi des priorités indiquées ci-dessus.

ORDRE DE PASSAGE DES EQUIPES

| HORAIRE | | EQUIPE | VESTIAIRE | ENSUITE |
|---------|----|---|-----------------------------|------------------------------------|
| 13 H 15 | | VESTIAIRES POUR SE CHANGER 6 PREMIERES EQUIPES (1 à 6) | Filles ET Garçons EPS | GYMNASE |
| 13 H 45 | 1 | Lycée Peter Pan Madagascar (collège) | V 1 | TRIBUNES |
| 14 H 00 | 2 | Lycée la Clairefontaine Madagascar (collège) | V2 | TRIBUNES |
| 14 H 15 | 3 | Lycée la Clairefontaine Madagascar (Open) | V 1 | TRIBUNES |
| 14 H 30 | 4 | Collège de France Madagascar (Open) | V2 | TRIBUNES |
| 14 H 45 | | VESTIAIRES POUR SE CHANGER 5 EQUIPES SUIVANTES (7 à 11) | Filles ET Garçons EPS | GYMNASE |
| 14 H 45 | 5 | Lycée Français de Tananarive de Tananarive collège (collège) | V 1 | TRIBUNES |
| 15 H 00 | 6 | Lycée Français de Tananarive de Tananarive (Open) | V2 | 6 premières équipes libérées |
| 15 H 15 | 7 | Lycée français de Djibouti (collège) | V 1 | TRIBUNES |
| 15 H 30 | 8 | Collège du Nord Maurice (collège) | V2 | TRIBUNES |
| 15 H 45 | 9 | Lycée F.Dolto Majunga Madagascar (collège) | V 1 | TRIBUNES |
| 16 H 00 | 10 | Lycée français de Tamatave Madagascar (collège) | V 2 | TRIBUNES |
| 16 H 15 | 11 | Lycée français de Tamatave Madagascar (Open) | V1 | TRIBUNES |
| 16 H 30 | | | | DEPART DES EQUIPES |

RAPPEL S:

- les élèves doivent être en maillot de bain (sous leurs vêtements) et être passés aux toilettes avant d'entrer dans le gymnase. Ils devront y rester jusqu'à ce qu'on vienne les chercher pour l'épreuve (une équipe tous les ¼ d'heure, et peut-être moins). Dans le gymnase, possibilité de se connecter, de s'échauffer, de s'étirer, etc.
- Une fois dans le vestiaire, les sauveteurs ont 3' pour lire et comprendre des consignes simples en anglais.
- Lorsque le signal retentit (coup de sifflet), les sauveteurs sortent du vestiaire et l'épreuve commence. Elle dure alors 3 minutes et il s'agit de sauver le plus de victimes en respectant les priorités.
- Chaque équipe doit avoir identifié son chef d'équipe qui analysera la situation et donnera des consignes à ses coéquipiers.
- Les « gilets jaunes » sont des membres de jury et ne peuvent pas être sollicités par les sauveteurs.

ATELIERS SAUVETAGE

