



INTRODUCTION AU RÔLE DE L'OFFICIEL DE NATATION – EXERCICE DE CONTRÔLE

1. La tenue vestimentaire pour les chronométreurs est:
 - a) un T-shirt blanc et un pantalon blanc
 - b) un T-shirt blanc et un pantalon noir
 - c) un polo rouge et un pantalon noir

2. Avant le début d'une compétition, vous devez vous présenter à la salle des officiels:
 - a) à temps pour la première course
 - b) à l'heure indiquée par le directeur de rencontre
 - c) deux heures avant le début de la compétition
 - d) 45 minutes avant le début de la compétition sauf en cas d'indication contraire
 - e) b et d

3. Après avoir pris votre chronomètre numérique manuel, vous devez:
 - a) passer le cordon autour de votre cou
 - b) vous assurer que les piles sont chargées et que l'affichage numérique fonctionne
 - c) vérifier les dispositifs de commande (départ, arrêt, temps de passage, etc.)
 - d) toutes ces réponses

4. Idéalement, le chronométreur devrait se placer:
 - a) sur la plage, à l'extrémité d'arrivée de son couloir
 - b) sur les plages latérales, à mi-chemin du bassin
 - c) dans les estrades, vis-à-vis la ligne d'arrivée

5. Si un nageur se rapporte à votre couloir alors que le départ est sous le contrôle du starter, vous devez:
 - a) attendre que le départ soit donné et aviser le juge-arbitre par l'entremise du chronométreur en chef
 - b) aviser le starter par des signaux et des cris
 - c) attribuer une place au nageur dans le prochain couloir libre
 - d) aviser le nageur d'attendre et ne pas déranger le départ en cours
 - e) a et d

6. Dès que vous vous apercevez que vous avez un mauvais nageur dans une série particulière, vous devez:
 - a) informer le juge-arbitre ou le chronométreur en chef
 - b) faire des changements sur la carte de temps
 - c) ne rien faire
 - d) aviser le juge à l'arrivée en chef



7. Au départ d'une course, vous devez actionner votre chronomètre:
- lorsque le nageur quitte le plot de départ
 - au son du signal de départ
 - à la lumière du stroboscope du système automatique
 - que votre couloir soit occupé ou non
 - c et d
8. En actionnant ou arrêtant un chronomètre numérique manuel, vous devez:
- le déplacer dans un mouvement circulaire;
 - donner un mouvement sec du poignet en appuyant sur le bouton
 - le tenir fermement et sans le bouger
 - utiliser le même doigt pour l'activer et l'arrêter
 - arrêter le chronomètre que vous avez activé
 - b et e
 - c, d et e
9. Si vous ratez un départ, si le chronomètre fonctionne mal pendant une course ou si vous ratez le temps final, vous devez:
- aviser le chronométreur en chef
 - inscrire le même temps qu'un autre chronométreur dans votre couloir
 - ne pas inscrire de temps ou faire un trait pour votre chronomètre
 - inscrire un temps approximatif
 - inscrire le temps du tableau d'affichage de l'équipement automatique
 - a et c
10. Pour la fin d'une course, vous devez vous placer:
- avec votre pied sur le dessus de la plaque de touche
 - penché au-dessus de la ligne d'arrivée de votre couloir, à l'extrémité de l'arrivée du bassin
 - assis derrière le plot de départ de votre couloir
11. Quand la distance requise est complétée, vous devez arrêter votre chronomètre lorsque:
- la main du nageur touche le mur d'arrivée du bassin
 - une partie quelconque du corps du nageur touche le mur d'arrivée
 - le nageur entre en contact avec la plaque de touche
 - le nageur touche le mur d'une seule main à la brasse
 - toutes ces réponses
12. Si le nageur dans votre couloir ne termine pas la distance nécessaire, vous devez:
- indiquer ABANDON sur la carte de temps ou la feuille de couloir
 - inscrire le temps lorsque le nageur a quitté l'eau
 - inscrire le temps lorsque le nageur a arrêté de nager



13. Si votre chronomètre numérique manuel indique deux minutes, dix seconds et un centième, la bonne façon d'inscrire le temps sur la carte est:
- 2:10.01
 - 2:10.0
 - 2:10
14. Si le nageur dans votre couloir est disqualifié pour quelque raison que ce soit, vous devez:
- inscrire quand même son temps final
 - informer le nageur son temps final, sans inscrire son temps
 - inscrire l'heure de la disqualification
15. Lorsque l'équipement semi-électronique est utilisé, le chronométreur doit:
- appuyer sur le bouton poussoir à la lumière du système de départ
 - utiliser le bouton poussoir pour enregistrer les temps de passage (si demandé)
 - utiliser le bouton poussoir pour enregistrer le temps final
 - a et c
 - b et c
16. Vous devez remettre votre chronomètre à zéro:
- lorsque votre chronométreur en chef vous le dit
 - en l'absence de directive, lorsque le juge-arbitre fait entendre son premier long coup de sifflet pour aviser les nageurs de monter sur les plots pour la prochaine course
 - lorsque le starter donne le commandement « à vos marques »
 - lorsque vous êtes certain que votre temps est bien inscrit sur la carte de temps
 - lorsque votre temps est significativement différent de celui des autres chronométreurs
 - a, b et d
17. Pour sonner la cloche, vous devez:
- sonner la cloche continuellement dès que le nageur approche le mur (à partir des fanions de dos jusqu'au mur et sonner continuellement jusqu'à ce que le nageur atteigne les fanions de dos)
 - sonner la cloche au-dessus de la ligne d'eau située à droite du couloir
 - sonner la cloche pendant toute la dernière longueur de la course
 - sonner la cloche après consultation avec le juge-arbitre et le chronométreur en chef
 - b, c et d
 - a, b et d
 - a et b
18. Le temps pris par le chronométreur en chef doit être inscrit sur les feuilles de temps pour votre couloir:
- toujours
 - uniquement s'il est différent des autres
 - lorsqu'il y a moins que trois bons temps pour votre couloir
 - uniquement si votre nageur gagne sa course