

**REGLEMENT SPECIFIQUE
KAYAK POLO 2009-2010**

REGLEMENTS SPORTIFS
Valables du 01/09/2008 au 31/08/2010

SOMMAIRE

REGLEMENT COMMUN

Chapitre 1 : CHAMP D'APPLICATION

Art 1 - Préambule	p 24
Art 2 - Manifestations concernées	p 24
Art 3 - Activités concernées	p 25
Art 4 - Embarcation et mode de propulsion.....	p 25
Art 5 - Structure Organisatrice.....	p 25
Art 6 - Les officiels	p 25
Art 7 - Obligations de sécurité	p 25

Chapitre 2 : ELABORATION DES REGLEMENT NATIONAUX

Art 8 - Le règlement commun.....	p 26
Art 9 - Les règlements spécifiques	p 26
Art 10 - Le règlement de l'animation nationale jeune	p 26
Art 11 - Durée de validité et modifications des règlements sportifs..	p 26
Art 12 - Modalités des annexes aux règlements spécifiques	p 27
Art 13 - Modalités d'amendement du règlement spécifique en cours d'olympiade ...	p 27

Chapitre 3 : ORGANISATION DE L'OFFRE D'ANIMATION SPORTIVE

Art 14 - Préambule	p 27
3-1. Définition des catégories d'âges et leurs pratiques	p 27
Art 15 - Catégories d'âges par année civile	p 27
Art 16 - Catégories Handikayak.....	p 28
Art 17 - L'animation jeune	p 28
3-2. Définition de la saison sportive.	p 28
Art 18 - Définition de la saison sportive.....	p 28
3-3. Organisation territoriale des animations sportives.....	p 28
Art 19 - Définition	p 28
Art 20 - Appellation des manifestations.....	p 29
Art 21 - Objet des compétitions Départementales et /ou Régionales.	p 29
Art 22 - Objet des compétitions Interrégionales.....	p 29
Art 23 - Appellation des manifestations.....	p 29
3-4. Domaine de Responsabilité.....	p 29
Art 24 - Commission Nationale d'Activité	p 29
Art 25 - Manifestation régionale	p 30

Art 26 - Manifestation interrégionale	p 30
Art 27 - Manifestation nationale	p 30
3-5. Classement des compétiteurs	p 30
Art 28 - Principe général d'accès aux compétitions.....	p 30
Art 29 - Rôle des Commissions Nationales d'Activité.....	p 30
Art 30 - Compétitions comptant pour le classement national des compétiteurs	p 31
Art 31 - Compétiteurs par niveau d'animation	p 31
3-6. Participation aux championnats de France	p 31
Art 32 - Quotas de compétiteurs pour les championnats de France Cadet/Junior/Senior/Vétéran.....	p 31
3-7. Compétitions ne relevant pas de l'animation nationale	p 31
Art 33 - Compétitions « OPEN ».....	p 31
Art 34 - Manifestations Internationales «libres »	p 32
Art 35 - Manifestations Internationales Officielles	p 32
Art 36 - Cas des épreuves de sélection des équipes de France.....	p 32

Chapitre 4 : PARTICIPATION AUX COMPETITIONS

4-1. Principes généraux	p 32
Art 37 - Conditions d'accès aux compétitions.....	p 32
Art 38 - Obligations opposables à tout compétiteur.....	p 33
Art 39 - Appartenance à une catégorie d'âge.....	p 33
Art 40 - Club d'appartenance.....	p 33
4-2. Mutations	p 34
Art 41 - Définition	p 34
Art 42 - Dispositions particulières pour les athlètes souhaitant muter, inscrits sur les listes de Haut Niveau et Espoir du Ministère de la Santé, de la Jeunesse et des Sports	p 34
Art 43 - Dérogation	p 34
4-3. Inscription aux compétitions.....	p 34
Art 44 - Droits d'inscription.....	p 34
Art 45 - Délais d'inscription	p 34
Art 46 - Perte de la licence.....	p 35
4-4. Participation à aux épreuves internationales.....	p 35
Art 47 - Participation aux épreuves internationales «libres ».....	p 35
4-5. Participation de compétiteurs spécifiques	p 35
Art 48 - Participation de compétiteurs étrangers adhérents FFCK, ressor-	

tissants de l'Union Européenne.....	p 35
Art 49 - Participation de compétiteurs étrangers adhérents FFCK, non ressortissant de l'Union Européenne	p 35
Art 50 - Compétiteurs non adhérents	p 35

Chapitre 5 : ATTRIBUTION DES TITRES

Art 51 - Titres	p 36
Art 52 - Championnats de France.	p 36

Chapitre 6 : CALENDRIER FEDERAL

Art 53 - Préambule.....	p 36
Art 54 - Le calendrier national.....	p 37
Art 55 - Le calendrier interrégional.....	p 37
Art 56 - Le calendrier régional.....	p 37
Art 57 - Classification des manifestations.....	p 37
Art 58 - Elaboration du calendrier national de niveau A.....	p 38
Art 59 - Elaboration du calendrier national de niveau B.....	p 39
Art 60 - Elaboration du calendrier régional.....	p 39
Art 61 - Regroupement de compétitions par un organisateur sur un même site sur une même période.....	p 39
Art 62 - Programme de manifestations pluri annuel.....	p 39
Art 63 - Caution du Comité Régional.....	p 40
Art 64 - Règles de chevauchement et squelette du calendrier national de niveau A.....	p 40
Art 65 - Règles de modification du calendrier national	p 40

Chapitre 7 : SURCLASSEMENT

Art 66 - Préambule.....	p 41
Art 67 - Surclassements autorisés.....	p 41
Art 68 - Implications du surclassement.....	p 41
Art 69 - Procédure.....	p 41

7-1. Conditions médicales de surclassement des Cadets et Juniors

Art 70 - Procédure.....	p 42
-------------------------	------

7-2 . Conditions médicales de surclassement des vétérans

Art 71 - Principe.....	p 42
Art 72 - Procédure.....	p 42

Chapitre 8 : REPRESENTATION D'UN DELEGUE FEDERAL SUR LES MANIFESTATIONS

Art 73 - Réglementation de l'Agence Française de Lutte contre le Dopage (A.F.L.D.) sur l'organisation de manifestations sportives.....	p 43
Art 74 - Mission du Délégué Fédéral.....	p 44

REGLEMENTS SPECIFIQUES EAU VIVE

REGLEMENT SPORTIF SLALOM

1^{ère} partie : REGLEMENT TECHNIQUE

Chapitre 1 : REGLES DE BASE

1-1. Définition d'une compétition de slalom.....	p 45
1-2. Pénalités.....	p 45
1-3. Définitions : résultat de la manche - résultat de la course.....	p 45
1-4. Etablissement du classement de la course.....	p 46
1-5. Formules de courses existantes.....	p 46
1.5.1. Courses individuelles.....	p 46
1.5.2. Courses par équipe.....	p 46
1.5.3. Cas de manche reconnues.....	p 46
1-6. Entraînement officiel.....	p 47

Chapitre 2 : PARCOURS DE SLALOM

2-1. Tracé.....	p 47
2-2. Caractéristiques des portes.....	p 47
2-3. Départ – Arrivée – Chronométrage.....	p 48
2.3.1. Départ.....	p 48
2.3.2. Arrivée.....	p 48
2.3.3. Chronométrage.....	p 48

Chapitre 3 : FRANCHISSEMENT DES PORTES ET PENALITES

3-1. Principe.....	p 49
3-2. Début de franchissement.....	p 49
3-3. Fin de franchissement.....	p 49
3-4. Franchissement d'une porte sans pénalité.....	p 49
3-5. Pénalité de 2 secondes.....	p 49
3-6. Pénalité de 50 secondes.....	p 49
3.6.1. A un compétiteur ou un équipage.....	p 49
3.6.2. A une équipe (en + des cas du paragraphe précédent).....	p 50

3-7. Disqualification pour la manche	p 50
3.7.1. En course individuelle	p 50
3.7.2. En course par équipes(en + des cas du paragraphe précédent)	p 50
3-8. Disqualification pour la course	p 51
3-9. Règles générales de jugement	p 51
3-10. Vérifications	p 51

Chapitre 4 : OFFICIELS ET INSTANCES OFFICIELLES

4-1. Responsable de l'organisation (R1)	p 52
4-2. Juges de portes	p 52
4.2.1. Juge de porte coordinateur de secteur	p 52
4.2.2. Juge de porte	p 52
4-3. Juge arbitre	p 53
4.3.1. Qualification du juge arbitre	p 53
4.3.2. Rôle du juge arbitre	p 53
4-4. L'équipe chronométreurs - starters	p 54
4-5. Responsable informatique	p 54
4-6. Délégué fédéral	p 54
4-7. Commission d'homologation du parcours	p 54
4.7.1. Composition	p 54
4.7.2. Rôle	p 54
4-8. Jury d'appel	p 55
4.8.1. Compétences du jury d'appel	p 55
4.8.2. Composition	p 55
4.8.3. Modalités de travail	p 55
4-9. Responsable des juges	p 55
4-10. Juge arbitre adjoint	p 55
4-11. Juge des résultats	p 55
4-12. Officiels et instances obligatoires	p 56

Chapitre 5 : ORGANISATION DE LA COURSE

5-1. Montage et démonstration du parcours	p 56
5-2. Organisation horaire	p 56
5.2.1. Délai entre l'approbation du tracé et le début de la course	p 56
5.2.2. Délai entre les 2 manches	p 56
5.2.3. Ordre et heures des départs	p 56
5-3. Plan de sécurité	p 57
5-4. Réunion des juges	p 57
5-5. Traitement des résultats	p 57
5.5.1. Pénalités	p 57
5.5.2. Temps	p 57

5-6. Classement sur la compétition	p 58
5.6.1. Etablissement de la feuille de classement.....	p 58
5.6.2. Modalités d’affichage et de diffusion des résultats de la compétition.....	p 58

Chapitre 6 : CARATERISTIQUES DES BATEAUX

Chapitre 7 : EQUIPEMENTS DE SECURITE

7-1. Equipement du pagayeur	p 58
7-2. Equipement du bateau.....	p 59
7.2.1. Flottabilité	p 59
7.2.2. Anneaux de bosses	p 60
7.2.3. Calages	p 60
7.2.4. Contrôles	p 60

2^e partie : L’ANIMATION SLALOM

Chapitre 1 : FONCTIONNEMENT SPORTIF

1-1. Principes de fonctionnement.....	p 60
1.1.1. A un compétiteur ou un équipage	p 60
1-2. Classements	p 61
1.2.1. Classement unique perpétuel individuel	p 61
1.2.2. Classement des clubs	p 62
1-3. Animation régionale et départementales.....	p 62
1.3.1. Epreuves comptant pour le classement national.....	p 62
1.3.2. Autres épreuves	p 63
1.3.3. Limitation de la participation aux sélectifs régionaux.....	p 63
1-4. Animation nationale 3	p 63
1.4.1. Description	p 63
1.4.2. Accès	p 63
1.4.3. Conditions d’accès aux finales	p 63
1.4.4. Montées –descentes.....	p 64
1-5. Animation nationale 2	p 64
1.5.1. Description	p 64
1.5.2. Accès	p 64
1.5.3. Conditions d’accès à la finale.....	p 64
1.5.4. Montées –descentes.....	p 65
1-6. Animation nationale 1	p 65
1.6.1. Description de l’animation N1	p 65
1.6.2. Conditions de participation à l’animation N1	p 66
1.6.3. Organisation des courses N1	p 66
1.6.4. Accès à la finale du championnat de France N1	p 67
1.6.5. Descentes en N2.....	p 67

1-7. Championnats de France et finale N2.....	p 67
1.7.1. Publication des listes de sélectionnés	p 67
1.7.2. Championnat de France cadets	p 67
1.7.3. Championnat de France juniors	p 67
1.7.4. Championnat de France vétérans	p 67
1.7.5. Championnat de France senior.....	p 68
1.7.6. Dossards des champions de France.....	p 68
1.7.7. Championnats de France par équipe de clubs.....	p 69
1.7.8. Championnat de France des clubs.....	p 70

Chapitre 2 : FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF

2-1. Déroulement des compétitions.....	p 71
2.1.1. Conditions pour la participation aux compétitions de tous niveaux	p 71
2.1.2. Inscriptions	p 71
2.1.3. Réunion des responsables de clubs	p 71
2-2. Jugement.....	p 72
2.2.1. Qualification des juges de portes	p 72
2.2.2. Présentation de juges par les clubs	p 73
2.2.3. Juge arbitre de niveau national.....	p 74
2.2.4. Juge arbitre régional.....	p 74
2.2.5. Mode de désignation des juges arbitres	p 74
2-3. Tâches à accomplir par les commissions pour le déroulement des courses	p 75
2.3.1. Tâches de la commission nationale	p 75
2.3.2. Tâches des commissions régionales (par rapport à la course)..	p 75
2-4. Surclassement.....	p 75

REGLEMENT SPORTIF DESCENTE

Chapitre 1 : DEFINITION DES PARCOURS DESCENT

Chapitre 2 : LA SECURITE

2-1. L'organisateur	p 77
2-2. Le compétiteur	p 77
2-3. L'équipement des compétiteurs	p 78
2-4. L'équipement de l'embarcation.....	p 78

Chapitre 3 : RENSEIGNEMENTS TECHNIQUES SUR LE MATERIEL

3-1. Les caractéristiques de l'embarcation	p 80
3-2. Les moyens de propulsion.....	p 81

Chapitre 4 : CLASSIFICATION DES COMPETITIONS

4-1. Les compétitions régionales.....	p 81
4.1.1. Les Championnats Régionaux	p 81
4-2. Les compétitions interrégionales	p 82
4.2.1. Les Sélections Inter régionales (Sélections N3).....	p 83
4.2.2. Les Finales N3 (Finales N3)	p 83
4-3. Les compétitions nationales.....	p 84
4.3.1. Les Sélections N1 Classique.....	p 84
4.3.2. Les Sélections N1 Sprint	p 85
4.3.3. La Finale N2 sprint	p 86
4.3.4. Le Championnat de France Sprint cadets, juniors, vétérans ...	p 86
4.3.5. Le Championnat de France N1 Classique	p 87
4.3.6. Le Championnat de France N1 Sprint	p 87
4.3.7. Le Championnat de France par équipes de club	p 88

Chapitre 5 : CRITERES D'ACCESION AUX COMPETITIONS

5-1. Les compétitions régionales.....	p 89
5.1.1. Les Descentes régionales	p 89
5.1.2. Les Championnats Régionaux	p 89
5-2. Les Finales Inter régionales (Finales N3).....	p 90
5.2.1. Les Sélections Inter régionales (Sélections N3).....	p 90
5.2.2. Les Finales Inter régionales (Finales N3).....	p 90
5-3. Les compétitions nationales.....	p 91
5.3.1. Les Sélections N1 Classique.....	p 91
5.3.2. Les Sélections N1 Sprint.....	p 91
5.3.3. La Finale N2 Sprint.....	p 92
5.3.4. Le Championnat de France Sprint cadets, juniors, vétérans.....	p 93

5.3.5. Le Championnat de France N1 Classique.....	p 94
5.3.6. Le Championnats de France N1 Sprint.....	p 94
5.3.7. Le Championnat de France par équipes de clubs	p 95

Chapitre 6 : LES CLASSEMENTS NATIONAUX

6-1. Le classement national individuel descente	p 96
6-2. Le classement national des clubs	p 96
6-3. Le classement national des comités départementaux	p 97
6-4. Le classement national des comités régionaux	p 98

Chapitre 7 : CHRONOLOGIE DE LA GESTION DES COMPETITIONS

7-1. Préparation	p 98
7.1.1. Critères d'officialisation	p 98
7.1.2. Textes de référence	p 99
7.1.3. Les Officiels.....	p 100
7-2. Les juges arbitres	p 100
7-3. Engagements	p 102
7.3.1. Double participation.....	p 102
7.3.2. Les ouvreurs.....	p 102
7.3.3. Les sur classements.....	p 102
7.3.4. Modalités des engagements	p 103
7-4. Droits d'inscription	p 104
7-5. Vérifications des licences	p 104
7-6. Listes de départ	p 105
7.6.1. Gestion des listes de départs.....	p 105
7.6.2. Ordre des départs des compétitions individuelles.....	p 106
7.6.3. Ordre des départs du Championnat de France par équipes de clubs.....	p 106
7-7. Remise des dossards	p 107
7-8. Le départ	p 107
7-9. Les parcours	p 108
7-10. Les comportements	p 109
7.10.1. Comportement général.....	p 109
7.10.2. Comportement en course	p 109
7-11. Arrivée, résultats, sélections	p 110
7.11.1. L'arrivée.....	p 110
7.11.2. Les résultats.....	p 110
7.11.3. Les sélections	p 111
7-12. Vérification et contrôle des embarcations et équipements	p 111
7-13. Chronométrage	p 112
7-14. Réclamations	p 113

REGLEMENT SPORTIF FREESTYLE

Chapitre 1 : LES REGLES DE BASE

Art 1 - Définition d'une compétition de Freestyle	p 115
Art 2 - L'application du règlement sur les compétitions	p 115

Chapitre 2 : LES CATEGORIES ET LES EMBARCATIONS

Art 3 - Les catégories	p 115
Art 4 - Les regroupements de catégories	p 115
Art 5 - L'embarcation kayak	p 116
Art 6 - L'embarcation canoë	p 116
Art 7 - L'embarcation open canoë	p 116

Chapitre 3 : LA SECURITE

Art 8 - Le matériel de sécurité	p 116
Art 9 - La flottabilité de l'embarcation	p 116
Art 10 - Le niveau de pratique des participants	p 117
Art 11 - L'assistance entre compétiteurs	p 117
Art 12 - Les comportements dangereux	p 117
Art 13 - Les obligations des organisateurs	p 117
Art 14 - Principe des contrôles des embarcations	p 117

Chapitre 4 : L'ORGANISATION DE LA GESTION DE COURSE

Art 15 - Le Comité de course	p 117
Art 16 - La composition du Comité de course	p 118
Art 17 - Le Juge Arbitre	p 118
Art 18 - Le briefing	p 118

Chapitre 5 : L'EPREUVE DE FREESTYLE

Art 19 - La configuration du spot	p 119
Art 20 - Les règles de priorité hors période de compétition	p 119
Art 21 - L'échauffement	p 119
Art 22 - Le début et la fin d'une manche, durée d'un run	p 119
Art 23 - La composition des séries	p 120
Art 24 - La qualification	p 120
Art 25 - Les quarts de finale	p 120
Art 26 - Les demi-finales	p 121
Art 27 - La Finale	p 121
Art 28 - La répartition des Juges Arbitres	p 121
Art 29 - Les modalités de jugement	p 121
Art 30 - Liste des figures	p 122

Art 31 - Nombre de figures retenues	p 122
Art 32 - Liste des bonus	p 122
Art 33 - Bonus figure organisateur	p 122
Art 34 - Bonus fluidité	p 122
Art 35 - Bonus supplémentaire organisateur.....	p 123
Art 36 - Le total d'une manche	p 123
Art 37 - Le cas d'athlètes Ex aequo	p 123
Art 38 - Les cas de disqualification	p 123
Art 39 - La vérification	p 123
Art 40 - La réclamation	p 124
Art 41 - Délai de dépôt d'une vérification.....	p 124

Chapitre 6 : L'ANIMATION NATIONALE FREESTYLE

Art 42 - Free Kayak Tour	p 124
Art 43 - Manche Free Kayak Tour et N1 Freestyle.....	p 124
Art 44 - Label FKT'Interrégional (FKT'I)	p 125
Art 45 - Label FKT'Régional (FKT'R)	p 125
Art 46 - Classement national.....	p 125
Art 47 - Cahier des charges.....	p 125
Art 48 - Dossier de candidature	p 126
Art 49 - Quotas, règle de base.....	p 126
Art 50 - Quotas, règle élargie.....	p 126
Art 51 - Inscriptions	p 126
Art 52 - Droits d'inscription.....	p 126

REGLEMENTS SPECIFIQUES MER

REGLEMENT SPORTIF WAVE-SKI

Chapitre 1 : REGLES DES COURSES

- 1-1. La responsabilité du participant p 127
- 1-2. Catégories d'âges spécifiques p 127

Chapitre 2 : INSCRIPTIONS

- 2-1. Compétition départementale, régionale, nationale..... p 127
- 2-2. Confirmation des inscriptions p 128

Chapitre 3 : EQUIPEMENT MATERIEL DU COMPETITEUR

- 3-1. Définition du flotteur p 128
- 3-2. Accessoires p 128

Chapitre 4 : SECURITE

- 4-1. Eléments de sécurité pouvant être rendus obligatoires par le Comité de Course p 129

Chapitre 5 : COMITE DE COMPETITION / JUGES

- 5-1. Composition du Comité de compétition p 130
- 5-2. Rôles du Chef Juge p 131
- 5-3. Secrétariat de compétition..... p 132
- 5-4. Directeur de compétition..... p 132
- 5-5. Remarques sur le Comité d'organisation..... p 132

Chapitre 6 : GESTION ET DEROULEMENT DE LA COMPETITION

- 6-1. Programme p 132
- 6-2. Constitution de la compétition p 133
- 6-3. Types d'éliminatoires p 133
- 6-4. Déroulement de la Compétition p 134
- 6-5. Jugement du surf p 136
- 6-6. Réclamations p 139
- 6-7. Pénalités p 139

Chapitre 7 : FIGURES

- 7-1. Les figures de base..... p 140
- 7-2. Les figures intermédiaires p 141
- 7-3. Figures difficiles..... p 143

