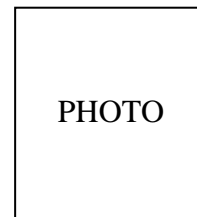


(Données à y inscrire)



NOM :

PRENOM :

DATE DE NAISSANCE :

LIEU :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

COMMUNE :

TEL.:

PORTABLE :

ADRESSE INFORMATIQUE :

@

PERSONNE À PRÉVENIR :

TÉL :

N° DE LICENCE :

CLUB DE PLONGÉE DE :

IDENTIFICATION CLUB :

LIVRET DELIVRÉ LE :

LIEU :

PAR : (*Identification FPS2 et Signature*)

STAGE D'INITIATION AGRÉMENT N° :

QUALIFICATIONS DETENUES EN PLONGÉE

Brevet ou aptitude	Année d'attribution	N° du Brevet	Remarques
Niveau 2			
Niveau 3			
Niveau 4			
Nitrox confirmé			
Initiateur Club			
Moniteur Fédéral			
Autres à préciser			

QUALIFICATIONS ACQUISES EN PLONGÉE SOUTERRAINE

Niveau	Date d'attribution	Par : (<i>Identification, signature</i>)	N°
PS1			
PS2			
PS3			
FPS1			
FPS2			
AUTRES			

LES DIFFÉRENTES ZONES DE PLONGÉE SOUTERRAINE

Z1 : Zone sous plafond éclairée par la lumière du jour

Z2 : Durée maximale des paliers 30 min, durée maximum d'immersion 1h30.

Siphon connu, profondeur maxi. 40 m. (*Cette Zone peut comporter du multi siphon dans la mesure où les limites générales ne sont pas dépassées*)

Z3 : Tout le reste.

PLONGEUR SOUTERRAIN 1 (PS1)

CONDITIONS DE CANDIDATURE : *(à valider dans la colonne de droite)*

• Être titulaire de la licence FFESSM en cours de validité.	
• Présenter un certificat médical de non-contre-indication à la pratique de la plongée subaquatique de moins de 1 an délivré conformément à la législation en vigueur.	
• Avoir souscrit une assurance complémentaire prévoyant entre autres un volet individuel accident et assistance rapatriement prenant en compte l'activité conformément à l'article 12 du règlement intérieur de la CNPS.	
• Être titulaire du niveau 2 de la FFESSM (ou d'un diplôme admis en équivalence).	
• Une autorisation parentale est nécessaire si le stagiaire est mineur	

OBJECTIFS ET PREROGATIVES :

La qualification de **Plongeur Souterrain 1 (PS1)** atteste la capacité d'un plongeur souterrain en cours d'apprentissage à évoluer en sécurité, accompagné, dans les galeries noyées équipées en zone 2.

Il sera accompagné par un plongeur souterrain au moins **Plongeur Souterrain 3 (PS3)** afin d'acquérir de l'expérience en toute sécurité et de progresser vers l'autonomie.

ORGANISATION DE LA FORMATION :

- Participation à un stage d'initiation à la plongée souterraine.
- Les compétences sont acquises au cours de plongées techniques dédiées à cette formation et attestées par un cadre de plongée souterraine sous la responsabilité d'un responsable pédagogique.
- Les plongées sont consignées sur le livret du candidat par le cadre qui l'a accompagné.

Ce livret accompagne le plongeur souterrain jusqu'à la qualification de **PS3**.

MODE DE VALIDATION :

- Pour prétendre au **PS1** le candidat doit acquérir et faire valider les 5 Groupes de Compétences requises.
- Le cadre de plongée souterraine qui valide la dernière UV atteste l'obtention du **PS1** sur le livret du candidat. L'enregistrement du PS1 auprès de la fédération donne lieu à la délivrance de la carte de **Plongeur Souterrain 1 (PS1)**.
- En absence d'équivalence reconnue par la FFESSM, les plongeurs certifiés par d'autres organisations seront évalués par un cadre de plongée souterraine selon les mêmes critères, au cours d'autant de plongées souterraines qu'il jugera nécessaire (une au moins).

- En absence d'équivalence reconnue par la FFESSM, les plongeurs certifiés par d'autres organisations seront évalués par un FPS2 selon les mêmes critères au cours d'autant de plongées souterraines qu'il jugera nécessaire (1 au moins).

