

REGLEMENT

La 3^{ème} édition du trophée « Le MUGEL en lumière » - Compétition de photographie sous-marine - aura lieu à La Ciotat le samedi 01/05/2021

Lieux de plongée et Structure d'accueil :

Calanque du Mugel.



PLONGEE PASSION

40 Rue Antoine Piroddi,
13600 La Ciotat

Conditions :

Etre licencié(e) FFESSM (licence en cours de validité et assurance garantissant la compétition pour les deux membres de la palanquée). Autonome - Niveau 2 minimum. Equipe de 2, obligatoire pour la sécurité. Les concurrents isolés seront regroupés par binôme.

Tarifs :

Frais d'inscription - Compétiteur ou accompagnant plongeur : 50€. Comprenant :

- ❖ 1 plongée
- ❖ Repas du midi
- ❖ Apéritif pour proclamation des résultats...

Programme du : Samedi 01/05/2021

- 08h15 – Inscription et café d'accueil sur le quai - Structure « plongée passion ».
- 09h00 – Départ du bateau
- 09h30 – Début de la compétition – Plongée d' 1h30 dans les limites indiquées
- 11h15 – Remise des cartes
- 12h00 – Repas (à déterminer au vu les conditions sanitaires)
- 14h00 – Restitution des cartes aux compétiteurs
- 15h30 – Rendu des images – Délibération du jury (2h)
- 18h00 – Proclamation des résultats suivi d'un apéritif

Thème

Le sujet de cette compétition est la macrophotographie exprimant l'émotion animalière de faune fixée ou non. Chaque compétiteur devra rendre 4 vues de sujets variés. Dont :

- ❖ 1 image macro poisson. Position 1
- ❖ 1 image macro non poisson. Position 2
- ❖ 1 image de poisson entier. Position 3
- ❖ 1 image «Les Bulles »Position 4

Durée de la Compétition :

1 manche d'une heure trente minutes (1h30) le samedi.

Critères de notation :

Le jury notera les images en fonction de :

- ❖ le respect des thèmes
- ❖ la qualité artistique
- ❖ la rareté et la difficulté d'approche du sujet
- ❖ le nombre d'espèces différentes
- ❖ l'émotion animalière

Carte mémoire :

Chaque compétiteur devra fournir une carte mémoire vierge et formatée, elle sera marquée et numérotée par l'organisateur. Le double enregistrement (Raw et jpg) est autorisé.

Matériel :

Chaque équipe devra être en possession de son matériel de plongée au complet, les blocs et plombs pourront être mis à la disposition des concurrents après réservation auprès de l'organisation.

Utilisation des images

Conformément aux lois françaises sur la propriété intellectuelle le compétiteur photographe est l'auteur, et en tant que tel, reste seul propriétaire de ses oeuvres. Il autorise la FFESSM et l'organisateur, à utiliser dans un but non lucratif les fichiers images. En cas d'utilisation, l'auteur devra être cité.

REGLEMENT DE LA COMPETITION

Après les formalités d'inscription, le candidat tire au sort un numéro, le commissaire procède ensuite au marquage de la carte numérique (inscription du N° de compétiteur sur la carte).

Au début de la compétition, le commissaire vérifie le formatage de la carte en présence du compétiteur et la photographie du numéro tiré au sort.

Le double enregistrement (Raw et jpg) est autorisé. (Seul le jpg sera pris en compte dans la compétition). Autorisation d'utiliser les outils de correction d'images intégrés à certains boîtiers; ces manipulations peuvent se faire dans l'eau et/ou dans la limite du temps de la compétition.

Le compétiteur prendra ses images lors de la plongée, en fin de manche il rendra au commissaire (au niveau du vestiaire), une carte avec maximum **70 images** (toute modification permise sous l'eau avec l'appareil est acceptée, y compris l'effacement), la première vue identifiera le N° de compétiteur.

Sur l'ordinateur de l'organisation, un dossier informatique sera attribué par compétiteur; il contiendra deux répertoires : Images brutes et images sélectionnées. Son contenu sera contrôlé par un commissaire indépendant.

Les cartes seront restituées au compétiteur après téléchargement sur l'ordinateur de l'organisation, les cartes ne seront ni modifiées ni effacées avant la fin de la compétition.

L'inversion, et l'orientation de l'image sont les seules opérations de manipulation de l'image autorisées. A l'issue du temps de sélection (dans une salle commune) le compétiteur communiquera au commissaire les 4 images retenues et choisies sur son ordinateur. Le commissaire copiera sur l'ordinateur de l'organisation, du répertoire images brutes « les images choisies » vers le répertoire « images sélectionnées ».

Le commissaire effectuera les opérations d'orientations/inversions choisies par le compétiteur, chaque image sera nommée comme suit :

« Compétiteur X Image Y ».

En cas de dépassement du nombre d'image autorisée, des photos seront enlevées aléatoirement pour atteindre le nombre demandé. En cas de dépassement de temps de plongée, > à 10m élimination du concurrent < à 10m pénalités par suppression de photo aléatoire... 5u/minutes de dépassement