Chapitre 8 : LES REGLES DE PRIORITE EN WAVESKI SURFING

8-1. Principes	p 146
8-2. Point Break	p 147
8-3. One Peak Break	p 147
8-4. Beach Break	p 148
8-5. Conditions spécifiques 1	p 148
8-6. Conditions spécifiques 2	p 148
8-7. Pics qui ne se rencontrent pas	p 149
8-8. Snaking	p 149
8-9. Gêne	p 150
8-10. Notation des deux compétiteurs	p 150
8-11. Pas de Pic	p 150
8-12. Interférence de pagayage	p 151
8-13. Les collisions en pagayage.....	p 152
8-14. Conviction des juges	p 153

Chapitre 9 : CALCUL DU CLASSEMENT NATIONAL ET REGIONAL

9-1. Principe de comptabilité des points pour les sélectifs N1	p 153
9-2. Principe de comptabilité des points pour les sélectifs R1	p 154
9-3. Répartition et classement pour le championnat de France	p 154

REGLEMENT SPORTIF D'OCEAN RACING

Chapitre 1 : LES REGLES DE BASE

Art 1 - Principe de compétition.....	p 155
Art 2 - Conditions de prise en compte des épreuves dans le classement	p 155
Art 3 - L'animation de l'activité Kayak de mer et Va'a	p 155
Art 4 - Rôle de la Commission nationale Océan Racing	p 156

Chapitre 2 : LES EMBARCATIONS

Art 5 - Embarcations autorisées à concourir.....	p 156
Art 6 - Contrôle de conformité des embarcations.....	p 156
Art 7 - Numérotation des embarcations	p 157

Chapitre 3 : LES CONDITIONS DE PARTICIPATION

Art 8 - Niveau Pagaies Couleurs.....	p 157
Art 9 - Participation au Championnat régional.....	p 157
Art 10 - Participation aux Sélectives Interrégionales	p 158
Art 11 - Participation au Championnat interrégional N3.....	p 158
Art 12 - Conditions de sélection au Championnat de France des embarcations monoplaces (K1 & V1)	p 158
Art 13 - Conditions de sélection au Championnat de France des embarcations équipage (K2)	p 158
Art 14 - Conditions de sélection au Championnat de France des embarcations équipage (V6)	p 159
Art 15 - Des courses pour monoplaces N1 Art. 16 : Catégories de compétiteurs et distances de courses.....	p 159
Art 16 - Catégories de compétiteurs et distances de courses.....	p 160
Art 17 - L'ouverture de catégories	p 160
Art 18 - Attribution du titre de Champion de France	p 160

Chapitre 4 : LA SECURITE

Art 19 - Equipement des compétiteurs	p 161
Art 20 - Emargement des compétiteurs.....	p 161
Art 21 - Les règles de priorités	p 162
Art 22 - Le dessalage	p 162
Art 23 - L'assistance mutuelle.....	p 162
Art 24 - Le respect des décisions en matière de sécurité.....	p 162
Art 25 - La zone de course	p 163
Art 26 - Aide extérieure	p 163
Art 27 - Comportement des compétiteurs	p 163

Chapitre 5 : L'ORGANISATION DES COURSES

Art 28 - Le rôle du Comité d'organisation	p 164
Art 29 - L'engagement et les inscriptions	p 164
Art 30 - Les parcours	p 164
Art 31 - Les marques de parcours	p 165
Art 32 - Les contrôles.....	p 165
Art 33 - Les modifications aux instructions de course	p 165

Chapitre 6 : LES SIGNAUX

Art 34 - Informations de départ.....	p 165
Art 35 - Le pavillon aperçu	p 166
Art 36 - Les procédures de départ.....	p 166
Art 37 - Départ de retardataire	p 167
Art 38 - Les bateaux pointeurs aux marques	p 167
Art 39 - La ligne d'arrivée	p 167
Art 40 - Le chronométrage	p 167
Art 41 - Arrêt de la compétition et retour immédiat à terre de toutes les embarcations.....	p 167
Art 42 - Le changement de parcours.....	p 168
Art 43 - La réduction du parcours	p 168

Chapitre 7 : LES CLASSEMENTS

Art 44 - La gestion des courses.....	p 168
Art 45 - Affichage des résultats	p 169
Art 46 - Le classement des clubs	p 169

Chapitre 8 : LES CLASSEMENTS

Art 47 - Le Juge Arbitre	p 169
Art 48 - Le Délégué Fédéral	p 170
Art 49 - Représentant des compétiteurs	p 170
Art 50 - Le Comité de compétition / Jury d'Appel	p 171
Art 51 - Les pénalités	p 171
Art 52 - Les réclamations.....	p 171
Art 53 - Recevabilité des appel.....	p 172

REGLEMENT SPORTIF VA'A VITESSE – COURSE EN LIGNE

<i>Chapitre 1 : GENERALITES</i>	p 173
---------------------------------------	-------

Chapitre 2 : LE MATERIEL

Art 1 - L'embarcation.....	p 173
Art 2 - Le moyen de propulsion.....	p 174
Art 3 - Numérotation de ces embarcations	p 174
Art 4 - Mise à disposition des embarcations par l'Organisateur	p 174

Chapitre 3 : LE MATERIEL

Art 5 - Nature du plan d'eau	p 174
Art 6 - Distance de course.....	p 175
Art 7 - Balisage du plan d'eau	p 175

Chapitre 4 : LES OFFICIELS

Art 8 - Organisateur.....	p 175
Art 9 - Liste des Officiels	p 176
Art 10 - Le Responsable de l'Organisation.....	p 176
Art 11 - Le Juge Arbitre	p 176
Art 12 - Le Secrétaire de la compétition ou responsable informatique ..	p 176
Art 13 - Le Starter	p 176
Art 14 - Le responsable de chambre d'appel	p 177
Art 15 - Les Juges de Parcours ou de Virages	p 177
Art 16 - Les Juges d'Arrivée.....	p 177
Art 17 - Le chronométrateur	p 177
Art 18 - L'Annonneur	p 177
Art 19 - Le Responsable de la Sécurité.....	p 178
Art 20 - Le Responsable du Plan d'eau et du Matériel.....	p 178

Chapitre 5 : L'ORGANISATION DES COMPETITIONS

Art 21 - Organisation des compétitions	p 178
Art 22 - Invitation.....	p 178
Art 23 - Engagement	p 179
Art 24 - Constitution du programme de course	p 179
Art 25 - Juge Arbitre et Délégué Fédéral.....	p 180
Art 26 - Réunion de Confirmation	p 180

Chapitre 6 : REGLES DE COMPETITION

Art 27 - Le départ.....	p 181
-------------------------	-------

Art 28 - Les virages.....	p 181
Art 29 - Collision et dégâts	p 182
Art 30 - L'Aide extérieure.....	p 182
Art 31 - L'arrivée.....	p 182
Art 32 - Affichage des résultats	p 182
Art 33 - Remise des récompenses	p 182

Chapitre 7 : CLASSEMENTS

Art 34 - Objectifs des classements.....	p 183
Art 35 - Classement national des clubs.....	p 183

REGLEMENT SPORTIF COURSE EN LIGNE

1^{ère} partie : DISPOSITIONS GENERALES

Chapitre 1 : ORGANISATION DE COMPETITIONS

111. Généralités.....	p 184
112. Modalités.....	p 184

Chapitre 2 : CLASSIFICATION ET REGLES DE CONSTRUCTION DES BATEAUX

121. Caractéristiques des bateaux	p 188
122. Moyens de propulsion.....	p 188
123. Numérotage des embarcations	p 189

Chapitre 3 : LE PARCOURS..... p 189

Chapitre 4 : LES OFFICIELS

141. Formation et gestion des juges.....	p 190
142. Les officiels et leur rôle	p 192

Chapitre 5 : REGLES CONCERNANT LE DEROULEMENT DES COURSES

151. Règles communes à toutes les épreuves de course en ligne.....	p 197
152. Règles particulières aux courses de vitesse	p 199
153. Règles particulières aux courses de fond.....	p 200

Chapitre 6 : SANCTIONS

161. Disqualifications.....	p 201
-----------------------------	-------

162. Réclamations	p 201
163. Appel	p 201

Chapitre 7 : LES CLASSEMENTS

171. Le classement national des clubs et des régions.....	p 202
172. Le classement national des bateaux (classement numérique)....	p 202

2^e partie : DISPOSITIONS PARTICULIERES AUX EPREUVES OFFICIELLES

Chapitre 1 : ORGANISATION

211. Organisation	p 204
212. Dérogation aux athlètes des équipes de France	p 205

Chapitre 2 : LES EPREUVES OFFICIELLES NATIONALES

221. Le championnat de France de Fond.....	p 206
222. Le championnat de France Vitesse	p 207
223. Le National de l'Espoir.....	p 208

REGLEMENT SPORTIF MARATHON

Chapitre 1 : ORGANISATION DES COMPETITIONS

111. Invitation	p 212
112. Engagements et programme.....	p 212
113. Réunion de confirmation	p 213
114. Remplacements	p 214
115. Clôture	p 214

Chapitre 2 : CLASSIFICATION ET REGLES DE CONSTRUCTION

1.2. Caractéristiques des bateaux	p 215
1.2.2. Moyens de propulsion	p 216
1.2.3. Numérotage des bateaux	p 216
1.2.4. Contrôle des bateaux	p 216

Chapitre 3 : LE PARCOURS

Chapitre 4 : LES OFFICIELS

141. Formation et gestion des juges.....	p 218
142. Les officiels.....	p 219

143. Devoirs des officiels.....	p 221
---------------------------------	-------

Chapitre 5 : LES OFFICIELS

151. Généralités.....	p 223
152. Départ.....	p 223
153. Le parcours.....	p 225
154. L'arrivée.....	p 227

Chapitre 6 : LES SANCTIONS

1.61. Disqualifications	p 228
162. Réclamations	p 228

Chapitre 7 : CLASSEMENTS

171. Le classement national des clubs et des régions.....	p 229
172. Le classement national des bateaux (classement numérique).....	p 229

2^e partie : REGLES PARTICULIERES AUX EPREUVES OFFICIELLES

Chapitre 1 : DISPOSITIONS COMMUNES AUX MARATHONS SELECTIFS ET CHAMPIONNAT DE FRANCE.....

p 230

Chapitre 2 : REGLES SPECIFIQUES POUR LES MARATHONS FRANCE.....

p231

Chapitre 3 : REGLES SPECIFIQUES POUR LE CHAMPIONNAT DE FRANCE

231. Conditions de participation	p 232
232. Organisation du Championnat de France.....	p 232

REGLEMENT SPORTIF KAYAK POLO

<i>Chapitre 1 : ROLE DE LA COMMISSION NATIONALE DE KAYAK-POLO DANS LES COMPETITIONS OFFICIELLES.....</i>	<i>p 234</i>
--	--------------

Chapitre 2 : DEFINITIONS

2-1. Délégué Fédéraux.....	p 236
2-2. Jury d'appel.....	p 237
2-3. Jury national.....	p 237
2-4. Officiels de jeu.....	p 238

Chapitre 3 : REGLEMENT DES COMPETITIONS

3-1. Organisation et déroulement d'une compétition.....	p 245
3-2. Conditions de participation des joueurs.....	p 246
3-3. Déroulement général du championnat de France.....	p 248
3-4. Championnat de France.....	p 255
3-5. Tournoi des AS.....	p 263

Chapitre 4 : REGLEMENT TECHNIQUE

4-1. L'aire de compétition.....	p 265
4-2. Le ballon.....	p 268
4-3. Les joueurs et leur équipement.....	p 268
4-4. Kayaks.....	p 269
4-5. Pagaies.....	p 269
4-6. Equipement personnel.....	p 269
4-7. Equipement de rechange.....	p 270
4-8. Contrôle de l'équipement.....	p 270

Chapitre 5 : LES REGLES DU JEU

5-1. Choix du terrain.....	p 270
5-2. Durée du Match.....	p 270
5-3. Temps mort.....	p 271
5-4. Début du Match.....	p 271
5-5. Ballon sorti des limites de l'aire de jeu.....	p 272
5-6. Marquer un but.....	p 273
5-7. Joueur dessalé.....	p 273
5-8. Entrée sur l'aire de jeu, retour, changement de joueur ou d'équipement...	p 274
5-9. Définitions de termes utilisés.....	p 274
5-10. Usage illégal de la pagaie.....	p 275
5-11. Possession illégale.....	p 276
5-12. Poussée illégale.....	p 276

5-13. Eperonnage illégal.....	p 277
5-14. Joute illégale.....	p 278
5-15. Obstruction	p 278
5-16. Accrochage illégal.....	p 278
5-17. Anti-jeu.....	p 279
5-18. Défense du but	p 279
5-19. Entre deux	p 280
5-20. Avantage.....	p 281
5-21. Sanctions	p 282
5-22. Remises en jeu	p 285
5-23. Penalty	p 286
5-24. Fin de période de jeu.....	p 287
5-25. Fin de match.....	p 287
5-26. Sanctions et barèmes des sanctions	p 288

REGLEMENT COMMUN

Adopté par le Conseil Fédéral du 14 juin 2008

Pour rappel : Expose des motifs préalable à l'évolution de l'animation nationale et la réécriture des règlements communs.

- Adapter l'animation sportive à la diversité des publics et leurs motivations.
- Dynamiser l'animation et la formation des plus jeunes en les rendant plus ludiques et variées.
- Réduire la longueur des déplacements notamment chez les jeunes et les non experts.
- Renforcer la cohérence entre l'animation sportive et le haut niveau.
- Renforcer et responsabiliser les régions dans la gestion de leur animation sportive.
- Améliorer la lisibilité et les passerelles entre les animations de nos différentes disciplines.

Chapitre 1 – CHAMP D'APPLICATION

Article 1 : Préambule

Ce document donne les règles applicables dans toutes les activités sportives pratiquées en compétition. Les points non prévus et/ou complémentaires figurent dans les règlements spécifiques à chaque activité.

Article 2 : Manifestations concernées

Ces règlements s'appliquent à toutes les compétitions, du niveau départemental au niveau national, inscrites au calendrier fédéral, qui entrent dans le processus de classement national et / ou de délivrance de titre et / ou d'accès aux championnats de France.

Les challenges régionaux et toute autre manifestation sportive n'entrant pas dans le cadre des règlements nationaux doivent faire l'objet de règles spécifiques notamment en matière de sécurité, adaptées à l'âge, au niveau des pratiquants ainsi qu'aux conditions climatiques et aux difficultés du parcours.

Article 3 : Activités concernées

- La Course en Ligne – Eau calme
- La Descente – Eau vive
- Le Dragon Boat – Eau calme
- L'Océan Racing – Mer
- Le Freestyle – Eau vive
- Le Kayak Polo – Eau calme
- Le Waveski-Surfing – Mer
- Le Marathon – Eau calme
- Le Slalom – Eau vive
- Le Va'a Vitesse – Mer – Eau calme.

Article 4 : Embarcations et mode de propulsion

En Canoë, Dragon Boat et Va'a, les embarcations sont propulsées à l'aide d'une pagaie simple. En Kayak, le pagayeur est en position assise, propulsé à l'aide d'une pagaie double.

Les différentes catégories d'embarcations autorisées dans chaque discipline sont précisées dans leur règlement spécifique

Article 5 : Structure Organisatrice

L'organisation des compétitions prévues à l'article 35 relève des prérogatives déléguées par l'Etat à la FFCK. La FFCK peut déléguer cette prérogative à ses organismes déconcentrés (Comités Régionaux ; Comités Départementaux) ou à ses structures affiliées, agréées ou conventionnées (clubs ou structures commerciales). Par ailleurs, la FFCK peut conclure, avec d'autres fédérations, affinitaires notamment, des conventions ayant pour objet le développement de la pratique sportive de compétition.

Article 6 : Les officiels

Les juges, arbitres et autres officiels, qui officient sur les compétitions de la Fédération française de canoë kayak doivent être adhérents à la FFCK pour la saison sportive en cours.

Article 7 : Obligations de sécurité

L'organisateur de manifestations est lié à une obligation générale de sécurité et de prudence imposée par la loi, par tout texte fédéral en rapport avec la sécurité, par les règlements sportifs et les Guides de l'organisateur en vigueur. Ainsi, chaque manifestation doit faire l'objet de conditions de sécurité adaptées à l'âge, au niveau des pratiquants ainsi qu'aux conditions climatiques et aux difficultés du parcours. Dans ce cadre, il veillera à ce que tous les participants inscrits à la manifestation soient en possession d'un

titre fédéral et d'un niveau de "Pagaie Couleur" adaptés et qu'ils soient en mesure de faire la preuve de leur aptitude médicale

Chapitre 2 – ELABORATION DES REGLEMENTS NATIONAUX

Article 8 : Le règlement commun

Le règlement commun des compétitions de canoë-kayak est :

- élaboré par la Commission sportive chaque saison sportive post olympique,
- validé par le Bureau Exécutif puis adopté par le Conseil Fédéral.

Article 9 : Les règlements spécifiques

Les règlements spécifiques de chaque activité sont :

- élaborés par la Commission Nationale d'activité concernée,
- discutés à la commission plénière,
- diffusés, pour avis, à la Commission sportive,
- validés par le Bureau Exécutif et adoptés par le Conseil Fédéral

Article 10 : Le règlement de l'animation nationale jeune

Il est du ressort de la Commission Sportive et/ou des personnes qualifiées qu'elle désigne en collaboration avec les Commissions Nationales d'Activité.

Le règlement animation nationale jeune est :

- élaboré par la Commission sportive chaque saison sportive si nécessaire,
- validé par le Bureau Exécutif puis adopté par le Conseil Fédéral.

Article 11 : Durée de validité et modifications des règlements sportifs

Les règlements communs et les règlements spécifiques seront adoptés pour une durée de quatre saisons sportives.

Les nouveaux règlements (communs et spécifiques) sont applicables au 1er septembre.

A titre dérogatoire les règlements adoptés au 1er septembre 2008 auront une validité de 2 ans.

A titre expérimental, en vue de faire évoluer les règlements ultérieurs, le bureau d'une Commission Nationale, avec l'approbation préalable et formelle du Bureau Exécutif, peut mettre en place des animations pilotes avec des règlements adaptés.

Article 12 : Modalités des annexes aux règlements spécifiques

Toute discipline sportive peut proposer des annexes aux règlements spécifiques. Ces annexes sont modifiables par la Commission Nationale d'Activité concernée et applicables dès validation par le Bureau Exécutif.

Toutefois, seules sont autorisées les annexes dont les contenus ne modifient pas le corps principal du règlement spécifique, c'est-à-dire les éléments du règlement susceptibles d'évoluer pour des raisons sportives.

Exemples : les quotas et pourcentages de sélections, le niveau des pagaies couleurs, les coefficients inter catégories, mensurations des embarcations, mode de calcul des points ; montant des droits d'inscription.

Article 13 : Modalités d'amendement du règlement spécifique en cours d'olympiade

Les activités sportives ayant un développement important ont la possibilité de faire un amendement de leur règlement spécifique en cours d'olympiade, afin de ne pas freiner leur développement.

Ces amendements doivent être validés par le Conseil Fédéral. Ils sont applicables après leur validation définitive.

Des modalités identiques sont applicables aux disciplines reconnues de haut niveau par le Ministère de tutelle de la FFCK dans l'éventualité d'une modification des règlements édictés par la Fédération Internationale de Canoë.

Chapitre 3 – ORGANISATION DE L'OFFRE D'ANIMATION SPORTIVE

Article 14 : Préambule – Chapitre 3

L'animation sportive doit, dans son organisation, favoriser la confrontation par niveau de pratique dans le respect des spécificités physiques des compétiteurs.

3-1 : Définition des catégories d'âges et leurs pratiques

Article 15 : Catégories d'âges par année civile.

- *Poussin : 9 et 10 ans,*
- *Benjamin: 11 et 12 ans,*
- *Minime : 13 et 14 ans,*
- *Cadet : 15 et 16 ans,*
- *Junior : 17 et 18 ans,*
- *Senior : 19 à 34 ans,*

- *Vétérans* : A partir de 35 ans. La catégorie Vétérans est organisée par tranches d'âges de 5 années (ex : 35 à 39 = V1 ; 40 à 44 = V2). En fonction de la densité de chaque catégorie, la commission nationale d'activité pourra regrouper ces catégories (voir règlements spécifiques).

Article 16 : Catégories Handikayak

La pratique des personnes handicapées est appelée « Handikayak ».

Les organisateurs de manifestations peuvent ouvrir des catégories « Handikayak », en fonction des participants et de leurs handicaps. Cette épreuve n'ouvre pas à la délivrance de titre officiel.

Article 17 : L'animation jeune.

L'animation des catégories jusqu'à minime inclus est appelée « Animation Jeune ». Elle a pour but de développer les habiletés techniques et les capacités physiques tout en développant la motivation de nos jeunes pagayeurs.

3-2 : Définition de la saison sportive

Article 18 : Définition de la saison sportive de l'année "N"

La saison sportive commence le 1er septembre de l'année "N-1" et se termine le 31 août de l'année "N". Des dérogations peuvent être accordées par le Bureau Exécutif sur proposition de la Commission Sportive.

Cadre de dérogation : Si dans la période du 1er septembre au 30 novembre, les calendriers de 2 saisons sportives se chevauchent, les sélectionnés peuvent participer :

- Aux épreuves du calendrier de la saison sportive qui s'achève dans la catégorie d'âge et le club correspondant à cette saison,
- Aux épreuves du calendrier de la saison sportive qui commence dans la catégorie d'âge et le club correspondant à cette saison.