LES COMPETENCES A DEVELOPPER :

Les techniques enseignées portent sur la sécurité du plongeur dont les 5 groupes de compétences (GC) sont détaillés ci-dessous :

1. Utilisation du matériel.
2. Suivi d'un fil.
3. Gestion de l'autonomie.
4. Réaction aux situations particulières.
5. Connaissances théoriques.

Les compétences acquises pendant la formation portent essentiellement sur les champs des « savoirs » et des « savoirs faire ». Les « savoirs être » seront limités à la sécurité du plongeur dans le cadre des plongées accompagnées qui suivront la qualification. Ce sont les situations concrètes rencontrées au cours de ces plongées qui développeront les « savoirs être » conduisant à l'autonomie du stagiaire.

GC1 : Utilisation du matériel

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
1.1	Savoir gréer un scaphandre (maxi 2x12 litres), régler la position des détendeurs des manomètres.	Le même scaphandre est utilisé tout au long de la formation.	Le stagiaire doit être capable de gréer seul son équipement Les détendeurs sont accessibles et protégés, les manos sont facilement lisibles	
1.2	Régler et contrôler la flottabilité et l'assiette du plongeur	Ajuster le lestage : le gilet ne doit servir qu'en appoint.	Position correcte du plongeur dans l'eau, à toute profondeur.	
1.3	Savoir se déplacer	Palmage adapté aux conditions. Traction manuelle quand c'est possible.	Maintenir une vitesse de progression constante et adaptée au contexte. Eviter de troubler. Etre correctement positionné par rapport au fil.	
1.4	Sensibilisation à la trilogie de sécurité (fil, sécateur, compas)	Le stagiaire aura tous ces éléments avec lui.	Le matériel est facilement accessible en toutes conditions.	
GC1 validé le :				
Par :				

GC 2 : Suivi du fil

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
2.1	Suivre correctement un trajet qui peut comporter des fils secondaires	Veiller à repérer le trajet suivi à l'aller. Mises en situation de franchissement du fil et intersections.	Le fil ne doit pas être lâché (vue ou main). Franchir le fil par-dessus et par-dessous sans accrochage, Pas d'hésitation aux intersections	
2.2	Savoir anticiper un emmêlement, même sans visibilité.	Etre attentif à toute sensation de résistance à la progression. A faire masque obstrué.	Réactivité, capacité à identifier l'origine du blocage sans aggraver la situation, sobriété des gestes.	
GC2 validé le :				
Par :				

GC 3 : Gestion de l'autonomie

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
3.1	Savoir gérer sa plongée en fonction de la pression réelle dans les blocs en appliquant la règle des 1/4	Tenir compte de la variation des manomètres et de la durée de la décompression	Calculer correctement la pression de retour et en tenir compte in situ. Maintenir des pressions sensiblement identiques au cours de la progression et à l'issue de la plongée.	
3.2	Savoir gérer son éclairage	Adapter à la plongée prévue	Choisir les puissances et la répartition des lampes. Ressortir avec de la lumière	
GC3 validé le :				
Par :				

GC 4 : Réactions aux situations particulières

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
4.1	Prévenir l'essoufflement	Mettre en relation avec l'équipement, l'environnement et	Adapter la vitesse de progression et la ventilation	

		la vitesse de palmage		
4.2	Etre attentif au coéquipier	Garder le contact (visuel ou tactile) avec le coéquipier et intervenir si nécessaire	Rapidité de réaction. Efficacité de la communication. Ne doit pas se retrouver seul.	
GC4 validé le :				
Par :				

GC 5 : Connaissances théoriques

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
5.1	Connaître et appliquer les règles d'autonomie	Les calculs porteront sur les plongées effectuées avec le matériel de l'élève et incluront la décompression	Calculs corrects de l'autonomie, en temps et en distance. Envisager la redondance de la déco.	
5.2	Contrôler la décompression	En stage on choisira des plongées n'entraînant pas de longues décompressions.	Calculs corrects dans des cas simples intégrant la redondance des moyens de contrôle de la décompression	
5.3	Interpréter le milieu souterrain	Notions basiques de karstologie. Principaux risques liés au milieu.	Echanges avec le stagiaire	
5.4	Connaître l'environnement administratif de l'activité	Réglementation, structures fédérales, prérogatives du PS.	Echanges avec le stagiaire	
GC5 validé le :				
Par :				

