

TROPHÉE ÉMERAUDE

RÈGLEMENT

BUT

La commission Photo et Vidéo du Comité Départemental FFESSM35, organise le Trophée Émeraude (dénommée ci-après « la compétition ») afin de :

- Mettre en valeur la vie sous-marine de la Côte d'Émeraude
- Favoriser la découverte du milieu aquatique par la réalisation et la diffusion d'images de qualité
- Développer la compétition photo et vidéo au sein de la FFESSM et notamment aux niveaux inter-régional et départemental, dans un esprit avant tout convivial, favorisant l'échange entre photographes et la participation de compétiteurs de tous niveaux.

Le Trophée étant inscrit au calendrier de la Coupe de France Animalière, le présent règlement se conforme à celui de la Coupe (disponible sur le site de la CNPV imagesub.com)

THÈMES

L'objet de la compétition est la photographie sous-marine de faune mobile. Chaque compétiteur devra fournir cinq images de sujets variés, sur le thème de faune en mouvement traitant de « l'émotion animalière ».

JURY, CRITÈRES DE NOTATION

Le jury est composé de photographes et biologistes dans le respect du règlement de la Coupe de France Animalière.

Il note les séries de photographies, établit le classement, et attribue les prix spéciaux.

Le jury notera les images en fonction :

- des qualités technique et artistique
- de la rareté et la difficulté d'approche du sujet

- de la diversité des espèces

Les délibérations du jury sont sans appel.

COMPÉTITEUR

Tout compétiteur souhaitant prendre part à la compétition, devra justifier au plus tard le jour de la compétition (mais dès que possible et de préférence dès son inscription), des éléments suivants :

- licence FFESSM en cours de validité
- assurance individuelle (à minima Loisir 1)
- Plongeur autonome (Niveau 2 minimum)
- âge minimum 18 ans
- certificat médical en cours de validité à la date de la compétition.

En l'absence d'un ou plusieurs de ces éléments, l'organisateur se réserve le droit de refuser la participation du compétiteur.

La nombre de compétiteurs est limité par les capacités d'accueil de la structure en charge de l'organisation de la plongée. Les inscriptions sont enregistrées par ordre chronologique. En cas de dépassement du nombre maximal de compétiteurs, les derniers inscrits seront placés sur liste d'attente dans l'éventualité de désistement.

Les compétiteurs esseulés seront regroupés par palanquées de 2.

LA PLONGÉE

Les compétiteurs s'engagent à respecter les règles de sécurité applicables à la plongée à l'air (Code du Sport, réglementation de la FFESSM ... en vigueur à la date de la compétition) ; les prérogatives concernant à leur niveau de plongée, et les consignes du directeur de plongée. La plongée aux mélanges ne sera autorisée que si l'organisation permet de répondre aux exigences du code du sport. Dans ce cas, les compétiteurs en seront informés dès que possible.

La durée de la plongée est limitée à 60 minutes (durée max entre la première immersion et le dernier retour, paliers inclus). L'organisation se réserve le droit de modifier cette durée, en fonction des conditions de sécurité. Les compétiteurs peuvent ressortir de l'eau et remonter sur le bateau autant de fois qu'ils veulent

(paliers terminés). Ils ne disposent que de leur propre bouteille (une seule par compétiteur).

Les compétiteurs évoluent à tout moment en palanquée de deux. A leur retour à bord, ils communiquent leurs paramètres de plongée au directeur de plongée ou à la personne désignée par l'organisation. Tout refus de communiquer ces paramètres, ou des paramètres non conformes aux prérogatives pourront entraîner une disqualification des deux compétiteurs.

PROTOCOLE NUMÉRIQUE

APPAREILS ET CAISSONS

Sont autorisés à bord des embarcations la présence, par compétiteur de 2 boîtiers et caissons photos (cartes en place). Il ne sera autorisé qu'un seul caisson immergé à la fois. Le nombre total de prises de vues n'est pas limité. L'ensemble des cartes doit être systématiquement remis au commissaire à l'issue de la plongée de compétition.

CARTE MÉMOIRE

En début de compétition, chaque compétiteur présentera au contrôle, lors de son enregistrement, la ou les cartes mémoire qu'il compte utiliser pendant la compétition. Elles devront être vierges et formatées devant le commissaire, elles seront marquées par l'organisateur.

La première image sera la photo d'identification choisie par l'organisation. L'absence de cette photo d'identification, peut justifier l'élimination de la carte pour la manche. Au début de la compétition les horloges internes des boîtiers doivent être synchronisées.

Le double enregistrement (raw et jpg) est autorisé mais seul le jpg sera pris en compte dans la compétition.

Aucune manipulation d'images n'est autorisée après la fin de la manche. Il est autorisé d'utiliser les outils de correction d'images intégrés à certains boîtiers ; ces manipulations peuvent se faire sur le bateau ou dans l'eau, mais dans la limite du temps de la compétition, exception faite du recadrage qui lui est interdit (vérification lors de l'enregistrement des cartes).

MATÉRIEL

Le compétiteur devra avoir en sa possession :

- un ou plusieurs appareils photographiques numériques (Compact, Bridge, Reflex) ainsi que tous les accessoires lui permettant la prise de vue.
- Son matériel informatique pour réaliser sa sélection à l'issue de la séance de prise de vues.
- son matériel de plongée avec blocs en conformité avec la réglementation en vigueur (ré-épreuve, inspection visuelle ...). Sauf indication contraire, il ne sera pas possible de gonfler de bloc sur place. L'utilisation de recycleur et des mélanges autres que l'air, n'est pas autorisée aux concurrents lors de la rencontre.

Tout matériel informatique est interdit à bord du bateau.

CHOIX DES PHOTOS

Le contenu de chaque carte est transféré dans un dossier portant le numéro du compétiteur sur l'ordinateur de l'organisation. Les cartes sont restituées à leur propriétaire pour sélection. Les cartes ne seront pas effacées avant la fin de la manifestation.

Chaque compétiteur apporte son ordinateur et fait sa sélection. La durée est limitée à 90 minutes. Toute post-production sur ordinateur est interdite.

Il présente à l'organisateur la liste des fichiers sélectionnés en précisant l'orientation (verticale ou horizontale) et le cas échéant l'inversion de l'image (miroir droite-gauche). L'organisateur prélève donc sur son propre disque les quatre fichiers sélectionnés et effectue lui-même ces seules modifications autorisées en présence et sous contrôle du compétiteur. Les images devront être identifiées dans l'ordre et le sens où elles devront être projetées.

Les compétiteurs peuvent se faire aider pour leur sélection d'images par toute personne de leur choix à l'exception des membres du jury.

PROPRIÉTÉ DES PHOTOS

Le compétiteur est l'auteur et en tant que tel, reste seul propriétaire de ses œuvres.

Il autorise le Comité Départemental FFESSM d'Ille et Vilaine, le Comité Inter-régional FFESSM Bretagne et Pays de la Loire ; et la FFESSM, à utiliser ces images, exclusivement pour la réalisation de leurs buts, et dans un cadre non lucratif. Tout autre projet d'utilisation des images fera préalablement l'objet d'une autorisation expresse de l'auteur et notamment une cession de droit, conformément à la loi.