Dans les 2 cas, pour être assuré, le compétiteur devra être en possession de sa licence canoë plus en cours de validité.

Exemple : Un cadet 2 sur la saison 2009 participera dès septembre 2009 :

- au championnat de France 2009, en octobre dans la catégorie •
- aux sélections régionales d'automne 2009 (saison 2010), dans la catégorie junior 1.

Dans les 2 cas il doit être en possession de sa carte Canoë+ 2010.

3-3 : Organisation territoriale des animations sportives

Article 19 : Définition

Chaque commission nationale d'activité est chargée d'organiser la pratique sportive de son activité selon trois territoires :

- régional,
- interrégional,
- national.

Chaque territoire fait l'objet d'une animation propre et en cohérence avec le présent règlement.

Article 20 : Appellation des manifestations

Les animations interrégionales et nationales peuvent prendre le nom de "Nationale 1, 2, 3..." selon des modalités fixées dans chaque règlement spécifique.

Article 21 : Objet des compétitions Départementales et /ou Régionales

Ces compétitions ont pour objet :

- l'animation des clubs et des licenciés, des départements et des régions,
- les classements départementaux, régionaux,
- l'accession éventuelle au niveau interrégional,
- l'attribution des titres au niveau départemental ou régional,
- le championnat Régional et les compétitions régionales validées par la commission nationale concernée sont intégrés dans le classement national.

Les compétitions attribuant des titres départementaux et régionaux sont organisées sous la responsabilité des comités départementaux ou des comités régionaux dans le cadre des règlements de l'activité.

Article 22 : Objet des compétitions Interrégionales

Ces compétitions ont pour objet :

- l'animation des clubs et des licenciés de niveau interrégional,
- le classement interrégional,
- l'accession éventuelle au niveau national,
- le classement national,
- éventuellement l'attribution de trophées et de titres interrégionaux.

Article 23 : Objet des compétitions Nationales

Ces compétitions ont pour objet :

- l'animation de niveau national,
- le classement national,
- l'attribution de titres nationaux

3-4 : Domaine de Responsabilité

Article 24 : Commission Nationale d'Activité

L'ensemble des missions des Commission Nationale d'Activité est précisé dans l'annexe 2 aux règlements intérieurs de la FFCK.

Article 25 : Manifestation régionale

Chaque comité régional est chargé de coordonner la mise en place de l'animation sportive sur son territoire. A ce titre, il veille à l'organisation d'une animation pour tous les publics dans le respect de la politique sportive fédérale.

Il est également chargé de veiller à la mise en place d'une animation et d'un championnat régional dans chaque discipline dont la FFCK a reçu délégation de l'Etat par son Ministère de tutelle. Dans le cas où une région ne possède pas ou peu de sites de pratique adaptés à une activité et afin de ne pas pénaliser les pratiquants de sa région, un Comité Régional peut organiser une manifestation dans une autre région en partenariat ou avec l'accord de celle-ci.

Pour un championnat régional organisé dans une autre région, l'accord préalable du Comité Régional d'accueil est obligatoire.

Article 26 : Manifestation interrégionale

Une personne par interrégion est chargée de coordonner la mise en place d'un calendrier interrégional pour l'ensemble des disciplines dont la FFCK a reçu délégation de l'Etat par son ministère de tutelle. Cette coordination s'effectue avec l'ensemble des responsables calendrier des régions concernées par l'interrégion en question et les Présidents de Commissions Nationales d'Activités. Dans le cas où une interrégion ne possède pas ou peu de sites de pratique adaptés à une activité et afin de ne pas pénaliser ses pratiquants du niveau interrégional, une interrégion, peut organiser une manifestation dans une autre interrégion en partenariat ou avec l'accord de celle-ci.

Article 27 : Manifestation nationale

Chaque Commission Nationale d'Activité définit les modalités d'accès aux niveaux d'animation de l'activité ainsi que les critères de participation au championnat de France pour les disciplines concernées.

3-5 : Classement des compétiteurs

Article 28 : Principe général d'accès aux compétitions

Tout compétiteur devra au minimum être en possession du niveau minimum «Pagaie verte» du milieu concerné pour participer à une compétition comptant pour le classement national.

En fonction du niveau d'une manifestation, une « Pagaie Couleur » plus élevée peut être prévue dans les règlements spécifiques.

Article 29 : Rôle des Commissions Nationales d'Activité

Chaque Commission Nationale d'Activité (excepté pour les activités Kayak Polo et Dragon Boat) est chargée de réaliser un classement national individuel de tous les compétiteurs de la discipline évoluant au minimum dans les niveaux d'animation interrégional et national.

Les modalités de calcul du classement sont prévues dans les règlements spécifiques.

Article 30 : Compétitions comptant pour le classement national des compétiteurs

Le classement national des compétiteurs est établi sur la base de compétitions individuelles. Les compétitions pouvant être prises en compte dans le classement national des compétiteurs sont :

- le championnat du Comité Régional et, après accord de la Commission Nationale, d'autres manifestations régionales sur demande du Comité Régional,
- les compétitions interrégionales,
- les compétitions nationales,
- le championnat de France.

Article 31 : Compétiteurs par niveau d'animation

Le quota de compétiteurs évoluant aux niveaux interrégional et national est fixé chaque année par les Commissions Nationales d'Activité.

La diffusion des quotas s'effectue avant la première course de la saison.

3-6 : Classement des compétiteurs

Article 32 : Quotas de compétiteurs pour les championnats de France Cadet/Junior/Senior/Vétéran

Les quotas de compétiteurs retenus pour les championnats de France Cadet/Junior/Senior/Vétéran sont arrêtés et diffusés par les Commissions Nationales d'Activité en début de saison sportive.

En ce qui concerne les sportifs relevant des DOM et des TOM ou tout autre public particulier, chaque règlement spécifique pourra faire référence à des modalités de sélection spéciales pour la participation aux différentes manifestations et championnats nationaux.

3-7 : Compétitions ne relevant pas de l'animation nationale

Article 33 : Compétitions « OPEN »

Ces compétitions Régionales, Interrégionales ou Nationales « Open » sont inscrites au calendrier annuel de la FFCK dans le respect du présent règlement et des règles de sécurité. En revanche, la formule

invitation/programme/règlement spécifique est à l'initiative de l'organisateur. Celles-ci ne peuvent donc pas être prises en compte dans le classement national individuel des compétiteurs.

La participation d'athlètes ou de clubs, adhérents à la FFCK, est définie par l'organisateur, ainsi que le nombre de participants.

Article 34 : Manifestations Internationales «libres »

Ces compétitions sont inscrites par la FFCK au calendrier annuel de la FIC et/ou associations internationales dans le respect du présent règlement et des règles de sécurité, et conditionnée au versement d'un droit d'inscription. La formule invitation/programme/règlement spécifique est à l'initiative de l'organisateur.

Article 35 : Manifestations Internationales Officielles

Ces compétitions entrent dans le cadre des règlements de la FIC et/ou des associations internationales et continentales, avec attribution de titres. Les modalités d'attribution de l'organisation, le choix des sites, de la date et les règlements techniques ne sont pas prévus dans le présent règlement.

Exemples : Jeux Olympiques, championnats du Monde, championnat d'Europe, coupe du Monde, Jeux Méditerranéens, etc.

Article 36 : Cas des épreuves de sélection des équipes de France

Certaines épreuves de sélection des équipes de France peuvent s'appuyer sur des manifestations inscrites au calendrier national moyennant des aménagements demandés par la Direction Technique Nationale ou être organisées sous son autorité.

Chapitre 4 – PARTICIPATION AUX COMPETITIONS

4-1 : Principes généraux

Article 37 : Conditions d'accès aux compétitions

Les compétitions locales, départementales, régionales, interrégionales ou nationales inscrites au calendrier de la FFCK ne sont ouvertes qu'aux compétiteurs adhérents à la FFCK, (hors Convention FFESSM/FFCK, FFCK/UNSS) pour autant qu'elles respectent les modes de sélections définis par les règlements spécifiques et sous conditions :

- pour les adhérents étrangers, ressortissant de l'Union Européenne (voir art.48),
- pour les adhérents étrangers, non ressortissant de l'Union Européenne (voir art.49),

- pour les étrangers non adhérents FFCK officiellement invités (voir art.50),
- pour les candidats aux concours et examens d'Etat (voir art. 50).

L'accès aux différentes compétitions peut être soumis :

- à des règles de sélection,
- à la possession d'une «Pagaies Couleurs» adéquate ou de son équivalent « Euro Paddles Pass » (EPP),
- à un droit d'inscription et/ou une caution.

Des conditions particulières d'accès pour les invités peuvent être fixées par la réglementation de droit commun ou par la Commission Nationale d'activité, en concertation avec l'organisateur.

Article 38 : Obligations opposables à tout compétiteur

Chaque compétiteur est tenu de :

- présenter à la demande de l'organisateur, lors des inscriptions ou des confirmations, sa licence compétition conforme avec la réglementation en vigueur, ou à défaut les pièces justificatives afférentes,
- pouvoir prouver son identité,
- respecter les règlements fédéraux, notamment en ce qui concerne le port des équipements individuels de protection qui sont définis dans chaque règlement spécifique,
- présenter une embarcation conforme à la réglementation en vigueur, aux normes techniques et de sécurité de chaque activité,
- se présenter sur demande à tout contrôle anti-dopage.

Article 39 : Appartenance à une catégorie d'âge

Un compétiteur concourt dans sa catégorie d'âge sauf à avoir satisfait aux conditions de surclassement prévues au présent règlement ou à des dispositions particulières définies dans les règlements spécifiques.

Pour les surclassements en équipage, des dispositions particulières peuvent être prévues par les règlements spécifiques.

Article 40 : Club d'appartenance

Un compétiteur court durant une saison sportive pour un seul club avec une seule carte Canoë Plus.

Les équipes de clubs et les équipages doivent être composés de compétiteurs d'un même club. Dans le but de développer certaines embarcations et/ou disciplines, des exceptions ponctuelles peuvent être proposées dans les règlements spécifiques.

4-2 : Mutations

Article 41 : Définition

On appelle mutation le passage d'un athlète d'une structure à une autre, d'une saison à l'autre.

Tous les adhérents (à l'exception des athlètes inscrits sur les listes de Haut Niveau et Espoir) sont libres de changer de club lors du renouvellement de leur carte Canoë Plus. Après ce renouvellement, toute mutation est interdite pour la saison en cours.

Article 42 : Dispositions particulières pour les athlètes souhaitant muter, inscrits sur les listes de Haut Niveau et Espoir du Ministère de la Santé, de la Jeunesse et des Sports

Les athlètes classés sur les listes de Haut Niveau (Elite, Senior et Jeunes) ou en liste Espoir doivent le faire avant le 15 septembre. Le sportif concerné doit en informer son ancien club avant le 1er septembre par écrit avec accusé de réception et adresser un double du courrier au Siège Fédéral.

Article 43 : Dérogation

Une demande de dérogation en dehors de la période de renouvellement pourra être adressée à la Commission Sportive. Elle ne peut être fondée que sur des motifs de mutation professionnelle ou de déménagement familial. Elle devra comporter l'accord écrit des deux Présidents de clubs concernés.

4-3 : Inscription aux compétitions

Article 44 : Droits d'inscription

Les compétitions, du niveau national (y compris les championnats de France) au niveau départemental, peuvent faire l'objet de droits d'inscription et/ou éventuellement d'une caution pour chaque compétiteur. Pour les compétitions nationales et interrégionales, les montants sont fixés par la Commission Nationale d'Activité concernée et sont précisés dans les règlements spécifiques ou dans leurs annexes.

Pour les compétitions régionales, le montant des droits d'inscription est fixé par le Comité régional

Article 45 : Délais d'inscription

Les inscriptions aux compétitions et manifestations comptant pour le classement national des compétiteurs devront parvenir impérativement à l'organisateur entre 5 et 13 jours avant le début des épreuves suivant les dispositions précisées dans les règlements spécifiques.

Note : Cas particulier du Kayak Polo qui fait ses inscriptions annuellement.

Article 46 : Perte de la licence

En cas de perte très récente de la licence et afin de permettre une participation à une compétition, les attestations établies par un responsable de clubs ou de Comité régional (Président ou son représentant) ne peuvent avoir qu'un caractère provisoire.

Une pièce d'identité devra être présentée à l'organisateur.

4-4 : Participation à aux épreuves internationales

Article 47 : Participation aux épreuves internationales «libres »

La participation d'athlètes ou de clubs, adhérents à la FFCK, à une épreuve du calendrier international à l'étranger est soumise à l'autorisation du Président de la FFCK.

4-5 : Participation de compétiteurs spécifiques

Article 48 : Participation de compétiteurs étrangers adhérents FFCK, ressortissants de l'Union Européenne

Un athlète étranger adhérent FFCK peut participer aux courses de l'animation nationale et obtenir un titre de champion, pour autant qu'il respecte les modes de sélections définis par les règlements spécifiques.

Article 49 : Participation de compétiteurs étrangers adhérents FFCK, non ressortissant de l'Union Européenne

Un athlète étranger adhérent FFCK non ressortissant de l'Union Européenne peut participer à toutes les courses de l'animation nationale pour autant qu'il respecte les modes de sélections définis par les règlements spécifiques, mais ne peut obtenir un titre de champion.

Article 50 : Compétiteurs non adhérents

- Cas des compétiteurs étrangers non adhérents FFCK officiellement invités :

Un athlète étranger non adhérent à la FFCK peut participer en tant qu'invité à toutes les courses de l'animation nationale. Leur participation à la compétition se fait dans la catégorie invitée et leur résultat n'est pas pris en compte dans le classement national.

- Participation des candidats à des examens :

Les candidats à des examens ou concours organisés sous l'autorité de l'Etat et nécessitant une performance, peuvent participer à une compétition officielle sans obligation de sélection préalable.

- Règle générale :

L'inscription à la compétition doit être réalisée dans les délais prévus par le règlement, dans les mêmes modalités que les autres concurrents.

Les compétiteurs devront remplir les conditions suivantes :

- présenter un certificat de non contre-indication médicale à la pratique du Canoë-Kayak en compétition,
- posséder la «Pagaies Couleurs» du milieu concerné nécessaire pour participer à la manifestation et requise pour l'examen, ou détenir une attestation de niveau de pratique adéquate ou passer un test de navigation sous peine de se voir refuser l'accès à la compétition pour raison de sécurité.

Les organisateurs devront veiller à informer systématiquement les compétiteurs de toutes obligations en matière d'assurance ou de contre indication médicale et à leur délivrer un titre d'adhésion provisoire.

Leur participation à la compétition se fait dans la catégorie invitée avec la mention "Candidat examen" et leur résultat n'est pas pris en compte dans le classement national.

Leur situation doit être signalée au siège fédéral au moment du transfert des résultats officiels. La demande doit en être faite par écrit au siège de la FFCK (secteur sport de compétition).

Chapitre 5 – ATTRIBUTION DES TITRES

Article 51 : Titres

Un seul titre de champion peut être attribué par activité et par course aux niveaux départemental, régional, interrégional et national.

Article 52 : Championnats de France

Lors des championnats de France, le titre de Champion de France d'une catégorie ne peut être attribué que s'il y a au minimum 5 embarcations ou 5 équipes au départ de la course.

Chapitre 6 – CALENDRIER FEDERAL

Article 53 : Préambule – Chapitre 6

Le calendrier fédéral comprend toutes les manifestations internationales, nationales, interrégionales, régionales et départementales organisées en métropole et dans les DOM TOM sous l'égide de la FFCK.

Le calendrier fédéral est constitué à partir :

- du calendrier national (article 54),
- du calendrier interrégional (article 55),
- du calendrier régional (article 56).

Le calendrier fédéral est établi par la commission sportive et adopté par le

Conseil Fédéral.

Article 54 : Le calendrier national

Il comprend les manifestations suivantes :

- les Manifestations Internationales Libres,
- les manifestations «Open»,
- les championnats de France et les manifestations nationales.

Il réserve des week-ends libres dédiés aux animations ou manifestations régionales spécifiques

Article 55 : Le calendrier interrégional

Il comprend les manifestations interrégionales.

Article 56 : Le calendrier régional

Il comprend les manifestations suivantes :

- les manifestations régionales et les championnats régionaux,
- les manifestations départementales et les championnats départementaux

Article 57 : Classification des manifestations

Conformément au tableau ci-contre, les manifestations sont classées par :

- territorialité : national, interrégional et régional,
- Niveau de la manifestation sur le territoire.

Cette classification induit :

- les procédures d'élaboration des calendriers,
- les contenus de cahier des charges différents.

Voir tableau page ci-contre.

TERRITORIALITÉ	Niveau	Nom de l'action	CEL	DES	DB	FRE	KAP	MAR	MER	SLA	VA VA Vienne	WAS	
NATIONAL	A	Finale du championnat de France	1 MANIFESTATION PAR DISCIPLINE										
		Challenge National Jeune											
		Manifestation Internationale Libre											
	B	Sélec, manche ou journée de championnat de France N1											
		National de l'Espoir											
		Finale Coupe de France											
		Championnat de France de fond											
		Sélec, manche, journée et finale de championnat N2											
		Finale N3 ou championnat interrégional											
		Sélec, manche ou journée de championnat N3											
INTERREGIONAL		Challenge interrégional											
REGIONAL	C	Championnat régional											
		Championnat départemental											
		Challenge régional											
		Challenge départemental											

Article 58 : Elaboration du calendrier national de niveau A

Procédure d'élaboration :

Dates	Actions	Détails	Responsable
1 ^{er} Septembre N-4	Ouverture des candidatures	1. Inscrire sur l'Extranet la candidature 2. Déposer le dossier de candidature type	Structure candidate
		1. Compléter la fiche « caution régionale »	C.R.C.K.
1 ^{er} Novembre N-3	Ouverture de l'instruction des lâchers d'eau	1. Consulter E.D.F. régional sur la faisabilité des lâchers d'eau nécessaires avec la valorisation énergétique 2. Déposer la demande de lâchers d'eau	C.T.R.C.
15 Janvier N-2	Clôture des candidatures Clôture de l'instruction des lâchers d'eau	Date limite de dépôt des candidatures	
Février N-2	Proposition de calendrier national de l'année N		Commission sportive
Mars N-2	Approbation du Calendrier national de l'année N	1. Présenté au Bureau Exécutif 2. Validé par le Conseil Fédéral qui précède l'assemblée générale	Bureau Exécutif Conseil Fédéral
1 ^{er} Janvier N-1	Signature du contrat par l'organisateur		Direction Technique Nationale
15 Janvier N-1	Envoi du calendrier national de niveau des MIL aux instances internationales		Direction Technique Nationale

Article 59 : Elaboration du calendrier national de niveau B

Procédure :

Dates	Actions	Détails	Responsable
1 ^{er} Septembre N-2	Ouverture des candidatures	1. Inscrire sur l'Extranet la candidature 2. Déposer le dossier de candidature type	Structure candidate
		1. Compléter la fiche « caution régionale »	C.R.C.K.
1 ^{er} Novembre N-2	Ouverture de l'instruction des lâchers d'eau	1. Consulter E.D.F. régional sur la faisabilité des lâchers d'eau nécessaires avec la valorisation énergétique 2. Déposer la demande de lâchers d'eau	C.T.R.C.
15 Janvier N-1	Clôture des candidatures Clôture de l'instruction des lâchers d'eau	Date limite de dépôt des candidatures	
Février N-1	Proposition de calendrier		La commission sportive
Mars N-1	Approbation du Calendrier national de l'année N	1. Présenté au Bureau Exécutif 2. Validé par le Conseil Fédéral qui précède l'assemblée générale	Bureau Exécutif Conseil Fédéral

Article 60 : Elaboration du calendrier régional

Le calendrier régional est établi par les comités régionaux et tient compte des dates d'animation nationale et interrégionale.

Article 61 : Regroupement de compétitions par un organisateur sur un même site sur une même période

Quand un organisateur souhaite regrouper plusieurs compétitions sur le même site, il doit déposer une candidature distincte pour chacune d'elles en précisant les informations afférentes à chacune des compétitions associées. Cas du regroupement de compétitions du calendrier national de niveau A avec des compétitions de niveau B : dans ce cas précis, l'attribution des compétitions de niveau B pourra intervenir en même temps que celles appartenant au calendrier national de niveau A.

Article 62 : Programme de manifestations pluri annuel

Un organisateur de **Manifestations Internationales Officielles** (M.I.O.) peut mettre en place un programme de manifestations pluri annuel d'une durée maximale de 4 ans.

Dans ce cas précis, la commission sportive pourra attribuer les autres compétitions après avis de la commission d'activité concernée sans tenir compte des procédures définies.

Un contrat sera mis en place entre l'organisateur et la FFCK précisant les droits et devoir de chacun lié à ce programme événementiel

Article 63 : Caution du Comité Régional

Par sa validation lors de l'inscription au calendrier, le Comité Régional se porte caution de l'organisation. Cet acte consiste à se porter garant de l'organisation et à suppléer à l'organisateur en cas de désistement de sa part.