PLONGEUR SOUTERRAIN 2 (PS2)

CONDITIONS DE CANDIDATURE : *(à valider dans la colonne de droite)*

• Être titulaire de la licence FFESSM en cours de validité.	
• Présenter un certificat médical de non-contre-indication à la pratique de la plongée subaquatique de moins de 1 an délivré conformément à la législation en vigueur.	
• Avoir souscrit une assurance complémentaire prévoyant entre autres un volet individuel accident et assistance rapatriement prenant en compte l'activité conformément à l'article 12 du règlement intérieur de la CNPS.	
• Être titulaire du niveau 3 de la FFESSM ou d'un diplôme équivalent.	
• Être titulaire du niveau PS1 .	

OBJECTIFS ET PREROGATIVES :

La qualification de **Plongeur Souterrain 2 (PS2)** atteste la capacité d'un plongeur souterrain à plonger en binôme dans les limites de la zone 2.

Ce plongeur doit être accompagné par un plongeur souterrain de niveau égal ou supérieur, afin d'acquérir de l'expérience en toute sécurité dans des siphons déjà équipés, limité en profondeur et durée de plongée.

Il lui appartient de s'informer par tout moyen des caractéristiques réelles de la cavité, des conditions de plongée et de son état actuel d'équipement.

ORGANISATION DE LA FORMATION :

Les compétences sont acquises sans limites de temps par tout moyen à la convenance du candidat mais plus particulièrement au cours :

- De plongées dédiées à la formation, organisées par un cadre de plongée souterraine.
- De modules de formation théorique organisés par un cadre de plongée souterraine
- De plongées d'exploration, accompagné d'un plongeur de niveau **PS3** ou supérieur.

Chaque plongée est notée par le candidat sur son livret.

MODE DE VALIDATION :

- Pour prétendre au **PS2** le candidat doit acquérir et faire valider les 7 Groupes de Compétences requises, et avoir effectué un minimum de 20 plongées souterraines en circuit ouvert, dans au moins 3 cavités différentes.
- Le cadre de plongée souterraine qui valide la dernière UV atteste l'obtention du **PS2** sur le livret du candidat. L'enregistrement du **PS2** auprès de la fédération donne lieu à la délivrance de la carte de **Plongeur Souterrain 2 (PS2)**.
- En absence d'équivalence reconnue par la FFESSM, les plongeurs certifiés par d'autres organisations seront évalués par un cadre de plongée souterraine selon les mêmes

critères, au cours d'autant de plongées souterraines qu'il jugera nécessaire (1 au moins).

LES COMPETENCES A DEVELOPPER

Les compétences à développer sont essentiellement axées sur une logique de sécurité personnelle du plongeur souterrain, dont voici ci-dessous le détail des 7 Groupes de Compétences (GC) à acquérir :

1. Connaissance du matériel spécifique à la plongée souterraine,
2. Gestion du fil,
3. Maîtrise de l'autonomie au sens large du terme,
4. Lecture du milieu et adaptations matérielles et logistiques,
5. Gestion de la décompression,
6. Gestion de situations particulières liées au milieu ou au matériel.
7. Connaissances théoriques diverses (Définition des zones, des niveaux de plongeurs souterrains, connaissance des symptômes des accidents de décompression, etc.). Ce groupe de compétences est validé en fin de cursus de formation au cours d'une épreuve d'une durée d'une heure maximum.

La formation du **PS2** est très complète. Elle porte à la fois sur le développement des « savoirs », « savoir faire » et « savoir être » qui lui permettront d'exercer en toute sécurité ses prérogatives.

