

# 1<sup>ère</sup> RENCONTRE DE PHOTO SOUS-MARINE

## 30 juin 2018



## PROGRAMME DE LA JOURNEE

**09h00** Rendez-vous devant l'entrée de la **Base Fédérale de Beaumont sur Oise**

89 rue St Roch « Rond-Point du Métronome » 95260 BEAUMONT-SUR-OISE

Renseignement sur la base : <https://lacdebeaumont-ffessmcif.fr/>

**09h30** Validation inscriptions/formalités administratives/vérification cartes mémoires

**10h00** Début de la compétition : **Plongée de 2h**

**12h00** Fin de la compétition Récupération des cartes par l'organisation

**12h30** Pique-nique

**14h00** Remise des cartes aux compétiteurs et choix des images

**15h00** Remise de la sélection (3 images) à l'organisation

**15h30/16h30** Délibération du jury

**16h45** Proclamation des résultats, Projection

**17h30** Fin de la manifestation

## ORGANISATION

### Durée de la Compétition 1 manche de 2 heures

#### **Composition de l'équipe :**

Équipe de deux obligatoire, soit 2 photographes, soit 1 photographe et son accompagnant. Les concurrents esseulés seront regroupés par 2.

#### **Série d'images**

Chaque compétiteur devra remettre à la fin de la manche 3 images:

- 1 macro non poisson,
- 1 macro ou proxi poisson poisson
- 1 ambiance

#### **Critères de notation :**

Le jury notera les images en fonction de :

- La qualité technique
- La qualité artistique
- La mise en valeur du milieu aquatique
- La diversité dans la série
- ...

**Matériel :** Chaque équipe devra être en possession de son propre matériel de prise de vues.

### Utilisation des images

Les images pourront être utilisées dans un but non lucratif, pour la promotion de l'activité par les commissions régionales et nationale photo vidéo, par le comité régional et par la FFESSM. L'auteur devra être cité, en cas d'utilisation

## REGLEMENT

Après les formalités d'inscription, le candidat tire au sort un numéro.

Avant le début de la manche, un membre de l'organisation vérifie le formatage de la carte ainsi que la mise à l'heure de l'horloge interne du boîtier.

Le compétiteur effectue la photographie du numéro tiré au sort.

A la fin de la manche, il rendra au commissaire, une carte avec maximum 150 images, la première vue identifiera le N° de compétiteur.

L'usage de tous les outils de correction intégrés aux boîtiers est autorisé ; les manipulations correspondantes y compris l'effacement, peuvent se faire dans l'eau ou en dehors, pendant le temps de la manche, et sans sortir l'appareil du caisson.

A la fin de la manche, les images au format .jpeg seront chargées sur l'ordinateur de l'organisation.

La carte sera ensuite restituée au compétiteur. Les images de la carte ne devront pas être effacées avant la fin de la compétition.

A l'issue du temps de sélection des images par l'équipe (1h en commun) le compétiteur communiquera au commissaire les 3 images retenues et choisies sur l'ordinateur de l'organisation.

L'inversion, et l'orientation de l'image sont les seules opérations de manipulation de l'image autorisées sur les images sélectionnées.

Le commissaire copiera du répertoire images brutes les images choisies vers le répertoire images sélectionnées. Le commissaire effectuera les opérations d'orientation/inversions choisies par le compétiteur si besoin.

Le jury réalisera un classement des séries de chaque compétiteur.

Le palmarès avec projection des images se fera par vidéo projecteur.