Article 64 : Règles de chevauchement et squelette du calendrier national de niveau A

En cas de difficulté d'élaboration du calendrier, les règles de chevauchement ci-dessous s

	Course en ligne	Slalom	Descente	Kayak Polo	Freestyle	Océan Racing	Marathon	Wave Ski
Course en ligne								
Slalom	OUI							
Descente	NON	NON						
Kayak Polo	OUI	NON	OUI					
Freestyle	OUI	NON	OUI	OUI				
Océan Racing	NON	OUI	NON	OUI	OUI			
Marathon	NON	OUI	NON	OUI	OUI	NON		
Wave Ski	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	NON	OUI	

Article 65 : Squelette du calendrier national de niveau A

Période		Année Paire	Année Impaire
JUILLET N	1 ^{er} ou 2 ^e week-end	SLALOM COURSE EN LIGNE	KAYAK POLO DESCENTE
	3 ^e ou 4 ^e week-end	KAYAK POLO DESCENTE	SLALOM COURSE EN LIGNE
AOÛT N	1 ^{er} ou 2 ^e week-end	FREESTYLE OCEAN RACING	
	3 ^e ou 4 ^e week-end		

Les commissions d'activités peuvent proposer une date différente du squelette si les règles de chevauchement sont respectées et après validation de la commission sportive.

Le Marathon et le Waveski Surfing ne sont pas concernés par cet article.62

Article 66 : Règles de modification du calendrier national

A partir de la parution officielle du calendrier fédéral, la date et le lieu d'une compétition interrégionale ou nationale ne peuvent plus changer, sauf cas de force majeure* entraînant l'impossibilité de l'organiser.

*Définition d'un cas de force majeure :

- changement au niveau du calendrier international,
- conditions météorologiques et hydrauliques,
- décision d'une administration officielle.

Dans le cas du report (date et/ou lieu) de cette compétition, le vice Président responsable du calendrier est chargé de trouver une solution.

Chapitre 7 – SURCLASSEMENT

Article 67 : Préambule – Chapitre 7

La FFCK ne conseille pas le surclassement qui ne peut être obtenu que pour des raisons motivées (constitution d'équipages, d'équipes, ambitions sportives). Le double surclassement est fortement déconseillé.

Article 68 : Surclassements autorisés

Sont autorisés les surclassements suivants :

- CADET à JUNIOR
- JUNIOR à SENIOR
- VETERAN (de 39 ans maximum) à SENIOR
- VETERAN entre 40 et 49 ans à VETERAN - de 40
- VETERAN entre 40 et 49 ans à SENIOR : ce type de surclassement est tout à fait exceptionnel et répond à un protocole précis d'examen. Un dossier complet devra être remis au Président de la commission médicale qui émettra un avis médical après avoir obtenu l'avis technique de la commission sportive.

Article 69 : Implications du surclassement

Le certificat médical de surclassement engage le compétiteur dans sa nouvelle catégorie toute l'année pour l'épreuve concernée uniquement. Exemple, un kayak homme cadet slalom qui se surclasse en kayak homme junior slalom (toujours sur l'année sportive entière), peut concourir en cadet canoë monoplace slalom (ou dans une autre discipline) cette même année. Pour les surclassements en équipage et par équipe, des dispositions particulières peuvent être prévues par les règlements spécifiques

7-1 : Conditions médicales de surclassement des Cadets et Juniors

Article 70 : Procédure

L'attestation médicale de surclassement est établie par le Médecin fédéral régional. Pour ce faire, le sportif concerné lui fait parvenir un dossier contenant :

- un questionnaire médical personnel,
- un compte rendu détaillé d'examen médical avec ECG de repos et au cours de l'épreuve de Ruffier Dickson, réalisé par un médecin qualifié en médecine du sport, attestant de la non contre-indication à la pratique des sports en compétition et au surclassement.

Le médecin régional signant l'attestation a la possibilité de demander tout autre examen complémentaire qu'il jugera utile, avant de délivrer l'attestation.

Celle-ci confirme une aptitude du compétiteur à un effort dans une catégorie d'âge supérieure et, notamment, une très bonne adaptation et récupération cardio-vasculaire aux tests effectués. Un formulaire type est mis à disposition sur simple demande au siège de la FFCK ou sur les pages santé du site Internet de la FFCK.

Les cas exceptionnels de double surclassement nécessitent la constitution d'un dossier technique et médical identique à celui exigé pour l'accès en filière du haut niveau.

7-2 : Conditions médicales de surclassement des vétérans

Article 71 : Principe

Le surclassement Vétéran - Senior ne concerne que les sportifs qui ont certifiés par écrit n'avoir pas interrompu leur activité sportive spécifique compétitive en canoë kayak et appartenant à la catégorie Vétéran.

Le certificat de surclassement Vétéran - Senior est établi par le Médecin fédéral régional pour des sportifs étant dans la tranche allant de leur 35ème année à leur 39ème année. Le surclassement des Vétéran II et III en Senior n'est possible qu'exceptionnellement et dans le contexte de constitution d'une équipe ou d'un équipage, sur étude du dossier médical par le Médecin fédéral national

Article 72 : Procédure

Les demandes de surclassement accompagnées du dossier complet doivent être faites au moment du renouvellement de la licence et/ou ne sont pas acceptées dès qu'un résultat comptant dans le classement national a déjà été acquis.

Pour obtenir ce surclassement de Vétéran à Senior, le sportif doit adresser au Médecin fédéral régional (vétérans 35-39) ou national (vétérans 40-49) un

dossier contenant :

- un questionnaire médical personnel,
- les comptes rendu détaillés des examens suivants (en plus des examens donnant droit au certificat de non contre indication habituel à la pratique du canoë-kayak en compétition) :
 - Une épreuve cardiologique d'effort avec profil tensionnel, prescrite par un médecin du sport, consulté, après s'être assuré de la normalité du bilan cardiovasculaire de repos, datant de moins de trois ans sauf s'il existe au moins deux facteurs de risque (tabagisme, dyslipidémie, diabète, antécédent cardiovasculaire familiaux avant l'âge de 55 ans) où dans ces conditions l'épreuve d'effort cardiologique reste annuelle.
 - Bilan biologique constitué au moins :
 - d'un bilan biologique d'anomalies lipidiques,
 - d'une glycémie à jeun,
 - d'une numération formule sanguine et des plaquettes
 - d'un temps de céphaline activée,
 - d'une créatininémie.

Le Médecin régional a la possibilité de demander au compétiteur tout examen complémentaire qu'il jugera utile avant de délivrer l'attestation.

Un formulaire type est mis à disposition sur simple demande au siège de la FFCK ou sur les pages santé du site Internet de la FFCK.

En cas de litige, la décision concernant les problèmes médicaux de surclassement appartient exclusivement au Médecin fédéral national.

La mention "surclassement" est apposée au recto de la "licence compétition" par le Département des activités à l'aide d'un tampon spécial. Pour cela, le compétiteur fait parvenir au Département des activités sa "licence compétition" et le certificat médical adapté datant de moins de 30 jours.

Chapitre 8 – REPRESENTANT D'UN DELEGUE FEDERAL SUR LES MANIFESTATIONS

Article 73 : Réglementation de l'Agence Française de Lutte contre le Dopage (A.F.L.D.) sur l'organisation de manifestations sportives

Conformément à l'article R232.60 du code du sport, les organisateurs de compétitions ou de manifestations sportives sont tenus de prévoir la présence d'un délégué fédéral lors de toute compétition ou manifestation sportive.

En l'absence d'escortes prévues à l'article R232.55 mises à sa disposition et formées à cet effet, la personne chargée du contrôle peut décider soit de procéder au contrôle, soit de l'annuler. Dans ce dernier cas, elle établit un rapport à l'intention de l'Agence française de lutte contre le dopage et en transmet une copie à la fédération sportive intéressée.

Article 74 : Mission du Délégué Fédéral

En cas de contrôle anti-dopage, le délégué fédéral veille au bon déroulement du contrôle en assistant la personne chargée du contrôle. Il facilite les relations entre l'organisateur, les sportifs et le préleveur. Il désigne les escortes mises à la disposition de la personne chargée du contrôle anti-dopage. La personne contrôlée doit être accompagnée dans tous ses déplacements par la personne chargée du contrôle ou par une escorte. L'escorte doit être du même sexe que la personne contrôlée. Le délégué fédéral est tenu, à la demande de la personne chargée du contrôle, de participer à la désignation des sportifs à contrôler et d'assister celle-ci dans le déroulement des opérations de contrôle.

KAYAK POLO

Chapitre 1 – ROLE DE LA COMMISSION NATIONALE DE KAYAK- POLO DANS LES COMPETITIONS OFFICIELLES

Art. 1 : Devoir de la Commission Nationale Kayak-Polo (CNKP)

La CNKP dans les compétitions officielles se doit :

- de faire respecter les règlements,
- de superviser les propositions de calendriers à soumettre à la Commission du sport de compétition,
- de déterminer les droits d'inscription aux différentes compétitions,
- de veiller au bon déroulement des compétitions,
- de programmer les rencontres,
- de désigner le cadre d'arbitrage : arbitre principal, arbitre secondaire, juges de lignes,
- d'établir la liste des équipes qualifiées pour toutes les compétitions nationales (championnat de France Nationale 1, Nationale 2, Nationale 3, les interrégionaux, jeunes, coupe de France, et tournoi des AS)
- d'établir les résultats et les classements,
- de régler les litiges,
- d'homologuer les plans d'eau et piscines susceptibles de recevoir les rencontres des différents niveaux de championnats ou de coupe,
- de nommer les délégués fédéraux qui représenteront la CNKP lors des compétitions,
- de procéder à toutes les exécutions des décisions prises à l'encontre d'un ou des joueurs par le Jury d'appel et le Jury national,
- de fixer annuellement les droits de récusation des arbitres,
- de déterminer annuellement le nombre et éventuellement le nom des équipes des DOM/TOM autorisées à participer aux compétitions nationales et leurs conditions de participation.

La CNKP peut s'organiser en différents départements, dont les deux principaux sont les suivants :

Art. 2 : Rôle du corps arbitral

Composition :

- une personne membre de la CNKP en charge du département,
- un responsable de chaque niveau de compétition,

Mission :

- nommer un responsable fédéral de l'arbitrage,
- élaborer les règlements généraux sur l'arbitrage,
- veiller à l'application de la réglementation,
- organiser la formation et la sélection des arbitres nationaux,
- réviser et proposer chaque année en début de saison aux responsables la liste complète des arbitres nationaux et régionaux,
- déterminer dans les règlements généraux les obligations des arbitres, les obligations des clubs en matière d'arbitrage ainsi que les sanctions qui frappent les arbitres et les clubs qui ne respectent pas ces obligations,
- juger en dernière instance les contestations ou les litiges entre arbitres, clubs ou joueurs et prononcer toutes les sanctions nécessaires,
- assurer la protection de l'arbitre en prononçant des sanctions à tout membre de la FFCK qui manque à ses obligations envers le corps arbitral.

Art. 3 : Rôle du secteur compétition

Composition

- une personne membre de la CNKP en charge du secteur,
- un responsable de chaque niveau de compétition,

Mission

- superviser l'action des responsables de compétition,
- participer à l'élaboration du calendrier national,
- assurer le respect du règlement concernant la promotion, la relégation ou le maintien entre les différents niveaux et différentes phases de compétitions.
- instaurer et harmoniser les différents supports et méthodes utilisés dans toutes les compétitions
- valider les programmes des rencontres, proposés par les responsables de compétition

Chapitre 2 – DELEGUES FEDERAUX

2-1 : Délégué Fédéraux

Art. 4 : Rôles des délégués fédéraux

- superviser l'organisation générale de la manifestation,
- s'assurer de la conformité du bassin et des installations aux normes du règlement polo,
- s'assurer du bon déroulement des rencontres,
- s'assurer de la conformité de l'équipement des joueurs,
- superviser la table de marque,
- dans le cas de circonstances imprévues rendant impossible le déroulement de la compétition dans les délais impartis, décider soit d'apporter les modifications à l'horaire, soit d'ajourner la compétition. Ces modifications seront prises après information de tous les responsables d'équipes concernés. L'ajournement et le choix de la nouvelle date sera programmé avec l'accord du Président de la CNKP ou du vice président.
- regrouper les feuilles de matches en fin de journée et les adresser au responsable de compétition concernée.
- Suivre les contrôles antidopage éventuels (Conseil Fédéral : règlement commun)

Art. 5 : Compétitions officielles

Les compétitions officielles devront être supervisées par les délégués fédéraux. Si possible ces délégués sont en possession du titre d'arbitre national et de préférence ne sont ni R1, ni responsable de zone / poule / ou du championnat concerné.

2-1.1 : Désignation des délégués fédéraux pour les compétitions

2.1.1.1 : Championnat de France

Art. 6 : Championnat de France Nationale 1 féminin et masculin et Nationale 2 masculin

Un ou plusieurs délégués fédéraux sont nommés par la CNKP pour chaque journée de la compétition.

Pour le championnat Nationale 2 masculin, le ou les responsable(s) de compétition peuvent faire office de délégués fédéraux.

Art. 7 : Championnat de France Nationale 2 féminin, Nationale 3, jeunes, et championnat national des interrégions – de 21 ans

Pour ces championnats, les responsables de compétition peuvent faire office de délégués fédéraux.

Pour les phases finales : un ou plusieurs délégués fédéraux sont nommés par la CNKP.

Art. 8 : Championnat régional

Le délégué est le Président de la Commission régionale Kayak Polo.

2.1.1.2 : Coupe de France

Art. 9 : Finale :

Un ou plusieurs délégués fédéraux sont nommés par la CNKP.

2.1.1.3 : Compétitions Internationales Officielles

Art.10 : Désignation du délégué fédéral

Un délégué est nommé par la CNKP en accord avec la Commission Polo F.I.C.

2-2 : Jury d'appel

Art. 11 : Composition

Lors d'une journée de compétition, le Jury d'Appel sera composé :

- du délégué fédéral
- de l'arbitre principal du match,
- de l'arbitre secondaire,
- du R1,
- du ou des responsable(s) de compétition concernés.

Art. 12 : Réunion du Jury d'appel

Il est convoqué par le délégué fédéral suite à la demande d'un arbitre. Le Jury d'appel doit se réunir dès que possible sur le site.

Il convoque et entend les deux capitaines et les personnes concernées à titre consultatif. Il statue sur les litiges de sa compétence, au-delà il transmet le dossier au Jury national.

Art. 13 : Joueur exclu

Tout joueur exclu d'un match jusqu'à la fin de celui-ci par carton rouge peut être soumis au Jury d'Appel qui pourra lui infliger une sanction supplémentaire. Tant que le Jury d'Appel n'a pas statué sur son cas, aucune sanction supplémentaire n'est applicable.

2-3 : Jury National

Art. 14 : Composition

- Président ou vice-président de la CNKP Kayak-polo,
- Délégué fédéral,
- Responsable national de l'Arbitrage,
- Responsable de compétition concerné.
- L'arbitre principal et/ou les personnes concernées seront convoqués et entendus à titre consultatif.

Art. 15 : Rôle

Le Jury national se réunit à la demande du jury d'appel ou du délégué fédéral

Art. 16 : Application des décisions

Le Jury national se doit de formuler les charges existantes contre toute personne impliquée dans un incident et, éventuellement, d'infliger des sanctions telles que : suspension ou disqualification.

C'est la CNKP qui procédera à l'exécution des décisions du Jury national.

Art. 17 : Membres de la CNKP

Les membres de la CNKP qui se sont trouvés arbitres, entraîneurs, responsables d'équipe ou joueurs à l'occasion du match soumis à l'examen du Jury national, ne peuvent siéger à cette session du Jury.

Le Président de la Commission Kayak Polo concernée nomme le ou les remplaçants.

2-4 : Officiels de jeu

2.4.1 : Responsable de compétition (championnat, coupe, poule ou zone)

Art. 18 :

Une ou plusieurs personnes sont chargées de gérer la compétition qui leur incombe. (Gestion de leur calendrier, définition des matchs, gestion des résultats, affectation de l'arbitrage, suivi de cartons, vérifications des licences et des identités des joueurs ...)

Les responsables de poule ou de zone dépendent des responsables de championnat ou de coupe.

2.4.2 : Responsable de l'organisation (R1)

Art. 19 : Le R1 est en charge de l'organisation des manifestations engagées par son club, département et / ou région, quelque soit le type de compétition (coupe, championnat régional ou national, interrégion, etc.) (cf. : « cahier des charges d'une manifestation de kayak-polo » – site fédéral)

Il est en charge du comité d'organisation (cf. art 39)

2-4.3. : Arbitres

Art. 20 : Classification des arbitres et conditions requises

- Arbitres nationaux

Conditions requises :

- être licencié FFCK,
- avoir 18 ans au moins dans l'année (sauf dérogation accordée par la CNKP),
- être arbitre régional,
- avoir participé à un stage d'arbitre national ou à un recyclage national,
- valider des examens théoriques portant sur les connaissances du règlement commun et sportif kayak-polo.
- valider des examens pratiques sur le terrain sous le contrôle du Corps arbitral.
- Arbitres régionaux

Conditions requises :

- être âgé d'au moins 16 ans,
- être licencié FFCK,
- avoir participé à un stage d'arbitre régional,
- valider des examens théoriques portant sur les connaissances du règlement commun et spécifique kayak-polo.
- valider des examens pratiques sur le terrain sous le contrôle d'un juge national.
- Arbitres stagiaires

Sont considérées comme arbitres stagiaires (national ou régional), les personnes ayant validées les examens théoriques.

Les examens pratiques devront être validés dans un délai de deux ans suivant la validation théorique.

Un arbitre stagiaire ne pourra se présenter à la partie pratique qu'à l'âge de 16 ans pour un niveau régional et 18 ans pour un niveau national (sauf dérogation accordée par la CNKP).

Art. 21 : Obligations et prérogatives des arbitres

- être titulaire d'une carte d'arbitrage et du livret Juge Arbitre délivrés par la FFCK,
- porter la tenue officielle :
 - Sifflet et jeu de cartons (vert, jaune, rouge),
 - Maillot noir,
 - Pantalons (short) noir,
 - Chaussures de sport.

Les arbitres doivent diriger le jeu sans parti pris, sans a priori et de manière

impartiale. Ils doivent interpréter ce qu'ils observent au mieux de leur jugement.

Toutes les décisions des arbitres concernant des faits sont définitives et leur interprétation des règles du jeu doit être respectée durant la rencontre.

Aucune protestation ou appel ne pourra être accepté concernant une décision d'un arbitre.

Les arbitres, lorsqu'ils sont joueurs en compétition ou lorsqu'ils remplissent une quelconque fonction dans leur équipe, perdent leur statut d'arbitre durant la rencontre. Ils doivent respecter toutes les décisions prises par les arbitres qui contrôlent le jeu. Ils doivent pouvoir servir d'exemple pour leur sportivité vis-à-vis des joueurs qui les suivent.

Les arbitres ne doivent pas publiquement critiquer les performances et les décisions d'un arbitre qui contrôle un match.

Les instructions verbales devront être données au minimum. Si un joueur demande une explication à propos d'une faute, il faut généralement maintenir la décision.

Art. 22 : Répartition des rôles

Deux arbitres seront désignés pour contrôler chaque match, un de chaque côté de l'aire de jeu.

N'importe quel arbitre peut signaler une infraction n'importe où sur le terrain, mais, dans la plupart des situations, doit s'en remettre à l'arbitre le plus proche à moins qu'une faute évidente n'ait été commise.

- Un arbitre principal

L'arbitre principal est responsable du contrôle de l'ensemble du jeu. En cas de problème ou de désaccord, l'arbitre principal prendra la décision finale. L'arbitre principal doit se positionner du côté de la table de marque (voir schéma art. 100).

- Un arbitre secondaire

L'arbitre secondaire est également responsable du contrôle de l'ensemble du jeu.

- Zones de couverture et déplacement des arbitres

Si possible, l'arbitre se déplace de la ligne des 6 mètres à sa gauche, jusqu'à la ligne de but à sa droite.

Pour permettre de visualiser un maximum de surface de jeu, il est conseillé aux arbitres de rester décalés même pendant leurs déplacements. (voir schéma art. 100)

L'arbitre doit être en mesure de se déplacer rapidement pour être au plus près du jeu pour faciliter sa prise de décision et le contrôle des remises en jeu.

Le "chemin" de l'arbitre doit lui permettre de voir tous les joueurs sur l'aire de jeu.

Art. 23 : Coordination des Arbitres

- L'arbitre qui signale une infraction doit donner un coup de sifflet énergique immédiatement après que se soit produite l'infraction (à moins d'appliquer la règle de l'avantage, paragraphe 13). Il doit ensuite faire rapidement et clairement le signal de la faute et désigner la direction du jeu avec la main appropriée. Le signal doit être clair et tenu jusqu'à ce que le jeu ait redémarré.
- Il est préférable que l'arbitre ayant signalé une infraction relance lui-même le jeu

Art. 24 : Décisions différentes

Sur tous les coups de sifflet, l'arbitre opposé doit suivre la décision de l'arbitre qui a sifflé sauf en cas de désaccord.

En cas de désaccord ou lorsqu'un arbitre revient sur sa décision :

- Un temps mort doit être signalé,
- Dans le cas où les deux arbitres ne sont pas d'accord, ils doivent se concerter pour trouver un accord et peuvent consulter les juges de lignes
- Si un désaccord persiste, l'arbitre principal prendra la décision finale.
- Les arbitres doivent s'assurer que les équipes ont le temps de corriger leur positionnement, avant de relancer le match.

Art. 25 : Réunion de fin de match.

Les arbitres peuvent, à la fin du match, se réunir au sujet de n'importe quelle décision discutée ou litigieuse pendant le match.

Art. 26 : Utilisation du sifflet

Les arbitres doivent siffler pour indiquer le début et la fin de chaque mi-temps, redémarrer après un but, pour indiquer les buts, les sorties de jeu, les corners, les fautes et les temps morts. L'arbitre peut revenir sur sa décision tant que le ballon n'a pas été rejoué. L'arbitre doit s'assurer, avant que la rencontre ne reprenne, qu'aucune équipe ne soit désavantagée.