GC 1 : Connaissance du matériel spécifique à la plongée souterraine

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquis le : Visa cadre :
1.1	Savoir gréer le matériel en double, sa flottabilité, régler la position des détendeurs des manomètres et de son éclairage	Le candidat PS2 équipe et règle seul son matériel	Le candidat PS2 doit être capable de gréer seul son équipement et d'en justifier les choix et la disposition	
1.2	Savoir utiliser la trilogie de sécurité (fil, sécateur, compas)	Le candidat PS2 aura tous ces éléments dans l'eau, ils sont bien placés, à portée de main.	Lors d'un exercice en plongée souterraine le candidat PS2 devra réparer un fil coupé.	
1.3	Employer un système de marquage pour se repérer dans la cavité.	Il existe plusieurs types de marquage	Placer une marque de sortie sur le fil dès qu'un doute existe	
1.4	Savoir transporter une charge	Penser à l'adaptation du lestage si on dépose la charge et minimiser la gêne de la charge dans la progression	Le candidat devra gréer et transporter sur 100 m de progression une bouteille de plongée.	
1.5	Régler correctement	Les candidats	Le candidat PS2 est	

	son lest en cas de variation de matériel	PS2 devront essayer des scaphandres différents	capable de s'équilibrer correctement avec toute taille de scaphandre de manière à être neutre en permanence	
GC1 validé le :				
Par :				

GC 2 : Gestion du fil

On se limitera à la gestion du fil, à sa réparation, à sa recherche ou au désemmêlage. Il n'y a pas de compétence d'équipement de cavité, aussi bien en « terrain vierge » qu'en cas de fil coupé.

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
2.1	Savoir préparer un dévidoir de fil métré et orienté	Le candidat préparera un touret d'au moins 100 m de fil avec un marquage adéquat en plaçant des marques de sortie sur le fil.	Efficacité de la méthode de préparation, métrage correct, pas d'erreurs de distances, tous les repères dans le bon sens.	
2.2	Savoir retrouver un fil perdu	L'exercice se fera si possible dans une cavité de section importante >25 m ² de manière à ce que la visibilité ne puisse pas lui permettre de visionner l'intégralité de la section	Le candidat devra matérialiser un point de la galerie et effectuer une recherche fructueuse du fil perdu. Le temps et la technique utilisée seront deux critères de réalisation	
2.3	Savoir se dégager d'un emmêlement	Les exercices seront effectués sans visibilité pour le candidat.	Rapidité du dégagement, la continuité du fil est assurée, le candidat repart vers la sortie.	
2.4	Savoir définir l'espace d'évolution d'un siphon	Eviter les sections pièges	Au cours d'une plongée le candidat devra équiper un bout de galerie présentant des sections pièges (laminoir, diaclase, etc.)	

GC2 validé le :

Par :

GC 3 : Maîtrise de l'autonomie au sens large du terme

Les connaissances et savoir faire acquis correspondent bien à une évolution en zone 2. En particulier la gestion des gaz et de l'éclairage ainsi que la plongée en binôme.

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquis le : Visa cadre :
3.1	Connaître et appliquer correctement la règle du ¼. Savoir gérer sa plongée en fonction de la pression réelle dans les blocs	La pression dans chaque bloc du scaphandre principal est sensiblement égale tout au long de la plongée. Tenir compte de la durée de la décompression	Le calcul doit être fait rapidement et sans hésitation. Le candidat devra le mettre en application. Des vérifications seront faites pendant et après la plongée	
3.2	Savoir planifier une plongée à partir des caractéristiques du siphon (topographie ou descriptif et conditions réelles au moment de la plongée)	Mise en application au cours d'une plongée de synthèse	Calcul correct de l'autonomie nécessaire incluant la décompression et prise en compte de plusieurs scénarios	
3.3	Savoir gérer correctement les relais	On veillera à la corrélation entre le volume du dorsal et le ou les relais au cours d'une plongée longue.	Les pressions d'utilisation et la méthode de pose et de pose seront deux critères de réalisation	
3.4	Savoir gérer son éclairage	Gérer d'après la plongée prévue	Le candidat présentera un ensemble d'éclairages adaptés à différents types de siphons.	
3.5	Savoir gérer ses capacités individuelles	Endurance, froid, stress,.....	Le candidat devra répondre à des questions sur des plongées d'exploration fictives montrant qu'il est à même de gérer sa résistance à l'effort, au froid, au stress. Lors de chaque plongée d'évaluation, le candidat devra ressortir avec condition physique correcte.	
3.6	Savoir plonger en binôme	A vérifier au cours de mises en situation. On veillera à	Ne pas perdre le contact avec le coéquipier Communiquer clairement sans éblouir et avec des	

		mettre en place un code de communication en toutes conditions.	moyens adaptés (signes, plaquette,...)	
GC3 validé le :				
Par :				

GC 4 : Lecture du milieu et adaptations matérielles et logistiques

Bien que les plongées soient effectuées dans des siphons de la zone 2 déjà reconnus, la variabilité du milieu d'un moment à un autre implique une connaissance correcte du milieu validée par un cadre de plongée souterraine.