Art. 27 : Prérogatives des arbitres

Les arbitres ont le pouvoir de commander n'importe quel joueur ou officiel des équipes se trouvant dans l'aire de jeu selon les règles appropriées et peuvent arrêter une rencontre si un joueur expulsé refuse de quitter l'aire de jeu.

Les arbitres ont le pouvoir de commander à n'importe quel joueur, entraîneur ou toute personne dont le comportement empêche l'arbitre

d'exercer de manière correcte et impartiale, de quitter l'aire de compétition.

Art. 28 : Les arbitres doivent :

• **Avant le match :**

- s'assurer de la conformité des équipements de tous les joueurs dès leur entrée sur l'aire de compétition,
- pouvoir contrôler les licences, identité, certificat médical, suspension,
- faire remplir et vérifier la feuille de match par le secrétaire et les capitaines des 2 équipes,
- vérifier le chronométrage,
- s'il apparaît difficile aux arbitres de différencier les équipes en raison de la similitude de couleur des équipements, c'est la première équipe nommée sur la feuille de match qui doit changer de couleur,
- donner des consignes aux 2 capitaines et éventuellement de procéder au tirage au sort des camps,
- contrôler et choisir les ballons,
- contrôler la position des juges de ligne et donner les consignes importantes;
- contrôler la table de marque et donner les consignes importantes.

• **Pendant le match :**

- ordonner aux spectateurs et autres personnes non impliquées dans les équipes en jeu de quitter l'aire de compétition,
- écarter de l'aire de jeu, tout joueur dont l'équipement n'est plus conforme aux conditions de jeu, jusqu'à ce qu'il remédie à ce problème.

• **Après le match :**

- contrôler le déroulement de l'après match sur l'aire de jeu et ses alentours afin d'éviter les incidents,
- contrôler la feuille de match en comparant avec ses notes personnelles,
- faire signer les deux capitaines après avoir inscrit les éventuelles réclamations (ou bien RAS dans la case correspondante),
- signer la feuille de match. L'envoyer ou la faire envoyer par l'organisateur à l'autorité compétente,
- rédiger des rapports (un par arbitre) destinés au délégué fédéral concernant tous les incidents aboutissant à l'exclusion d'un joueur (cartons jaune et / ou rouge). Ce rapport doit comporter, s'il y a lieu, une demande d'action auprès du jury d'appel convoqué par le délégué fédéral,

- assister aux audiences du Jury d'appel local concernant les matches qu'il a arbitré et témoigner,
- suivre les directives du délégué fédéral.

Art. 29 : Arrêt d'une rencontre

Les arbitres ont le pouvoir d'arrêter une rencontre à tout moment, s'ils estiment que le comportement des joueurs, entraîneur ou toute autre circonstance les empêche de parvenir à un résultat correct. Si une rencontre est arrêtée, les arbitres doivent faire un rapport au Délégué fédéral qui statuera.

Récusation des arbitres

Art. 30 : Conditions

Le club qui désire récuser un arbitre pour une rencontre à laquelle il participe, adresse au responsable de compétition concerné une demande écrite et motivée, signée du Président du club, département ou région concerné. Elle doit lui parvenir 8 jours au moins avant la date de la rencontre accompagnée d'un chèque de 20,00 €. Il sera remboursé si la réclamation est reconnue fondée.

La récusation sur le terrain ne peut être admise.

- Absence

Conditions générales

- Si un arbitre désigné ne peut être présent lors de la rencontre, il doit avertir le responsable de la compétition concerné au minimum 5 jours avant.
- En cas d'absence totalement imprévue, l'arbitre est tenu d'aviser le responsable de la compétition concerné des raisons de son absence dans les délais les plus brefs.
- Pour tout manquement à ces consignes, un arbitre et/ou son équipe peuvent être sanctionnés par la CNKP

2-4.4 : Juges de ligne

Art. 31 : Prérogatives

Deux juges de ligne sont nommés pour chaque match et ne devront pas exercer leurs fonctions pendant plus de deux matches successifs.

Ils prendront position sur leur ligne de but ou dans l'alignement du but, diagonalement opposés, chacun étant situé à la gauche de l'arbitre officiant de leur côté.

Ils auront chacun un drapeau, avec lequel ils attireront l'attention des arbitres quand les fautes de ligne ou de remplacement auront lieu.

Si nécessaire, ils se déplaceront vers l'arbitre pour lui signaler une

infraction qui n'aurait pas été prise en compte.

Au début de chaque mi-temps, ils signaleront à l'arbitre que tous les joueurs sont sur leur ligne ainsi que les faux départs.

Ils contrôleront également l'entrée des remplaçants et des joueurs expulsés en relation avec la table de marque.

Ils devront s'assurer que les remplaçants ne dérangent pas le jeu et stationnent dans la zone autorisée.

Ils signaleront à l'arbitre lorsque le ballon touche ou franchit les limites de l'aire de jeu.

Si possible, ils disposeront d'un ballon de remplacement.

Le ballon de remplacement pourra être utilisé si la balle du match est sortie très loin, et sur demande d'un arbitre. Si le ballon doit être utilisé, il sera lancé au gardien en cas de sortie de but ou au joueur le plus proche de lui pour l'équipe bénéficiant d'un corner, sauf indications contraires de l'arbitre.

2-4.5 : Table de marque

Art. 32 : Le rôle de la table de marque :

La table de marque est un des postes clé, lors d'un tournoi, d'une journée ou d'un match de kayak polo.

Afin que ce poste clé soit le plus opérationnel possible, quelques principes simples d'organisation sont à respecter.

Art. 33 : Composition de la table de marque

- 1 secrétaire,
- 1 chronométrateur,
- le délégué fédéral.

Le Secrétaire :

- dispose d'un système d'affichage du score visible au minimum par les joueurs et arbitres, et si possible par le public,
- peut vérifier les licences et l'identité des joueurs,
- remplit et vérifie les bordereaux d'adhésion des équipes,
- remplit la partie réservée au secrétariat,
- avant le début du match, il met à jour la feuille de marque et s'assure que celle-ci soit vérifiée et validée par l'arbitre.
- consigne les détails du match,
- il doit aussi noter les noms, numéros et équipes d'appartenance du (des) joueur(s) concernés.

Le Chronométrateur :

- dispose si possible d'un système de chronométrage visible par l'ensemble des joueurs, arbitres et public.

- informe les arbitres et les joueurs de l'horaire auquel le match doit commencer,
- chronomètre le match selon les règles du jeu en fonction des directives de l'arbitre et signale de façon visible par les arbitres qu'il a pris en compte leurs indications. Si possible un drapeau rouge sera utilisé ou à défaut une main levée.
- signale la fin de chaque période de jeu par un signal sonore approprié distinct du sifflet de l'arbitre.
- contrôle le temps d'expulsion des joueurs et indique au(x) joueur(s) concerné(s) la fin de ces périodes d'expulsion par un système électronique visuel ou par l'agitation d'un drapeau de couleur différente de celle d'indication des temps morts.

Chapitre 3 – REGLEMENT DES COMPETITIONS

3-1 : Organisation et déroulement d'une compétition

3.1.1 : Candidature à une organisation

Art. 35 : Chaque équipe souhaitant organiser une journée de compétition, est tenue de faire saisir par l'instance dirigeante, une proposition d'organisation sur le site extranet de la FFCK ou par le dossier de candidature présent dans le CKI (spécial calendrier).

Le comité régional garantira l'organisation en cas de défaillance de celle-ci. (Cf. règlement commun)

3.1.2 : Informations

Art. 36 : La date, le lieu, le "R1" avec ses coordonnées seront annoncés dans les publications fédérales telles que CKI, Guide Canoë Plus, site Internet, etc.

3.1.3 : Programmation

Art. 37 : Les programmes des matches sont établis par le responsable de compétition concernée et sont envoyés au R1, si possible 3 semaines avant la compétition, afin qu'il les diffuse aux responsables des équipes

3.1.4 : Arbitrage

Art.38 : La désignation des arbitres pour les rencontres de Nationale 1, Nationale 2, finale Nationale 3, finale coupe de France est établi par le

corps arbitral de la CNKP et devra être jointe au programme des rencontres. La CNKP devra fournir au délégué fédéral tous les renseignements nécessaires aux arbitres et la liste des joueurs sanctionnés et en sursis.

3.1.5 : Comité d'organisation

Art. 39 : Il est constitué du :

- délégué fédéral,
- R1,
- responsable secrétariat,
- responsable financier,
- responsable matériel et installations sportive,
- responsable communication, promotion et médias,
- responsable sécurité et secours.

3-2 : Conditions de participation des joueurs

3.2.1 : Equipe

Art. 40 : Les joueurs d'une même équipe doivent être licenciés dans le même club (une dérogation peut être accordée pour le championnat féminin et pour le championnat Jeune).

3.2.2 : Responsable d'équipe

Art. 41 : Il est chargé de fournir toutes les informations relatives à son équipe au responsable de championnat et /ou à l'organisation.

Il reçoit les informations de la compétition dans laquelle son équipe est engagée.

3.2.3 : Capitaine

Art. 42 : Le capitaine de chaque équipe sera reconnaissable du reste de l'équipe à son brassard.

Il est l'interlocuteur privilégié de l'arbitre.

3.2.4 : Entraîneur

Art. 43 : Il doit:

- être licencié à la FFCK,
- être inscrit sur la feuille de marque,
- rester dans la zone qui lui est réservée sur l'aire de compétition lors des matchs de son équipe (cf. schéma aire de compétition),
- éventuellement être accompagné d'une deuxième personne répondant aux mêmes conditions.

3.2.5 : Catégories d'âge

Art. 44 : Les championnats « seniors » sont réservés aux juniors, aux seniors, et aux vétérans I (sans demande de surclassement pour les juniors et avec demande de surclassement sans dossier médical pour les vétérans I). Les cadets, les vétérans II et III devront respecter les conditions du règlement commun.

Les cadets, juniors et les vétérans "kayak polo" ne sont pas surclassés dans les autres disciplines.

Le championnat jeune est réservé aux cadets non surclassés et éventuellement aux minimes (sous conditions cf. : art 82).

3.2.6 : Mixité

Art. 45 : Les équipes ne peuvent être mixtes (sauf dérogation pour le championnat jeune garçon)

3.2.7 : Participants

Art. 46 : Un joueur est considéré comme participant à un match lorsqu'il est inscrit sur la feuille de marque.

3.2.8 : Permutation des joueurs entre Nationales.

Art. 47 : Lorsqu'un club, comité départemental ou comité régional a plusieurs équipes engagées en championnat, il est permis à un joueur de Nationale inférieure de jouer en Nationale supérieure dans la limite de 3 matches.

Au-delà de ces 3 matches ce joueur sera considéré comme joueur de la division supérieure.

Dans ce cas, le responsable de l'équipe devra présenter la fiche de présence de l'équipe sur laquelle est inscrit le joueur avant chaque match.

Le nombre de joueurs permutés par match est limité à deux.

3.2.9 : Présentation des licences

Art.48 : Les licences peuvent être vérifiées à chaque journée de compétition.

A la première journée de compétition à laquelle participe un joueur avant le premier match de la journée, sa licence devra être remise au délégué fédéral ou au R1.

Chaque licence devra être en règle (licence de l'année avec validation ou présentation du certificat médical compétition,...).

Avant le début de la rencontre, le capitaine de l'équipe adverse peut vérifier les licences.

Il est fortement conseillé au responsable d'équipe de posséder une photocopie des licences des membres de son équipe et d'en transmettre un exemplaire au R1 avant la journée.

3-3 : Déroulement général du championnat de France

3.3.1 : Généralités – Engagement des équipes

Art. 49 : Conditions de participation des équipes

Un club, département ou région ne peut avoir qu'une seule équipe par niveau de championnat national.

Pour participer au championnat, les équipes sélectionnées devront effectuer les formalités suivantes et les transmettre à la CNKP :

Art. 50 : avant le 15 septembre

- verser un chèque de droits d'inscription dont le montant est fixé annuellement, par la CNKP,
- remplir le bordereau d'inscription de l'équipe fourni par la CNKP, en mentionnant le nom des arbitres qualifiés,
- verser des chèques de caution dont le montant est fixé annuellement.

Art. 51 : Caution

Sur décision de la CNKP, une partie ou l'intégralité de la ou des cautions peut être retenue en cas :

- de forfait (cf. article 60 Report exceptionnel des matches),
- de retard d'une équipe à un match (cf. article 60),
- d'absence ou de retard de l'arbitre à un match ou une réunion (cf. article 30),
- de retard du responsable de l'équipe à une réunion (cf. article 30),

Sanctions financières des forfaits, retards, etc.				
Nature	Catégorie 1	Catégorie 2	Catégorie 3	Catégorie 4
Forfait pour 1 match	x			
Forfait pour 3 match et plus		x		
Absence ou retard à une réunion			x	
Retard d'une équipe pour un match			x	
Retard d'arbitre pour un match			x	
Non respect des règles d'hygiène et sécurité			x	
Réclamation ou récusation				x

Chaque année la CNKP fixera les montants des amendes dans chaque catégorie (Montant mis en annexe annuellement)

Art. 52 : Refus d'inscription

La CNKP a toujours le droit de refuser l'inscription d'une équipe

3.3.2 : Organisation de l'arbitrage

Les arbitres et juges de ligne sont désignés par le département arbitrage de la CNKP.

Art. 53 : Niveau de qualification des arbitres

- Quelle que soit la compétition :
- Chaque équipe de N1, N2H doit présenter au minimum un arbitre national à chaque journée.
- Chaque équipe de N3H doit présenter au minimum un arbitre national stagiaire à chaque journée.
- Chaque équipe de N2F et de championnat national des interrégions doit présenter au minimum un arbitre régional à chaque journée.
- Chaque équipe jeune doit présenter au minimum un arbitre régional stagiaire à chaque journée.
- Pour la N1H :
- l'arbitre principal doit être au minimum arbitre national,
- l'arbitre secondaire doit être au minimum arbitre national stagiaire,
- les juges de ligne doivent être au minimum arbitres régionaux.
- Pour les autres divisions « seniors » :
- l'arbitre principal de chaque match doit être un arbitre national (ou arbitre national stagiaire pour la N3H),
- l'arbitre secondaire doit être au minimum arbitre régional.

Art. 54 : Affectation de l'arbitrage

Pour toutes les compétitions, le responsable de compétition concernée désigne les arbitrages.

- Pour les Nationales 1 :
 - Le responsable de compétition concerné et le corps arbitral désigneront nominativement les arbitres principaux et secondaires de chaque match.
- Pour les Nationales 2 et la Nationale 3 Hommes :
 - Le responsable de compétition concerné et le corps arbitral désigneront nominativement les arbitres principaux de chaque match.
 - Pour le championnat jeune lorsque les arbitres ont moins de 16 ans, il est fortement conseillé qu'ils soient suppléés par un arbitre régional.

Art. 55 : Pour les championnats régionaux :

- Le Responsable régional polo désigne :
 - 3 arbitres régionaux au minimum qui doivent être présents et disponibles à chacune des phases,
 - l'arbitre principal qui doit être reconnu comme arbitre régional,
 - l'arbitre secondaire et les juges de ligne seront choisis par le responsable d'équipe du club tiers.

3.3.3 : Déroulement du championnat de France

Art. 56 : Matches

Le championnat se déroule par matches aller-retour sur plusieurs journées et/ou phases.

Art. 57 : Journée et Phase

Une journée est une concentration d'équipes sur un même lieu et sur un ou plusieurs jours consécutifs durant lesquels chaque équipe effectue plusieurs matches.

Pour des raisons de distances, une même journée peut être scindée sur plusieurs lieux.

Une phase est une étape de la compétition se déroulant sur une ou plusieurs journées, permettant le classement des équipes et/ou leur qualification pour la phase suivante. (exemples : phase de qualification par zone, phase de qualification par poule, 1er tour, 2nd tour, phase finale)

Art. 58 : Titres décernés

Sera championne de France, l'équipe qui totalisera le plus de points à la fin du championnat N1 ou jeunes.

Sera vainqueur de division, l'équipe qui totalisera le plus de points à la fin de l'un des championnats N2, N3 ou Interrégion selon les modalités de chaque niveau du championnat.

Le titre de championne régionale est décerné par la région.

Art. 59 : Attribution des points

Les points sont attribués de la façon suivante :

- Vainqueur : 4 points
- Egalité : 2points
- Perdant : 1 point
- Forfait : 0 point

Art. 60 : Forfait

Une tolérance de 10 minutes peut être permise pour le début du premier match d'une journée de championnat.

Au-delà des 10 minutes, le délégué fédéral, en accord avec le responsable de compétition, applique la règle du forfait.

En cas de forfait pour 1 match

- L'équipe forfait se verra attribuer : - 0 point ; - 5 buts.
- L'équipe adverse présente se verra attribuer : - +4 points ; + 5 buts.
- Forfait des deux équipes : - 0 point ; - 0 but.
- Une équipe de Nationale 1 Hommes ayant déclaré forfait 3 matches, sera rétrogradée en Nationale 3.
- Une équipe de Nationale 1 Féminine ayant déclaré forfait 3 matches, sera rétrogradée en Nationale 2 Féminine.
- Une équipe de Nationale 2 Hommes ou de Nationale 3 Hommes, ayant déclaré forfait 3 matches, sera rétrogradée en championnat national des interrégions.
- En cas de forfait pour 3 matches d'une équipe de Nationale 2 Féminine ou de championnat national des interrégions, la CNKP décidera d'une éventuelle sanction sportive et/ou financière.
- En cas de forfait, la caution peut être retenue de la façon suivante par la CNKP :
 - 25% pour 1 match,
 - 50% pour 2 matches,
 - 100% pour 3 matches.

Voir tableau cf. art 52.

Art. 61 : Egalité

En cas d'égalité à la fin du championnat, les 2 équipes seront départagées ainsi :

- Résultats du ou des matches entre les deux équipes,
- différence de buts particulière
- différence de buts générale,
- buts marqués,
- tirage au sort.

Si plus de 2 équipes sont à égalité de points, elles seront départagées :

- au nombre de points marqués entre elles,
- différence de buts particulière entre elles,
- différence de buts générale,
- buts marqués,
- tirage au sort.

Art. 62 : Transition entre les championnats

Pour les championnats masculins :

- Promotion :

La première et la deuxième équipes en position de monter, devront accéder à la division supérieure

La troisième équipe en position de monter devra accéder à la division supérieure si elle est classée dans les 7 premières.

- Relégation :

La dernière équipe de la division D est systématiquement reléguée en division D-1.

L'avant dernière de la division D ne sera reléguée que si deux équipes de la division D-1 accèdent à la division D. A revoir pour les 14

Pour les championnats féminins :

- Promotion :

La première équipe en position de monter, devra accéder à la division supérieure quel que soit son classement.

- Relégation :

La dernière équipe de la division D est systématiquement reléguée en division D-1.

Repêchages :

En cas de refus ou d'impossibilité, pour une équipe d'occuper la place qui lui revient, un repêchage sera proposé dans l'ordre suivant :

- l'équipe suivante en position de monter
- l'équipe la mieux classée qui devait descendre
- l'équipe suivante en position de monter
- l'autre équipe qui devait descendre
- les équipes suivantes en position de monter en fonction de leur classement jusqu'à une limite fixée par la CNKP.

Art. 63 : Refus d'accession en division supérieure

Une équipe de championnat Nationale 2 Hommes ou Nationale 3 Hommes qui refuse d'accéder à la division supérieure (si elle est en position de monter) est reléguée en division inférieure.

Si une équipe de championnat Nationale 2 Féminine ou du championnat des Interrégions refuse d'accéder à la division supérieure, la CNKP décidera d'une éventuelle sanction sportive et/ou financière.

Art. 64 : Programme des journées de championnat

Les programmes et horaires des matches sont établis par le responsable de compétition. Ils devront respecter pour une équipe les temps de pause minimum suivants :

- une demi-heure entre deux matches,
- 3 heures entre le début du 1er match et le début du 3ème match,
- 2 équipes ne peuvent jouer plus de 3 matchs sur une période de 4 heures,
- un maximum de trois matches est autorisé par jour sauf pour les championnats Nationale 1 Hommes et Nationale 2 Hommes pour lesquels 4 matches sont autorisés.

Art. 65 : Interruption exceptionnelle d'un match

En cas d'interruption d'un match par l'arbitre principal, pour une cause majeure extérieure au jeu (intempérie...), le score sera acquis si l'arrêt a lieu pendant la deuxième mi-temps de jeu.

L'éventuel report se fera, conformément à l'article 67.