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
4.1	Reconnaître les indices de direction en analysant le sens du courant	Cupules, ripple-marks, granulométrie,	Questions orales, présentations de photos	
4.2	Savoir déceler les environnements dangereux pour le plongeur	Essoufflement en galerie exondée (CO ₂), plongée en milieu artificiel, etc. Dépôt de guano, charnier, mousse ou bulles en surface etc.	Questions orales	
4.3	Connaître suffisamment le milieu pour déceler les particules qui tapissent les parois.	A démontrer en milieu naturel	Le plongeur évite si possible la zone à risque et adapte son mode de propulsion	
4.4	Connaître les différents types de siphon et leurs risques.	Perte, regards, renards, ...	Adapter le matériel et l'autonomie et énumérer les précautions à prendre	
4.5	Connaissance de techniques de plongée et de progression en multi siphon.		Adaptation du matériel et condition physique .	

GC4 validé le :				
Par :				

GC 5 : Gestion de la décompression

Les décompressions sont limitées à 30 mn, quel que soit le mélange utilisé.

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
5.1	Savoir calculer une décompression pour un profil de plongée donné, à l'air	En fonction de ses connaissances : tables, ordinateur, logiciel de décompression, oxygène possible	Le candidat propose et justifie les temps et profondeurs des paliers et le choix ou pas de l'oxygène ainsi que le mode de calcul retenu	
5.2	Savoir calculer la quantité de gaz utile à la décompression	Tenir compte de la redondance	Calcul correct des volumes à prévoir et de leur répartition	
5.3	Contrôle de la décompression	On choisira des plongées n'entraînant pas de longues décompressions en stage	Respect du scénario prévu, tenue des paliers (réels ou simulés)	
5.4	Savoir intégrer dans le processus de décompression les spécificités du siphon	Épreuve orale, le candidat justifie ses choix sur un cas proposé par le cadre.	Dépose des blocs de décompression au bon endroit, prise en compte de l'altitude. Efforts après la plongée.	
GC5 validé le :				
Par :				

GC 6 : Gestion de situations particulières liées au milieu ou au matériel

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
6.1	Adapter son matériel à la morphologie du siphon.	Étroitures	Proposer une solution compatible avec la situation	
6.2	Connaître les incidences des profils yoyo sur la décompression et sur l'équilibrage des voies aériennes.	Épreuve orale ou écrite.	Le candidat énumère les principales précautions préventives et curatives	
6.3	Intégrer les risques d'essoufflement liés à la profondeur ou au courant	A vérifier au cours d'une plongée proche de 40 m ou avec	Bonne adaptation de la respiration et du palmage.	

		un courant sensible		
6.4	Connaître les incidences de la météo sur le comportement d'un réseau	Prendre l'exemple d'un réseau connu par le candidat	Le candidat énumère les principaux risques liés aux crues	
GC6 validé le :				
Par :				

GC 7 : Connaissances théoriques diverses

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
7.1	Connaître le cursus de la plongée souterraine : plongeurs et cadres.	Zones d'évolution des plongeurs souterrains	Questions orales	
7.2	Être à même de lire une topographie coupe et plan d'un réseau		Questions orales	
7.3	Connaissance des recommandations plongées complexes	Hors plongée mélange.	Questions orales	
7.4	Connaissance et intégration de certains principes comme l'ARA, la gestion des priorités, le non-cumul des inconnues		Questions orales	
GC7 validé le :				
Par :				

PLONGEUR SOUTERRAIN 3 (PS3)

CONDITIONS DE CANDIDATURE : (à valider dans la colonne de droite)

<ul style="list-style-type: none"> • Être titulaire de la licence FFESSM en cours de validité. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Présenter un certificat médical de non-contre-indication à la pratique de la plongée subaquatique de moins de 1 an délivré conformément à la législation en vigueur. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Avoir souscrit une assurance complémentaire prévoyant entre autres un volet individuel accident et assistance rapatriement prenant en compte l'activité conformément à l'article 12 du règlement intérieur de la CNPS. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Être titulaire du niveau <i>Plongeur Souterrain 2 (PS2)</i>. 	