Art. 66 : Report pour cause fortuite

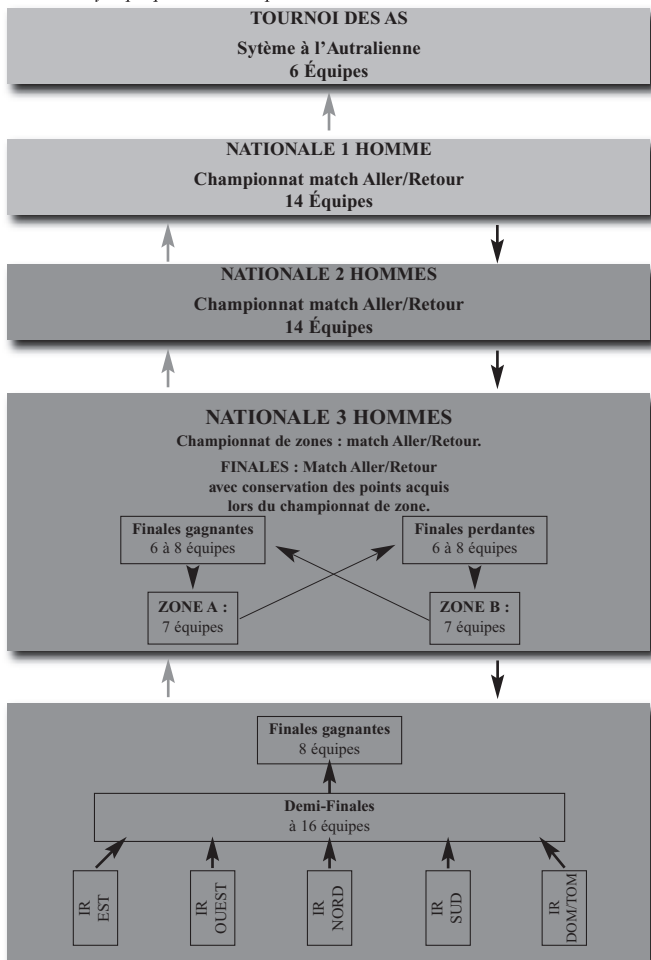
Pour des raisons fortuites (accidents, problèmes de déplacements,...), il arrive que des rencontres ne puissent se disputer au jour et heure prévus par le calendrier; le président du club, du comité départemental ou du comité régional devra alors en donner la raison, par courrier recommandé avec accusé de réception à la CNKP, qui statuera.

Cette décision est sans appel.

Art. 67 : Matches reportés

- S'il s'agit de matchs aller, ils devront être rejoués dans la mesure du possible avant les premiers matchs retours,
- S'il s'agit de matchs retour, ils devront être rejoués au plus tard 15 jours après la dernière date de la phase,
- Le lieu est décidé en concertation avec les capitaines ou les responsables des équipes concernées et après accord de la CNKP (article 4),
- En cas de désaccord sur les dates et le lieu du report, l'équipe qui a demandé le report se verra contrainte de jouer le match au lieu et à la date arrêtés par la CNKP, ou sera sanctionnée par un forfait,
- Pour la dernière journée de chaque compétition les reports ne sont pas autorisés. L'équipe forfait est soumise à la règle du forfait (article 60).

3.3.4 : Synoptique des championnats



3-4 : Championnat de France

3.4.1 : Championnat de France Masculin :

Art. 68 : Nationale 1 Hommes

14 équipes de club participent au championnat de France Nationale 1 Hommes.

Le calendrier des rencontres est proposé par la CNKP à la Commission sportive de la FFCK.

Le championnat se déroule en une phase d'une poule unique en matches aller-retour.

Les équipes participantes sont :

- Les équipes qui se sont maintenues l'année précédente
- La ou les équipes promues de Nationale 2 Hommes
- Cf. article 62 sur les transitions entre divisions

Art. 69 : Nationale 2 Hommes

14 équipes de club participent au championnat Nationale 2 Hommes.

Le calendrier des rencontres est proposé par la CNKP à la Commission sportive de la FFCK.

Le championnat se déroule en une phase d'une poule unique en matches aller-retour.

Les équipes participantes sont :

- La ou les équipes reléguées de Nationale 1 Hommes,
- Les équipes qui se sont maintenues l'année précédente,
- La ou les équipes promues de Nationale 3 Hommes,
- Cf. article 62 sur les transitions entre divisions.

Art. 70 : Nationale 3 Hommes

14 équipes de clubs métropolitains + 1 équipe de club DOM TOM maximum participent au championnat N3H.

Le calendrier des rencontres est proposé par la CNKP à la Commission sportive de la FFCK.

Les équipes participantes sont :

- La ou les équipes reléguées de Nationale 2 Hommes,
- Les équipes qui se sont maintenues l'année précédente,
- La ou les équipes promues du championnat national des interrégions,
- Cf. article 62 sur les transitions entre divisions,
- Le championnat se déroule en deux phases :
 - 1^{ère} Phase : Qualifications

Les équipes DOM/TOM ne participent pas à cette phase.

Les 14 équipes sont réparties en 2 zones géographiques de 7 équipes

chacune

Les 2 zones sont définies par la CNKP.

Les lieux et le nombre d'équipes participant à chaque journées sont définis par les responsables de zone et validés par la CNKP,

Cette phase se déroule en matches aller et retour.

- 2^{nde} phase : Phase finale

Les éventuelles équipes DOM/TOM participent directement à cette phase, Les équipes sont réparties en 2 poules (finale montante et finale de classement)

Ces équipes se rencontrent en matches aller et retour.

En fonction de la participation ou non des équipes DOM/ TOM la répartition en poule et le mode de classement sont les suivants :

- Pas d'équipe DOM /TOM :

Les 3 premières équipes de chaque zone participent à la finale montante et se rencontrent en matches aller- retour (sans conservation de scores)

Les 4 suivantes participent à la finale de classement en matches aller - retour. Les scores des équipes qui se sont déjà rencontrées en zone sont reconduits pour la phase finale.

- 1 équipe DOM/TOM en finale montante :

Les 3 premières équipes de chaque zone participent à la finale montante et se rencontrent en matches aller- retour, sauf aller simple contre l'équipe DOM/TOM. Ils font donc : 5 matches x 2 + 1 = 11 matches.

L'équipe DOM/TOM rencontre les 6 autres équipes en aller simple. Les points de chacun de ces 6 matches sont multipliés par un coefficient de 11/6

Les 4 suivantes participent à la finale de classement en matches aller - retour. Les scores des équipes qui se sont déjà rencontrées en zone sont reconduits pour la phase finale.

- 1 équipe DOM/TOM en finale de classement :

Les 4 premières équipes participent à la finale montante en matches aller - retour. Les scores des équipes qui se sont déjà rencontrées en zone sont reconduits pour la phase finale.

Les 3 suivantes de chaque zone participent à la finale de classement et se rencontrent en matches aller- retour, sauf aller simple contre l'équipe DOM/TOM. Ils font donc : 5 matches x 2 + 1 = 11 matches.

L'équipe DOM/TOM rencontre les 6 autres équipes en aller simple. Les points de chacun de ces 6 matches sont multipliés par un coefficient de 11/6

Art. 71 : Championnat des Interrégions Hommes

• Calendrier, nombre d'équipes et inscription :

Le calendrier est établi par la CNKP.

Le découpage des Interrégions est défini par la Direction Technique

Nationale + une interrégion « DOM/TOM ».

14 équipes maximum par zone participent au Championnat national des interrégions.

Les inscriptions seront à envoyer avant le 30 septembre, sous les conditions citées ci-dessous :

- verser un chèque de droit d'inscription dont le montant est fixé annuellement, par la CNKP.
- remplir le bordereau d'inscription de l'équipe fourni par la CNKP, en mentionnant le nom des arbitres qualifiés
- verser des chèques de caution dont le montant est fixé annuellement.

Les équipes participantes au championnat national des interrégions sont :

- Des équipes sélectionnées provenant des championnats régionaux
- 2 équipes reléguées du championnat national 3
- Déroulement du championnat national des interrégions :

Chaque interrégion gère et organise son propre championnat.

Dans chaque interrégion un nombre d'équipes sera sélectionnées, suivant un coefficient défini annuellement par la CNKP, pour accéder aux 16 places de la demi-finale. (Ce coefficient prendra en compte le nombre d'équipes inscrites dans chaque interrégion.)

- La demi-finale :

La formule de la demi-finale sera déterminée par la CNKP.

- La finale :

Elle se déroule à 8 équipes métropolitaines + un nombre d'équipes DOM / TOM déterminé annuellement par la CNKP.

Une seule équipe par département outre mer pourra participer au championnat national des interrégions.

La formule de la finale sera déterminée par la CNKP

3.4.2 : Championnat de France Féminin

Art. 72 : Nationale 1 Féminine

8 équipes participent au championnat de France kayak polo Nationale 1 Féminine.

Un club, un comité départemental ou un comité régional ne peut pas y inscrire plus d'une équipe

Le calendrier des rencontres est proposé par la CNKP à la Commission sportive.

Le championnat se déroule en une phase d'une poule unique en matches aller-retour.

Les équipes participantes sont :

- Les équipes qui se sont maintenues l'année précédente,
- La ou les équipes promues de Nationale 2 Féminine,
- Cf. article 47 sur les permutations entre divisions.

Art. 73 : Nationale 2 Féminine

Les inscriptions au championnat de France Nationale 2 Féminine sont libres.

Un club, un comité départemental ou un comité régional ne peut pas y inscrire plus d'une équipe.

La formule du championnat est déterminée annuellement par la CNKP.

3.4.3 : Championnat régional

Art. 74 : Equipes concernées

Participent au championnat régional, les équipes inscrites par les commissions régionales Kayak Polo.

Ne peuvent participer à un championnat régional :

- les équipes engagées en Nationale 1, Nationale 2, Nationale 3, et interrégions,
- les équipes des divisions supérieures qui ont déclarées forfait lors de la saison encours.

Un club peut inscrire 1 ou 2 équipes dans un championnat régional.

Art. 75 : Formalités d'inscription

Lors de l'inscription d'une équipe, le club devra effectuer et envoyer les formalités suivantes à la Commission régionale Kayak Polo :

- verser un chèque de droits d'inscription dont le montant est fixé annuellement,
- remplir le bordereau d'inscription de l'équipe,
- verser un chèque de caution dont le montant est fixé annuellement, retenu en cas de forfait. (cf. règlement compétition, article 51).

Art. 76 : Inscription des joueurs

Le club inscrit sur le bordereau 7 à 12 joueurs.

Les dates limites d'inscription des équipes sont fixées par la Commission régionale Kayak Polo.

Art. 77 : Les participants

Les équipes peuvent être mixtes.

Art. 78 : Permutation des joueurs entre équipes d'un même club

Un seul joueur par match peut permutation d'une équipe à l'autre.

Dans ce cas, le responsable d'équipe devra fournir le bordereau d'inscription de l'équipe sur lequel est inscrit le joueur.

Art. 79 : Déroulement du championnat

Chaque Comité régional organise son championnat.

Le calendrier des rencontres de chaque Comité régional est établi par le responsable régional Kayak Polo.

Art. 80 : Titre de Champion régional

Sera Championne Régionale l'équipe qui totalisera le plus de points à la fin du championnat.

La formule du championnat régional est déterminée par la commission régionale de kayak polo en tenant compte des particularités régionales.

Art. 81 : Promotion de régionale en interrégions

Le nombre d'équipes sélectionnées par comité régional pour l'accession au championnat national des interrégions est au minimum d'une équipe

En cas de refus ou d'impossibilité pour une équipe d'occuper la place qui lui revient en interrégions, elle sera remplacée par l'équipe suivante au classement, ou par une équipe d'une autre région. C'est la CNKP en accord avec le responsable de la zone concernée qui décidera.

3.4.4 : Championnat de France Jeunes

Art. 82 : Engagement des Equipes

- Les inscriptions au championnat de France Jeunes sont libres.
- Les équipes sont composées de cadets et exceptionnellement de minimes (la proportion de minimes dans l'équipe ne pouvant être supérieure à 50%).
- Il y a un championnat Jeunes masculin et un championnat féminin.
- Exceptionnellement les équipes peuvent être mixtes.
- Une équipe peut être issue exceptionnellement d'un comité régional ou d'un comité départemental.
- Un club, un comité départemental ou un comité régional ne peut pas inscrire plus d'une équipe.
- Les inscriptions seront à envoyer avant le 30 octobre, sous les conditions citées ci-dessous :
 - verser un chèque de droits d'inscription dont le montant est fixé annuellement, par la CNKP.
 - remplir le bordereau d'inscription de l'équipe fourni par la CNKP, en mentionnant le nom des arbitres qualifiés
 - verser des chèques de caution dont le montant est fixé annuellement.

Art. 83 : Déroulement du championnat

La finale du championnat de France se joue sur un week-end.

En fonction du nombre d'équipes engagées, la CNKP peut :

- Soit limiter le nombre d'équipes participantes,
- Soit mettre en place des phases qualificatives par zones géographiques.

Les équipes se rencontrent sous forme de tournoi. La formule sera déterminée par la CNKP.

3.4.5 : Coupe de France

3.4.5.1 : Réglementation générale

Art. 84 : Engagement

- La coupe de France masculine est ouverte à tous les clubs affiliés à la FFCK, prenant part ou non, au championnat de France de Kayak Polo, et, à jour de leurs cotisations, droits d'engagements etc.
- La coupe de France féminine et la coupe de France Jeune sont ouvertes à tous les clubs affiliés à la FFCK, et exceptionnellement aux équipes régionales ou de comités départementaux.
- Un comité départemental ou un comité régional ne peut pas inscrire plus d'une équipe. Les équipes jeunes peuvent être mixtes.
- Les équipes sont composées de cadets et exceptionnellement de minimes (la proportion de minimes dans l'équipe ne pouvant être supérieure à 50%).
- Les équipes masculines et féminines sont composées de juniors, de seniors et de vétérans.
- Toutes les équipes devront acquitter un droit d'engagement et verser un chèque de caution dont les montants seront fixés annuellement par la CNKP. La caution sera retenue en cas de forfait (cf. article 51)
- Un club peut engager plusieurs équipes.
- Aucune permutation de joueur ne sera tolérée, sauf cas exceptionnel autorisé par la CNKP.
- La date limite d'inscription est fixée par la CNKP.

3.4.5.2 : Coupe de France Masculine

La coupe de France se déroule en 3 phases, dans les conditions ci-dessous :
Les dates sont fixées par la CNKP,

La formule de chaque phase est déterminée en fonction du nombre d'équipes inscrites,

La constitution des poules se fera par répartition géographique et l'ordre des

matches se fera par tirage au sort.

Art. 85 : Club organisateur

Une équipe du club organisateur (homme, dame ou jeune) est qualifiée d'office pour la phase finale.

Art. 86 : 1er tour

Participant au 1er tour :

- les équipes des championnats régionaux,
- les équipes des championnats interrégionaux,
- les équipes du championnat de Nationale 3 Hommes,
- les équipes classées de la 7ème à la 14ème place du championnat de Nationale 2 Hommes.

Zones, lieux et formules du 1er tour

- La France est découpée en plusieurs zones géographiques. Le découpage des zones est défini par la CNKP.
- Les lieux et la formule des tournois du 1er tour sont fixés par la CNKP.
- Le nombre d'équipes qualifiées pour le 2ème tour est fixé par la CNKP.
- En cas d'impossibilité ou de refus pour une équipe d'occuper la place qui lui revient au 2ème tour, elle sera remplacée par la première équipe non sélectionnée dans la même zone.

Art. 87 : 2^e tour

Participant au 2ème tour :

- les équipes sélectionnées du 1er tour,
- les équipes classées de la 1ère à la 6ème place du championnat de Nationale 2 Hommes,
- les équipes de la Nationale 1 Hommes.

Zones, lieux et formules du 2ème tour

- La France est découpée en trois zones géographiques. Le découpage des zones est défini par la CNKP
- Les lieux et la formule des tournois du 2ème tour sont fixés par la CNKP.
- En cas d'impossibilité ou de refus pour une équipe d'occuper la place qui lui revient en finale, elle sera remplacée par la première équipe non sélectionnée dans la même zone.

Art. 88 : Finale

Participent à la finale :

- les 15 équipes qualifiées du second tour.
- l'équipe du club organisateur, ou a défaut une 16ème équipe qui sera repêchée.

Toutes les rencontres sont à élimination directe.

Les 8ème de finales et les ½ finales seront fixés par tirage au sort.

3.4.5.3 : Coupe de France féminine

La Coupe de France féminine se déroule en 2 phases, dans les conditions ci-dessous :

Les dates sont fixées par la CNKP,

La formule de chaque phase est déterminée en fonction du nombre d'équipes inscrites,

la constitution des poules se fera par zone géographique, défini par la CNKP et les rencontres se feront par tirage au sort.

Art. 89 : 1^{er} tour (si plus de 8 équipes engagées)

Les lieux et la formule des tournois du 1er tour sont fixés par la CNKP.

Non participation à la finale :

En cas d'impossibilité ou de refus pour une équipe d'occuper la place qui lui revient à la finale, elle sera remplacée par la première équipe non sélectionnée dans la même zone.

Art. 90 : Finale

Participent à la finale :

- les 7 équipes qualifiées du 1er tour.
- l'équipe du club organisateur, ou a défaut une 8ème équipe qui sera repêchée.

Toutes les rencontres sont à élimination directe.

Les ¼ de finales et les ½ finales seront fixés par tirage au sort.

3.4.5.4 : Coupe de France Jeunes (Minimes / Cadets)

La Coupe de France se déroule en 2 phases, dans les conditions ci-dessous :

Les dates sont fixées par la CNKP,

La formule du déroulement des tournois est déterminée en fonction du nombre d'équipes inscrites,

la constitution des poules se fera par zone géographique, défini par la CNKP et les rencontres se feront par tirage au sort.

Art. 98 : Seront qualifiés à la coupe d'Europe des clubs :

- Le vainqueur du championnat de France de la saison en cours,
- Et le vainqueur du tournoi des AS.

S'il s'agit de la même équipe, la deuxième équipe du tournoi des AS sera qualifiée.

Chapitre 4 – REGLEMENT TECHNIQUE

4-1 : L'aire de compétition

Art. 99 : Aire de compétition

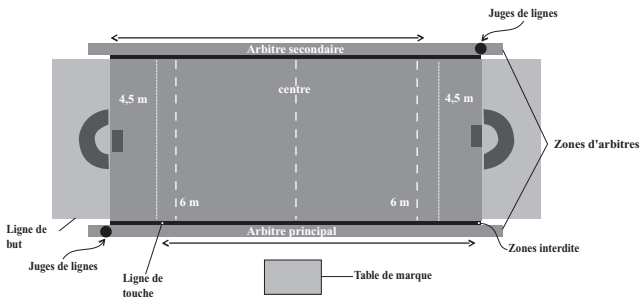
Les bassins de compétitions seront aux normes FIC.

- L'aire de compétition est une aire plus vaste que le bassin qui comprend :
- l'aire de jeu,
- l'aire de remplacement,
- l'aire des arbitres,
- l'aire des entraîneurs,
- l'aire d'échauffement,
- les vestiaires,
- l'aire de stockage des équipements. (Bateaux, etc.).

Les spectateurs et le public en général ne doivent pas pénétrer cet espace. Le R1, le responsable matériel et des installations, le délégué fédéral, le responsable de l'arbitrage ou les arbitres du match en cours peuvent demander l'exclusion de cette aire de toute personne entravant le déroulement normal de la compétition.

4.1.2 : Aire de jeu

Art. 100 : SCHEMA TYPE D'INSTALLATION D'UN BASSIN



Art. 101 : Dimensions

L'aire de jeu devra être rectangulaire et, si possible, le rapport longueur/largeur sera de 3 sur 2. L'aire de jeu idéale est d'une longueur de 35 mètres et d'une largeur de 23 mètres. La longueur devra être comprise entre 30 et 40 mètres.

Art. 102 : Profondeur

L'eau doit, sur toute la surface de jeu, être calme et offrir une profondeur d'au moins 90cm.

Art. 103 : Environnement de l'aire de jeu

L'environnement immédiat de l'aire de jeu doit être dégagé et dépourvu d'obstacle :

- sur une hauteur d'au moins 3m au-dessus de l'eau avec une hauteur sous plafond de 5m au moins.
- si possible, sur une largeur d'1mètre à l'extérieur des lignes de touche et de but

Art. 104 : Lignes de bassin

Les lignes d'eau de la longueur seront appelées lignes de touche, celles de la largeur, lignes de but.

Les lignes de touche et les lignes de but devront être matérialisées par des lignes flottantes. Si possible, la ligne de but ne devra pas comporter de bouées sur une longueur de 4 mètres de part et d'autre du centre du but

Les marques indiquant les lignes de buts, le milieu de terrain, la ligne des 6 mètres et la ligne des 4,5 mètres seront placées le long des lignes latérales et devront être parfaitement visibles par les 2 arbitres et les joueurs.

Art. 105 : Buts - Conditions de mise en place

Les buts seront situés au-dessus du milieu de chaque ligne de but, le haut de la barre inférieure se trouvant à 2 mètres au-dessus de la surface de l'eau (Les buts devront être maintenus de façon à ne pas osciller. Les supports de buts, ainsi que les filets, ne doivent en aucun cas gêner les joueurs qui les défendent ou manœuvrent autour d'eux, ni entraver la trajectoire du ballon dans l'aire de jeu). Le cadre devra être dans la mesure du possible à l'aplomb de la ligne d'eau et perpendiculaire à la surface de l'eau.

Pour les championnats jeunes, le haut de la barre inférieure du but devra se trouver à 1,70 mètre au-dessus de la surface de l'eau.

Art. 106 : Buts - Dimensions

Chaque but sera constitué d'un cadre d'1 mètre de haut par 1,5 mètre de

large en dimensions intérieures, suspendu verticalement.

La largeur du matériau utilisé pour la confection des buts sera de 5 cm maximum. Les buts devront comporter des filets permettant au ballon de passer facilement à travers le cadre, et indiquant de façon claire si un but a été marqué. Si possible, les buts ne comporteront pas de barres à l'arrière du cadre principal. Dans le cas où elles sont présentes, un système sera mis en place de façon à limiter le risque de retour du ballon vers l'aire de jeu. La couleur du cadre du but est faite de bandes rouges et blanches de 20 centimètres.

4.1.3 : Aire de remplacement

Art. 107 : Aire de remplacement

Elles sont situées en dehors de l'aire de jeu, soit derrière la ligne de but, soit sur le côté, vers l'aire des buts, en dehors d'un demi-cercle de 4 mètres de rayon à l'arrière du but.

Elles sont réservées pendant un match à tous les remplaçants des 2 équipes attendant de prendre part au match en cours.

4.1.4 : Aire des arbitres

Art. 108 : Zone des arbitres

C'est l'aire nécessaire aux arbitres pour qu'ils puissent contrôler le match le long des lignes de touches. Cette aire s'étend jusqu'aux lignes de touche et est interdite aux remplaçants et aux joueurs extérieurs au match en cours.

Dans la mesure du possible, elle doit être délimitée, séparée par une barrière et ne doit pas être distante de plus de 2 mètres de l'aire de jeu. Personne ne sera autorisé à pénétrer cette aire au cours d'un match, hormis les officiels. Il est nécessaire de laisser un chemin afin qu'ils puissent contourner l'aire de jeu par les côtés pour se concerter.

4.1.5 : Aire des entraîneurs

Art. 109 : Zone des entraîneurs

C'est une aire qui entoure la zone de remplacement.

La ou les 2 personnes considérées comme entraîneur de l'équipe du match en cours sont autorisées à y pénétrer et devront rester dans leur zone, ne pas venir à moins d'un mètre de la ligne de but, ni empiéter sur le chemin d'arbitre.

Le non respect de cette consigne peut entraîner une sanction.

4.1.6 : Aire d'échauffement

Art. 110 : Aire d'échauffement

Elle est mise à la disposition, en dehors des aires de jeu et de remplacement,

pour que les joueurs puissent s'échauffer avant un match. Elle doit être séparée de l'aire de jeu afin d'éviter l'entrée accidentelle de ballons dans l'aire de jeu. Cette aire est exclusivement réservée aux joueurs se préparant pour le prochain match.

4-2 : Le ballon

Art. 111 : Dimensions et caractéristiques du ballon

Le ballon sera un ballon officiel de water-polo ou tout autre ballon fait de la même manière et ne devra pas comporter de poignées ni être couvert par aucune substance grasse ou collante ou similaire.

Il devra répondre aux caractéristiques suivantes :

- entre 68 cm et 71 cm de circonférence, pour une masse de 400 à 450 grammes, pour la catégorie homme (Le ballon doit être gonflé à 90-97 KPa).
- entre 65 cm et 67 cm de circonférence, pour une masse de 400 à 450 grammes, pour les catégories "féminines" et "jeunes". (Le ballon doit être gonflé à 83-90 KPa).

4-3 : Les joueurs et leur équipement

Art. 112 : Nombre de joueurs

Chaque équipe sera constituée de 8 joueurs au maximum pour chaque match. On n'autorisera pas plus de 5 joueurs en même temps sur l'aire de jeu.

Une équipe doit commencer chaque match avec 5 joueurs sur le terrain.

Une équipe ne pouvant présenter cinq joueurs au début du match sera déclarée perdante par forfait.

Si une équipe A est réduite à 2 joueurs le match est immédiatement arrêté, le jury d'appel statuera immédiatement.

Art. 113 : Identification des joueurs - couleurs

Tous les membres d'une équipe doivent avoir les ponts des kayaks de même couleur, des tenues corporelles (gilets ou chasubles) de même couleur, des casques de même couleur et des vêtements de la même couleur.

Le capitaine de chaque équipe sera reconnaissable du reste de l'équipe à son brassard.

En cas de conditions climatiques particulières, on exigera une couleur dominante sur la moitié du haut du bras pour une équipe.

Si l'arbitre, ou le responsable matériel et équipement, estime que la distinction entre les équipes est insuffisante, c'est l'équipe qui figure en premier sur la feuille de marque qui devra changer la couleur d'identification de ses tenues corporelles.

Art. 114 : Numéros des joueurs

Chacun des joueurs doit être clairement identifiable au numéro imprimé sur sa tenue corporelle devant et derrière, et sur son casque. Il devra être parfaitement lisible par les arbitres, quel que soit leur emplacement sur le terrain.

Dimension des numéros imprimés :

- à l'arrière de la tenue corporelle : 20 cm de haut,
- à l'avant de la tenue corporelle : au moins 10 cm de haut,
- de chaque côté des casques devront figurer des numéros d'au moins 7,5 cm de haut.

4-4 : Kayaks

Art. 115 : Kayaks

Les kayaks utilisés doivent être conformes et approuvés par le responsable matériel et équipement.

Les définitions de conformité sont à voir au chapitre Hygiène et Sécurité en Annexe C.

4-5 : Pagaies

Art. 116 : Pagaies

Chaque joueur devra avoir une pagaie double conforme.

Les définitions de conformité sont à voir au chapitre Hygiène et Sécurité en Annexe C.

4-6 : Equipement personnel

Art 117 : Equipement personnel

Les définitions de conformité sont à voir au chapitre Hygiène et Sécurité en Annexe C.

- Tous les joueurs doivent porter des casques de protection avec une grille conforme.
- Ils doivent porter des protections corporelles conformes telles que des gilets de sauvetage.
- Un vêtement avec manches couvrant au moins la moitié du haut du bras est obligatoire sous la protection corporelle.
- Des équipements de soins apposés sur les mains, les avant-bras et les coudes, sont autorisés sous réserve d'être fermement fixés et de ne pas présenter de danger pour les autres joueurs
- Il ne sera pas autorisé d'autre équipement que ceux mentionnés plus haut, des effets personnels et une jupette.
- Un joueur ne devra pas porter de bijoux dangereux pour lui-même ou un autre joueur.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à appliquer des substances

grasses sur leur corps ou leur équipement.

4-7 : Équipement de rechange

Art. 118 : Équipement de rechange

Les équipements de rechange sont soumis aux mêmes règles de conformité. Chaque joueur sera autorisé à quitter l'aire de jeu pour changer une partie de son équipement, à tout moment du jeu, à condition que l'équipement ait été soumis aux vérifications nécessaires. (Les équipements de rechange devront être pris par les joueurs concernés dans leur propre aire de remplacement)

4-8 : Contrôle de l'équipement

Art. 119 : Contrôle de l'équipement

L'équipement des joueurs est soumis au contrôle avant, pendant et après le match.

Chapitre 5 – LES REGLES DU JEU

5-1 : Choix du terrain

Art. 120 : Modalités

L'équipe inscrite en premier sur la feuille de match jouera à gauche de la table de marque sauf si l'un des capitaines demande un tirage au sort (pile ou face ou autre méthode similaire) avant le début du match.

Le capitaine de l'équipe avantagée par le tirage au sort aura le choix du terrain pour la première mi-temps.

5-2 : Durée du Match

Art. 121 : Durée du match

- La durée du match sera normalement de 2x10 mn à moins que des prolongations ne soient nécessaires ou qu'il y ait tir au but (La durée minimum du match ne peut être inférieure à 2 x 7 mn),
- La pause (mi-temps) sera normalement de 3 minutes (La durée minimum d'une pause est de 1 mn),
- Les équipes devront changer de côté après chaque période de jeu.

L'arbitre peut signaler des temps morts pendant le match, le chronométrateur stoppera le chronomètre quand l'arbitre signalera le temps mort et redémarrera le jeu quand l'arbitre signalera la reprise par un coup de sifflet

5-3 : Temps mort

Art 122 : Définition

Un temps mort est une interruption de jeu durant lequel le temps de match est arrêté.

L'arbitre doit utiliser un triple coup de sifflet pour demander un temps mort et indiquer le signal 7.

- Un temps mort doit être demandé lorsqu'un joueur dessalé et que son équipement gêne le déroulement du jeu.
 - Un temps mort doit être demandé lorsque les conditions de jeu deviennent dangereuses ou que les équipements doivent être remis en place (par exemple, mise en danger des joueurs à cause d'une pagaie cassée).
 - Un temps mort doit être demandé lorsqu'un joueur est blessé ou lorsqu'un joueur se trouve illégalement sur le terrain sauf si cela constitue un désavantage pour l'autre équipe.
 - Un temps mort est automatique lorsqu'un but est marqué ou lorsqu'un penalty est sifflé
- Un temps mort peut être décidé pour tout autre incident ou à la discrétion de l'arbitre.

Art. 123 : Reprise du jeu

Lorsque l'arbitre a sifflé un temps mort, et qu'il n'y a ni faute ni ballon sorti de l'aire de jeu, le jeu redémarre par un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui était en possession du ballon. Si le temps mort est demandé suite à un dessalage, un coup franc indirect est accordé à l'autre équipe.

Si l'arbitre ne peut clairement établir l'équipe qui était en possession du ballon, le jeu redémarre par un entre-deux. (Signal 8)

5-4 : Début du Match

Art. 124 : Modalités générales

L'arbitre principal doit vérifier que l'arbitre adjoint, le chronométrateur, le secrétaire et les juges de ligne sont prêts.

Au début du match, cinq joueurs par équipe devront s'aligner :

- Prêt à démarrer,
- Stationnaires,
- Avec une partie de leur kayak sur leur propre ligne de but.

Les juges de ligne de but devront contrôler le positionnement des joueurs. Quand tous les joueurs seront en position, ils devront le signaler à l'arbitre en levant leur drapeau.

Une fois que l'arbitre adjoint indique que les équipes sont prêtes, l'arbitre doit donner un coup de sifflet pour que le match commence.

Art. 125 : Mise en jeu du ballon

- L'arbitre donnera un coup de sifflet pour annoncer le début du match puis il lancera le ballon au centre de l'aire de jeu, ou le ballon sera posé sur un support flottant ou tout autre moyen placé au centre de l'aire de jeu,
- Si le ballon est libéré ou lancé donnant un avantage certain à l'une des équipes, l'arbitre stoppera l'action et redémarrera au début de la période de jeu,
- Le joueur qui tente de s'emparer du ballon ne peut recevoir aucune aide physique d'un autre joueur. Toute infraction entraînera un coup franc indirect (signal 1 et 14),
- Les juges de ligne devront indiquer les "faux-départ" éventuels.

Art. 126 : Engagement

Un seul joueur par équipe pourra tenter de s'emparer du ballon. Tout joueur accompagnant son équipier ne devra pas se trouver à moins de 3 mètres du corps du joueur qui tente de s'emparer du ballon. Toute infraction entraînera un coup franc indirect (signal 1 et 14).

5-5 : Ballon sorti des limites de l'aire de jeu

Art. 127 : Ballon sorti des limites de l'aire en jeu

Lorsqu'une quelconque partie du ballon entre en contact avec la ligne de touche, la ligne de but ou tout autre obstacle placé au-dessus de l'eau, l'équipe qui n'a pas été la dernière à toucher le ballon avec une pagaie, un bateau ou le corps d'un de ses joueurs, sera autorisée à remettre en jeu de la façon suivante :

- Ligne de touche :

Un jet de touche est accordé signal 5 et 14.

Le tireur devra positionner son kayak au point de sortie du ballon ou au point de la ligne de touche le plus près du point de contact de l'obstacle (L'arbitre peut pénaliser un joueur qui tente délibérément d'obtenir une touche, un corner ou une remise en jeu sous le but en sa faveur en lançant le ballon sur l'équipement de l'adversaire)

- Ligne de but:

Dès qu'une partie de la balle touche la projection verticale du cadre avant du but, ou les supports du but, entre les bouées de corner, un jet de but ou un corner sera accordé sauf si :

un but est marqué

ou que le ballon rebondit sur le cadre du but vers l'aire de jeu, auquel cas il est considéré comme restant en jeu.

- Sortie de but : on accorde une sortie de but si un joueur attaquant

- a été le dernier à toucher le ballon et les signaux 6 et 14 s'appliquent. Le joueur effectuant la remise en jeu aura son kayak positionné sur n'importe quel point situé le long de la ligne de but.
- Corner : on accorde un corner si un défenseur a été le dernier à toucher le ballon et les signaux 5 et 14 s'appliquent. Le tireur devra positionner son kayak à l'angle de l'aire de jeu.
 - Pour les remises en jeu précitées, se référer au 5.22.

5-6 : Marquer un but

Art. 128 : Définition

Une équipe marque un but lorsque le ballon passe entièrement au travers de la surface plane qui constitue l'avant du but de l'équipe opposée.

L'arbitre utilise le signal 3 et un coup de sifflet long.

Un temps mort est automatiquement appliqué et l'arbitre indique à la table de marque le numéro du joueur qui a marqué le but.

Lorsqu'un joueur ou un remplaçant empêche le ballon d'entrer dans le but au moyen de sa pagaie, et ce en passant par l'arrière du cadre avant du but, le but est accordé. A l'appréciation de l'arbitre, une sanction supplémentaire pourra être appliquée.

Art. 129 : Remise en jeu après un but

Après qu'un but ait été marqué, l'équipe qui a concédé le but remettra en jeu et le joueur engageant la balle sera positionné avec son kayak au centre de l'aire de jeu.

Les joueurs de chaque équipe auront leur corps dans leur propre camp.

L'arbitre devra siffler pour remettre en jeu.

Il n'y a pas d'obligation pour le joueur effectuant la remise en jeu de présenter le ballon.

Joueur dessalé

5-7 : Joueur dessalé

Art. 130 :

Si un joueur dessale et quitte son kayak, il n'est momentanément plus considéré comme joueur et devra quitter l'aire de jeu immédiatement avec tout son équipement.

Un joueur dessalé qui n'aurait pas quitté l'aire de jeu par sa propre ligne du but, ne pourrait être remplacé qu'à la prochaine interruption de jeu. Un joueur dessalé, souhaitant aussitôt retourner dans le jeu, devra le faire en accord avec les règles d'entrée sur l'aire de jeu définie au 5.8.

Personne ne pourra entrer sur l'aire de jeu pour porter assistance à un joueur dessalé et personne ne devra gêner l'arbitre en aidant un joueur.

Art. 131 : Aide ou intervention extérieure

Une équipe pourra être pénalisée au cours d'un match, pour aide extérieure illégale ou pour toute intervention vis-à-vis de l'adversaire qui pourrait constituer une aide extérieure. C'est à l'arbitre de déterminer la gravité de la sanction.

5-8 : Entrée sur l'aire de jeu, retour, changement de joueur ou d'équipement

Art. 132 : Nombre de joueurs supérieur au nombre autorisé

Si le nombre de joueurs présents dans l'aire de jeu est supérieur au nombre de joueurs autorisés par équipe, le ou les joueur(s) qui est(sont) entré(s) illégalement sera(ont) sanctionné(s) d'un carton jaune et l'équipe sanctionnée jouera avec un (ou plus) joueur de moins qu'avant que la faute soit commise, pendant la durée de la sanction.

Art. 133 : Entrées et sorties des joueurs

Les entrées des joueurs ou leurs sorties pour des remplacements ne peuvent se faire que par leur propre ligne de but (Les remplaçants doivent attendre dans leur aire de remplacement. Les aires de remplacement sont situées hors d'un rayon de 4 mètres depuis le milieu du but. Le kayak doit se trouver entièrement dans l'aire de remplacement. Un joueur qui quitterait l'aire de jeu au titre d'une action inhérente au match, ne sera plus soumis aux règles de remplacement). La totalité du joueur et de son équipement doivent quitter l'aire de jeu avant que le remplaçant puisse entrer dans l'aire de jeu. Le remplacement n'est pas autorisé si une partie de l'équipement, par exemple une pagaie ou un casque, reste dans l'aire de jeu.

L'arbitre peut renvoyer de l'aire de jeu n'importe quel joueur qui ne respecte pas les conditions du jeu (équipement, bateau). Le joueur sera alors libre de changer d'équipement puis de revenir sur l'aire de jeu, ou de se faire remplacer en respectant les règles d'entrée sur l'aire de jeu.

Art. 134 : Remplacement d'un joueur

Le remplacement est autorisé à tout moment (En cas de changement de joueur réalisé illégalement, le joueur rentrant est pénalisé d'un carton jaune. Si l'arbitre ne peut l'identifier alors c'est le capitaine de l'équipe qui désigne le joueur à sortir 2 minutes).

5-9 : Définitions de termes utilisés

Les définitions suivantes devront être utilisées pour déterminer la gravité d'une faute et définir la sanction adéquate à appliquer.

Art. 135 : Faute délibérée

C'est une faute où aucun n'effort n'a été réalisé pour éviter le jeu illégal. Toute faute délibérée doit être sanctionnée au minimum d'un carton vert, soit immédiatement, soit au prochain arrêt de jeu si l'avantage est laissé. Voir article concernant les sanctions 5.21.

Art. 136 : Faute dangereuse

C'est un contact conséquent avec le bras, la tête ou le corps d'un joueur adverse qui pourrait engendrer une blessure et qui est illégal. Voir également article concernant les cartons vert et jaune. Toute faute dangereuse doit être sanctionnée au minimum d'un carton vert, soit immédiatement, soit au prochain arrêt de jeu si l'avantage est laissé.

Art. 137 : Contact significatif

Tout impact important ou contact continu, engendrant un dommage matériel ou une blessure. Cette définition doit être utilisée pour décider de la gravité d'un éperonnage, de l'usage illégal de la pagaie ou d'une possession illégale et si un carton vert, jaune ou rouge doit être donné.

Art. 138 : Action de passe ou action de tir

L'action de passe ou l'action de tir commence lorsqu'un joueur a le ballon en main ou sur sa pale de pagaie et qu'il tente clairement de passer le ballon à un coéquipier ou de tirer en direction du but.

Art. 139 : But quasi certain

L'arbitre doit être sûr qu'un but aurait certainement abouti si le jeu avait continué.

5-10 : Usage illégal de la pagaie

Art. 140 : Utilisation illégale de la pagaie :

Application des signaux 12 et 15.

Ce qui suit constitue l'ensemble des pratiques illégales qui, commises lors d'un match ou d'une interruption de jeu, donnent lieu à des sanctions :

- Toucher un adversaire avec sa pagaie,
- Jouer ou tenter de jouer le ballon avec la pagaie lorsque le ballon est aux mains d'un adversaire ou que l'adversaire tente de jouer le ballon à la main,
- Tenter de jouer le ballon avec la pagaie au-dessus du pontage de l'adversaire, le ballon étant à moins d'une longueur de bras de l'adversaire,

- Placer une pagaie à moins d'une longueur de bras (1 mètre) d'un adversaire en possession du ballon. Le gardien de but n'est pas soumis à cette règle. Il est autorisé à contrer un tir vers le but si sa pagaie ne fait pas de mouvement vers l'adversaire au moment du tir et que l'action n'aboutit pas à un contact significatif avec l'adversaire
- Lancer une pagaie,
- Utiliser sa pagaie de toute autre façon susceptible de mettre un joueur en danger.

5-11 : Possession illégale

Pour toute infraction à la règle de possession ou des 5 secondes, appliquer les signaux 11 et 15.

Art. 141 : Définition de la possession

Un joueur est en possession du ballon quand il a le ballon dans les mains ou peut atteindre le ballon avec sa main ou avec sa pagaie, le ballon étant dans l'eau et non dans l'air.

Un joueur conservant le ballon sur sa pagaie est considéré comme étant en possession du ballon.

Un joueur qui dessale et n'a plus le ballon dans les mains, n'est plus considéré en possession du ballon.

Un joueur ne doit pas manœuvrer son kayak avec ses mains ou sa pagaie avec un ballon posé sur sa jupette ou sur son bateau.

Art. 142 : Règle des 5 secondes

Un joueur en possession du ballon doit le jouer dans les 5 secondes :

- soit en le passant à un autre joueur,
- soit en le lançant à un mètre horizontalement. Le ballon doit être lancé à 1 mètre horizontalement au moins de la partie la plus proche du corps qui dépasse le kayak,
- si un joueur cesse momentanément d'être en possession du ballon, les 5 secondes seront décomptées à partir du moment où le joueur sera à nouveau seul à avoir le ballon.

5-12 : Poussée illégale

Art. 143 : Poussée illégale

Application des signaux 10 et 15.

La poussée est autorisée quand un joueur de sa main ouverte pousse un adversaire en possession du ballon sur l'arrière, le haut ou le côté de son bras.

Ce qui suit constitue l'ensemble des pratiques de poussée illégale :

- Toute poussée effectuée alors que le joueur attaqué n'est pas en possession du ballon,
- Toute poussée mettant en danger le joueur attaqué,
- Tout contact physique autre que celui de la main ouverte contre le côté ou l'épaule,
- Un joueur en possession du ballon qui empêche la poussée de l'adversaire (par exemple avec l'avant bras ou avec le coude, etc...)

5-13 : Eperonnage illégal

Art. 144 : Eperonnage

Application des signaux 10 et 15.

L'éperonnage, en kayak, signifie qu'un joueur pousse avec son propre kayak celui d'un adversaire. Ce qui suit constitue l'ensemble des pratiques illégales d'éperonnage :

- Tout éperonnage qui entraînera le contact significatif du kayak attaquant avec le corps, la tête du joueur attaqué ou la mise en danger de ce dernier. Le bras du joueur attaqué ne sera pas considéré comme partie du corps
- Tout éperonnage violent sur le côté du kayak, perpendiculairement à celui-ci, et sans retenue (On considère que l'éperonnage est violent si l'angle que forment les deux kayaks est compris entre 80 et 100 degrés),
- Eperonner un adversaire qui serait distant de plus de 3 mètres du ballon,
- Eperonner un adversaire quand l'éperonnage n'est pas effectué dans le but de se battre pour le ballon,
- Tout éperonnage qui entraînera contact du kayak attaquant avec la jupe du joueur attaqué ou quand l'attaquant continue son mouvement dans ou sur la jupe. Les deux joueurs, dès que le ballon n'est plus en possession ni de l'un, ni de l'autre, peuvent se séparer en poussant dans une action contrôlée le kayak de l'adversaire.