OBJECTIFS ET PREROGATIVES :

La qualification de **Plongeur Souterrain 3 (PS3)** atteste la capacité d'un plongeur souterrain à

- plonger seul, ou accompagné d'un plongeur de niveau égal, en zone 3.
- accompagner en toute sécurité un plongeur souterrain **PS1** dans le cadre de ses prérogatives.

Le rôle du **PS3** n'est pas d'enseigner. Lorsqu'il accompagne un **PS1**, il évalue les conditions de plongée et fixe les limites de progression en tenant compte des prérogatives du **PS1**. Il maîtrise les paramètres de la plongée et apporte de l'aide au **PS1** si besoin. C'est un exemple tant pour la technique et le matériel utilisés que par son comportement.

ORGANISATION DE LA FORMATION :

1) Les **compétences techniques** sont acquises sans limites de temps par tout moyen à la convenance du candidat mais plus particulièrement au cours :

- De plongées dédiées à la formation organisées par un cadre de plongée souterraine.
- De modules de formation théorique organisés par un cadre de plongée souterraine
- De plongées d'exploration effectuées en compagnie d'un plongeur de niveau **PS2** ou supérieur.

Chaque plongée est notée sur le livret par le candidat.

2) Les **compétences d'accompagnement** sont acquises sans limite de temps au cours :

- De la participation à une formation de **PS1**, en qualité d'observateur.
- D'une formation théorique et pratique dispensée par un cadre de plongée souterraine.

MODE DE VALIDATION :

- Pour obtenir le **PS3** le candidat doit
 - acquérir et faire valider les 7 Groupes de Compétences de plongée requises,
 - avoir effectué un total de 40 plongées souterraines dans au moins 6 cavités différentes, dont 2 multi siphons, caractérisant une expérience significative du milieu souterrain
 - faire valider les 2 Groupes de Compétences d'Accompagnement (GCA) requises.
- Le cadre de plongée souterraine qui valide la dernière UV atteste l'obtention du **PS3** sur le livret du candidat. L'enregistrement du PS3 auprès de la fédération donne lieu à la délivrance de la carte de **Plongeur Souterrain 3 (PS3)**.
- En absence d'équivalence reconnue par la FFESSM, les plongeurs certifiés par d'autres organisations seront évalués par un **FPS2** selon les mêmes critères, au cours d'autant de plongées souterraines qu'il jugera nécessaire (1 au moins).

LES COMPETENCES TECHNIQUES A DEVELOPPER

Les compétences à développer sont axées sur une logique de sécurité personnelle du plongeur souterrain, dont voici ci-dessous le détail des 7 Groupes de Compétences (GC) :

1. Connaissance du matériel spécifique à la plongée souterraine,
2. Gestion du fil,
3. Maîtrise de l'autonomie au sens large du terme,
4. Lecture du milieu et adaptations matérielles et logistiques,
5. Gestion de la décompression,
6. Gestion de situations particulières liées au milieu ou au matériel.
7. Connaissances théoriques (Définition des zones, des niveaux de plongeurs souterrains, connaissance des symptômes des accidents de décompression, etc.). Ce groupe de compétences est validé au cours d'une épreuve d'une durée d'une heure maximum.

Cette formation porte à la fois sur le développement des « savoirs », « savoir faire » et « savoir être » qui lui permettront d'évoluer en toute sécurité en plongée souterraine en toute zone.

Groupes de Compétences Techniques	Commentaires et limites	GCT Acquis le : Visa cadre :
GCT 1 : Connaissance du matériel spécifique à la plongée souterraine	Les compétences requises dans ce groupe sont les mêmes que pour l'acquisition du groupe pour un PS2 .	
GCT 2 : Gestion du fil	Les compétences du PS2 concernant la gestion du fil, sa réparation, sa recherche ou au désemmêlage seront complétées par des compétences d'équipement de cavité, aussi bien en « terrain vierge » qu'en cas de fil coupé.	
GCT 3 : Maîtrise de l'autonomie au sens large du terme	Les compétences concernant la gestion des gaz et de l'éclairage ainsi que la plongée en binôme seront étendues en toute zone.	

GCT 4 : Lecture du milieu et adaptations matérielles et logistiques	Les compétences seront adaptées en toute zone, en particulier les conduites à tenir liées à la variabilité du milieu.	
GCT 5 : Gestion de la décompression	Les décompressions ne sont plus limitées à 30 minutes	
GCT 6 : Gestion de situations particulières liées au milieu ou au matériel	Les compétences sont les mêmes que pour un PS2 .	
GCT 7 : Connaissances théoriques	Les compétences requises dans ce groupe sont les mêmes que pour un PS2 .	

LES COMPETENCES D'ACCOMPAGNEMENT A DEVELOPPER :

La formation du **PS3** lui permet d'acquérir les compétences nécessaires à l'accompagnement d'un **PS1**.

Ces compétences sont classées en deux Groupes :

GCE 1 : Accompagnement d'un **PS1**

GCE 2 : Connaissances théoriques. (Épreuve écrite d'une durée de 1heure, notée sur 20, un minimum de 12/20 est requis pour valider cette UV)

Après vérification des « savoirs » et « savoirs faire », la formation du **PS3** portera essentiellement sur le développement des « savoirs être » qui lui permettront d'accompagner en sécurité un plongeur **PS1**.

GCE 1 : Accompagnement d'un Plongeur Souterrain 1

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquise le : Visa cadre :
1.1	Adéquation niveau du PS1/ site / matériels / objectifs de la plongée (distance, profondeur)	Aide le PS1 à déterminer un objectif cohérent avec son niveau de pratique et les conditions de plongée.	Détermine un objectif possible compte tenu du niveau du PS1 ainsi que des conditions de plongée.	
1.2	Briefing	Impliquer le PS1 dans le choix des options	Explications claires et concises,	
1.3	Conduite de la plongée (positionnement par rapport au PS1, attention portée au PS1 aide à l'apprentissage du milieu ...).	Plongée en situation : le FPS2 en tant que PS1 et le candidat en tant que PS3. Il s'agit d'un accompagnement, pas d'un encadrement : le PS1 doit rester le plus autonome possible.	Le plan de plongée sera respecté sauf lorsque la sécurité d'un des membres de l'équipe n'est pas assurée normalement.	
1.4	Respect des règles de sécurité (1/4, tenue du fil, briefing, ...).	L'apprentissage par l'erreur peut être utilisé dans les limites de la sécurité du binôme.	Suit la consommation en air, sans "gêner" l'évolution. Attire l'attention du PS1 sur sa position si besoin.	
1.5	Débriefing.	Incite le PS1 à réaliser une auto évaluation objective.	Relève avec précision les points importants de la plongée.	
1.6	Épreuve d'assistance à un plongeur en difficulté	L'examineur choisira une situation vraisemblable.	L'intervention doit être adaptée au problème. Le plongeur assisté doit ressortir du siphon dans de bonnes conditions.	

1.7	Présentation du milieu et de ses dangers.	La connaissance est déjà acquise lors du PS2 c'est la maîtrise et la simplicité de l'explication qui sont recherchés.	Est capable de les décrire et de les expliquer in situ.	
GC1 validé le :				
Par :				

GCE 2 : Connaissances théoriques

Unités de Valeur	Connaissances, savoir-faire et savoir-être.	Commentaires et limites	Critères de réalisation	UV Acquis le : Visa cadre :
2.1	Connaissance du cursus de formation à la plongée souterraine (PS1, PS2 et PS3).	Épreuve écrite, maximum 3 questions.	Indique précisément les compétences et limites de chaque niveau.	
2.2	Connaissance des prérogatives et des responsabilités du PS3.	Épreuve écrite, maximum 2 questions	Bonne assimilation des prérogatives et de la responsabilité du PS3.	
2.3	Connaissance des règles de sécurité et préconisations de la CNPS.	Épreuve écrite, maximum 5 questions	Est apte à énoncer les conséquences pratiques des règles de sécurité et des préconisations de la CNPS.	
2.4	Sensibilisation à la conduite à tenir en présence d'un incident ou d'un accident.	Mise en situation (plongeur blessé ou disparu)	Pas d'hésitation dans la mise en œuvre des premiers gestes et le déclenchement des secours.	
GC2 validé le :				
Par :				