Les deux joueurs, dès que le ballon n'est plus en possession ni de l'un, ni de l'autre, peuvent se séparer en poussant dans une action contrôlée le kayak de l'adversaire.

Ces règles ont pour but d'éviter les éperonnages délibérés sur l'adversaire visant à empêcher une passe ou un tir.

Ces fautes, si elles sont répétées, seront sanctionnées d'un carton vert et si nécessaire d'un avertissement d'équipe à l'équipe incriminée.

5-14 : Joute illégale

Art. 145 : Joute illégale

Application des signaux 10 et 15.

Il s'agit d'un joueur manœuvrant son kayak contre le kayak d'un adversaire à l'intérieur de la zone des 6 mètres sans tenter de jouer le ballon. Ce qui suit constitue l'ensemble des pratiques de joute illégale :

- Déplacer, de plus de 50 centimètres, un adversaire stationnaire tout en étant en contact permanent avec celui-ci. Cette règle s'applique uniquement aux joueurs stationnaires ou qui tentent de le rester. Elle ne s'applique pas aux joueurs en mouvement et qui pagaient activement,
- Quand le contact est considéré comme un éperonnage illégal,
- Un joueur sorti entièrement derrière la ligne de but ne pourra pas faire l'objet d'une joute.

5-15 : Obstruction

Art. 146 : Obstruction - Ecran illégal

Application des signaux 9 et 15.

Il y a obstruction quand un joueur empêche activement la progression d'un adversaire avec son kayak en mouvement et/ou une manœuvre de la pagaie. Par conséquent, un joueur qui est stationnaire, qu'il soit de l'équipe qui attaque ou qui défend, ne sera pas pénalisé pour une obstruction, à moins qu'il ne commence à pagayer activement de manière à gêner la progression d'un joueur adverse autour de lui.

Les cas suivants ne sont pas des obstructions :

- Si les deux joueurs se disputent le ballon,
- Si l'adversaire est en possession du ballon,
- Si l'adversaire est à moins de 3 mètres du ballon et qu'il est le plus proche du ballon (celui ci étant dans l'eau et non en l'air),
- S'il y a joute entre deux adversaires dans la zone des 6 mètres.

5-16 : Accrochage illégal

Art. 147 : Accrochage illégal

Application des signaux 9 et 15.

- Un joueur empêchant, directement ou non, les mouvements d'un adversaire en plaçant sa main, son bras ou sa pagaie sur le kayak ou saisissant l'adversaire ou son équipement,

Un joueur utilisant comme moyen de propulsion, de soutien ou de déplacement, les divers équipements de l'aire de jeu tels que lignes d'eau, supports de but ou tout autre objet disponible.

5-17 : Anti-jeu

Art. 148 : Comportement d'anti-jeu

Application du signal 11 et carton vert.

- Toute infraction commise par un joueur durant une interruption de jeu,
- Entrave aux tentatives de redressement d'un autre joueur après dessalage. Un joueur à l'envers ne peut être touché avant que sa tête et ses deux épaules ne sortent de l'eau,
- Intervention sur l'équipement d'un adversaire (Tenir et lancer la pagaie d'un autre joueur hors de sa portée, ou empêcher délibérément le joueur de reprendre possession de sa pagaie),
- Utilisation délibérée de différentes tactiques visant à retarder le jeu ou empêcher délibérément une remise en jeu rapide après une infraction,
- Joueurs manifestant leur désapprobation,
- Représailles,
- Langage incorrect ou abusif.

Quand une équipe est pénalisée, tout joueur de l'équipe en possession du ballon doit impérativement laisser le ballon dans l'eau et ne pas gêner ou retarder de n'importe quelle manière la remise en jeu rapide.

Note : jeter délibérément le ballon sur tout équipement adverse dans le but de faire sortir le ballon de l'aire de jeu est toujours considéré comme un comportement anti-jeu et un coup franc direct sera accordé ainsi qu'un carton si nécessaire.

Art. 149 : Autres comportements d'anti-jeu

Autres comportements d'anti-jeu ou comportements préjudiciables au jeu, à la discrétion des arbitres.

5-18 : Défense du but

Art. 150 : Définition du gardien de but.

Le joueur qui se situe le plus près du but, directement en dessous de celui-ci pour le défendre est considéré à ce moment-là comme le gardien de but. Le corps du joueur doit faire face au jeu et tenter de se maintenir à moins d'un mètre du centre du but. Si plusieurs joueurs sont directement sous le but, c'est le joueur le plus au centre qui sera considéré comme étant le gardien de but.

Art. 151 : Eperonnage illégal sur le gardien de but

Lorsqu'un gardien de but qui n'est pas en possession du ballon est déplacé ou déséquilibré par un joueur de l'équipe adverse, on dira que le joueur a

commis un éperonnage illégal. Cette infraction donne lieu à une sanction. Application des signaux 10 et 15.

Art. 152 : Pénalités

- Si un attaquant pousse un défenseur contre le gardien, quand aucun des deux n'est en possession du ballon, l'attaquant doit être pénalisé,
- Si le défenseur peut éviter le contact avec le gardien, mais ne le fait pas, alors l'attaquant n'est pas pénalisé,
- Si un défenseur pousse un attaquant contre le gardien, alors l'attaquant ne doit pas être pénalisé. Si l'attaquant peut éviter le contact avec le gardien, mais ne le fait pas, alors l'attaquant sera pénalisé,
- Si un attaquant en possession du ballon, dont la direction et/ou la vitesse ne doivent pas le faire toucher le gardien, est poussé par un défenseur contre le gardien, l'attaquant ne sera pas pénalisé.

Art. 153 : Gardien jouant le ballon

Un gardien tentant de jouer le ballon sera considéré comme un joueur ordinaire et pourra être poussé. S'il ne récupère pas le ballon, il ne sera considéré comme gardien qu'après que l'attaquant ait tiré au but ou passé le ballon. Quand l'attaquant n'est plus en possession du ballon, il ne doit pas empêcher activement le gardien de but de reprendre sa position.

Art. 154 : Positionnement du gardien

A l'intérieur des 6 mètres, un attaquant ne doit pas activement empêcher un gardien de prendre ou de maintenir sa position. Un défenseur est autorisé à pousser l'attaquant avec son kayak, sans être sanctionné, pour permettre au gardien de but de se placer, en dehors de tout jeu dangereux.

Art. 155 : Equipe attaquante

L'équipe en possession de la balle n'est pas considérée comme étant défendante, et n'a donc pas de gardien de but.

5-19 : Entre deux

Art. 156 : Définition

Un entre deux sera sifflé si deux adversaires ou plus tentent de s'emparer du ballon en le tenant fermement dans les mains plus de 5 secondes. Un temps mort doit être immédiatement appliqué, puis le signal 8.

Art. 157 : Arrêt de jeu sans faute

Si l'arbitre doit arrêter le jeu alors qu'aucune faute n'a été commise (ex : blessure, erreur de l'arbitre, problème matériel), l'arbitre remettra en jeu avec une balle d'arbitre s'il ne peut déterminer quelle équipe était en possession du ballon. Application du temps mort et du signal 8.

Art. 158 : Conditions de l'entre deux

L'entre deux sera joué au point le plus près de l'incident. Si celui-ci se produit à l'intérieur des 6 mètres, l'entre deux sera joué aux 6 mètres.

Deux joueurs adversaires se placeront perpendiculairement à la ligne latérale, du côté de leur ligne de but, à 1 m l'un de l'autre et face à l'arbitre. Ils placeront leurs pagaies à l'extérieur de leurs bateaux en plaçant les deux mains soit sur le pontage du kayak ou sur la pagaie.

L'arbitre sifflera pour faire redémarrer le chronomètre et lancera le ballon entre les deux joueurs :

les joueurs devront tenter de se saisir du ballon à la main dès que celui-ci aura touché l'eau.

Les joueurs ne doivent pas jouer avant que le ballon ne touche l'eau. Tous les autres joueurs doivent se trouver à plus de 3 mètres du point de chute du ballon.

5-20 : Avantage

Art. 159 : Conditions générales

L'arbitre ne doit pas faire jouer la règle de l'avantage une fois qu'un coup de sifflet a été donné. Les arbitres peuvent laisser l'avantage quand l'équipe qui aurait dû bénéficier d'une remise en jeu est avantagée par la poursuite du jeu, si aucun arbitre n'a sifflé.

Lorsque l'avantage est laissé, les 2 arbitres devront utiliser les signaux 13 et 14 et signaler verbalement de façon suffisamment forte l'avantage par « Jouez » de manière à ce que tous les joueurs prennent connaissance de l'avantage. L'arbitre peut sanctionner l'auteur de la faute à l'arrêt de jeu suivant.

Dans le cas d'un jeu dangereux, le recours à la règle de l'avantage doit être évité à moins qu'en stoppant le jeu, l'équipe qui n'a pas commis la faute ne soit clairement désavantagée.

Le signe de l'avantage (signal 13) doit être indiqué si les joueurs s'arrêtent de jouer pensant à une interruption de jeu (coup de sifflet d'un autre terrain ou dans la foule, etc.)

Art. 160 : Avantage acquis

Une fois que l'arbitre a laissé l'avantage, il ne doit pas tardivement changer

d'avis et pénaliser une équipe qui n'a pas commis de faute.

5-21 : Sanctions

En cas de jeu illégal, l'arbitre peut imposer n'importe quelle combinaison des sanctions suivantes, en fonction de la gravité et/ou de la fréquence des fautes commises.

Art. 161 : Coup franc indirect

Un coup franc indirect ne peut pas être un tir direct au but. Le ballon est jouable quand il a parcouru un mètre horizontalement ou bien est en possession d'un partenaire.

Art. 162 : Coup franc direct

Application du signal 15.

Un coup franc direct est accordé quand il n'y a pas penalty, corner, touche, sortie de but,

coup franc indirect ou remise en jeu au centre. Un coup franc direct peut être tiré directement au but.

Lorsqu'un coup franc direct est accordé à moins de 2 mètres de la ligne de but, le coup franc direct sera joué à 2 mètres de la ligne de but à l'endroit le plus proche de la faute commise.

Art. 163 : Penalty

Application du signal 16 et temps mort et voir conditions spécifiques sur le penalty à l'article 5-23.

A l'intérieur de la zone des 6 mètres, un penalty sera accordé pour toute faute délibérée ou faute dangereuse :

sur un joueur qui est en action de tir.

- sur un joueur qui est en action de passe ou de placement pour un but quasi certain,
- sur un joueur qui tente de jouer ou joue un coup franc direct,
- à l'extérieur de la zone des 6 mètres, un penalty sera accordé pour toute faute délibérée ou faute dangereuse :
 - sur un joueur qui est en action de tir pour un but quasi certain et que le but adverse n'est pas défendu.
 - sur un joueur qui est en action de passe ou de placement pour un but quasi certain alors que le but adverse n'est pas défendu.

Art. 164 : Avertissement : Carton Vert

Un avertissement peut s'additionner à une autre sanction.

Un temps mort est appliqué, puis signal 17 avec carton vert.

Un carton vert sera attribué pour toute faute délibérée ou dangereuse, à moins qu'il ne soit nécessaire d'attribuer un carton jaune ou rouge.

Un carton vert sera attribué pour toute faute manifestation verbale superflue envers les arbitres ou les adversaires, ou pour tout autre comportement anti sportif, à moins qu'il ne soit nécessaire d'attribuer un carton jaune ou rouge.

Toutes les fautes délibérées, dangereuses et les comportements anti sportifs doivent être maîtrisés à tout moment afin d'éviter des infractions répétées. En utilisant de façon adéquate les cartons verts, les arbitres assurent que le match est contrôlé et juste pour les 2 équipes.

Art. 165 : Avertissement d'équipe

Un avertissement est attribué à toute l'équipe, dès lors que plus d'un joueur d'une même équipe se rend coupable de la même faute délibérée ou dangereuse. Cette règle s'applique non seulement à toute infraction évidente telle que l'usage illégal de la pagaie, éperonnage illégal, accrochage illégal ou obstruction, mais aussi aux fautes discrètes ou subtiles comme par exemple les interventions verbales futiles de plusieurs joueurs ou les tactiques délibérées visant à retarder le jeu.

Un temps mort est appliqué, puis signal 17 et carton vert.

A la suite de cet avertissement, si un joueur de cette même équipe commet la même faute délibérée ou dangereuse, il sera sanctionné d'un carton jaune.

Art. 166 : Expulsions - carton jaune ou carton rouge

L'arbitre peut exclure un joueur au cours d'un match pour des périodes variant en fonction de la gravité et/ou de la fréquence des fautes commises. Application du temps mort, du signal 17 et du carton approprié.

Art. 167 : Procédure de renvoi d'un joueur

Un temps mort doit être systématiquement appliqué pour signaler une exclusion : utiliser 3 coups de sifflet et le signe 7 pour prévenir la table de marque

1. Le chronométrateur doit automatiquement stopper le chronomètre quand le temps mort est indiqué.
2. L'arbitre doit s'assurer que le chronomètre est arrêté, devra lever le carton applicable au joueur réprimandé et s'assurer que le joueur quitte l'aire de jeu. Si nécessaire, il doit indiquer le numéro du joueur.
3. Montrer le carton et le numéro du joueur au chronométrateur et au secrétaire, et attendre qu'ils aient noté.

4. Le secrétaire doit enregistrer l'équipe du joueur, son numéro et la durée du renvoi. L'arbitre donnera un coup de sifflet pour que le jeu reprenne, le chronométrateur devra déclencher à nouveau son chronomètre à ce moment.

5. Si un temps mort ou la mi-temps a lieu, pendant que le joueur subit son renvoi, alors on doit décompter la durée du temps mort ou de la mi-temps, du temps de son renvoi.

6. Le chronométrateur vérifie la durée de l'exclusion et signale au juge de ligne à l'aide du drapeau spécifique quand le temps est terminé. Le juge de ligne en informe le joueur, et celui-ci peut alors rentrer immédiatement dans l'aire de jeu.

7. A la fin du match, l'arbitre principal doit rapporter les détails du renvoi sur la feuille de match, faire un rapport si nécessaire et signer la feuille. La feuille de marque est transmise au délégué fédéral.

8. Si un joueur renvoyé rentre sur le terrain sans avoir été autorisé par le juge de ligne, comme il aurait dû l'être, l'arbitre accordera un coup franc indirect aux adversaires. Si l'équipe du joueur renvoyé a marqué un ou plusieurs buts pendant que le joueur était injustement sur l'aire de jeu, ce(s) but(s) ne sera (seront) pas accordé(s).

Art. 168 : Carton jaune

Un temps mort est appliqué, puis signal 17 avec carton jaune.

Un carton jaune sera attribué pour toute faute délibérée ou dangereuse sur un joueur en action de but quasi certain, sauf si l'arbitre estime que la sanction d'un penalty est suffisante :

- pour toute faute délibérée, répétée ou pour toute faute que l'arbitre considérera comme délibérée et dangereuse, à moins qu'un carton rouge soit attribué,
- pour contestation répétée des décisions de l'arbitre,
- pour tout écart de langage abusif ou injurieux,
- pour toute entrée illégale de matériel ou du remplaçant sur l'aire de jeu,
- si un joueur reçoit un 3ème carton vert, quelle qu'en soit la cause,
- si une équipe est sanctionnée d'un avertissement d'équipe, alors, toute infraction sanctionnée d'un avertissement pour la même raison conduira de façon automatique à un carton jaune au joueur incriminé.

Art. 169 : Carton rouge

Un temps mort est appliqué, puis signal 17 et carton rouge.

Le joueur est exclu pour le reste du match.

Un carton rouge sera attribué :

- si le joueur reçoit un deuxième carton jaune au cours d'une rencontre,
- si le carton jaune attribué à un joueur n'a pas l'effet désiré,
- pour une agression personnelle sur autrui,
- pour tout écart de langage abusif ou injurieux, continu et répété.

Art. 170 : Remplacement d'un joueur expulsé

Un joueur expulsé au cours ou pour la durée d'un match ne peut être remplacé.

Les joueurs expulsés doivent respecter les règles d'entrée lorsque s'achèvent leurs périodes d'exclusion et se conformer aux directives du juge de ligne.

5-22 : Remises en jeu

Art. 171 : Tir au but direct

Il n'est pas autorisé de tirer directement au but, lors :

- d'une remise en jeu après un but,
- d'une remise en jeu après une sortie de but,
- d'une touche, un corner,
- d'un coup franc indirect.

Art. 172 : Ballon en jeu

Le joueur effectuant une sortie de but, un corner, une touche, un coup franc direct ou indirect devra présenter le ballon au dessus de son épaule, son kayak stationnaire, avant de jouer. En cas de remise en jeu après but, il n'y a pas obligation de présenter le ballon.

Le joueur doit jouer le ballon dans les 5 secondes suivant l'entrée en possession du ballon, le joueur étant en position de jouer le ballon. Le décompte des 5 secondes s'arrête dès que le ballon a franchi 1 mètre horizontalement ou a été passé à un coéquipier. Aucun adversaire ne peut intercepter le ballon avant que celui-ci ne soit remis en jeu. En cas d'interception non réglementaire de l'équipe adverse, l'arbitre décidera de faire rejouer ou prendra la décision adéquate. (attribution d'un pénalty, avertissement, carton, etc.)

Art. 173 : Remise en jeu d'un coup franc direct ou indirect

La remise sera effectuée à l'endroit indiqué par l'arbitre. L'arbitre peut indiquer soit l'endroit où s'est commise l'infraction, soit l'endroit où se

trouvait le ballon au moment de l'infraction, soit l'endroit où il retombe après la faute de manière à conserver l'avantage à l'équipe victime de l'infraction.

En cas de faute sur le gardien, le ballon sera joué à l'endroit de la faute.

Lorsqu'un coup franc direct est accordé à moins de 2 mètres de la ligne de but, le coup franc direct sera joué à 2 mètres de la ligne de but à l'endroit le plus proche de la faute commise.

Le joueur effectuant le coup franc (direct ou indirect) doit pouvoir prendre sa position pour effectuer la remise en jeu. Aucun joueur adverse ne pourra gêner ou toucher l'équipement ou le joueur qui se met en place afin d'effectuer la remise en jeu ; et ce, jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu. Toute infraction à cette règle entraîne une sanction, à la discrétion de l'arbitre. Signal 11 et 15 ou 16 s'appliquent.

Il est rappelé aux arbitres que le joueur effectuant le coup franc doit être statique – et qu'il soit être- selon l'opinion de l'arbitre, dans une position correcte pour prendre le tir. Lorsque l'enjeu du match est critique, il est recommandé aux arbitres d'utiliser un temps mort afin de laisser se placer correctement dans la zone des 6 mètres le joueur effectuant le coup franc direct. Le jeu reprendra quand l'arbitre aura sifflé la remise en jeu...

5-23 : Penalty

Quand un penalty est sifflé par l'arbitre, celui-ci indique un temps mort avec le signal 7 puis le penalty avec le signal 16.

Art. 174 : Généralités

- Le tireur du penalty devra se positionner, son corps stationnaire, sur la ligne des 6 mètres,
- Tous les autres joueurs seront sur l'autre moitié de l'aire de jeu,
- Le tir devra être effectué au coup de sifflet de l'arbitre, il n'y a pas d'obligation de présenter la balle : application de la règle des 5 secondes,
- Le jeu et le chronomètre reprendront au coup de sifflet de l'arbitre,
- Le tireur ne devra pas rejouer le ballon tant que celui-ci n'aura pas touché un autre joueur ou son équipement ou le cadre du but.

Art. 175 : Contrôle du penalty :

- Avant que le penalty soit mis en place, le ballon doit retourner dans les mains de l'arbitre.
- L'arbitre principal doit se placer en face de la marque des 6 mètres et contrôlera le tir au but.
- L'arbitre adjoint doit se placer de façon à ce qu'il puisse observer

les autres joueurs.

Art. 176 : Penalty en fin de période :

Lorsqu'un penalty a été accordé dans les 5 dernières secondes, le penalty devra être effectué. La règle des 5 secondes s'applique. La période sera terminée lorsque le but est marqué ou lorsque le ballon touche un équipement extérieur, le cadre du but ou l'eau.

5-24 : Fin de période de jeu

Art. 177 : Fin de période de jeu

Le chronométrateur indiquera la fin de la période de jeu à l'aide d'un signal sonore puissant. Le jeu est arrêté dès le début du signal : l'arbitre utilisera le signal 2.

L'arbitre ne doit pas utiliser son sifflet pour signifier la fin de la période de jeu sauf si le signal sonore du chronométrateur ne fonctionne pas.

5-25 : Fin de match

Art. 178 : Le vainqueur :

Le vainqueur du match est l'équipe ayant marqué le plus de buts

Art. 179 : Match nul

Lorsque les deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire et qu'elles doivent être départagées, on pourra jouer les prolongations ou/et procédera à une séance de tirs au but comme le stipulent les règles de la compétition.

Art. 180 : Prolongation par but en or

Il y aura 3 minutes de pause avant le début de la prolongation et 1 minute de pause entre les 2 périodes avec changement de côté.

La prolongation par but en or est une période qui dure jusqu'au premier but marqué, dans la limite de 2 fois 3 minutes. En cas d'égalité à la fin de la prolongation, on procédera à une série de tirs au but.

Art. 181 : Prolongation par tirs au but

- Choix des joueurs et modalités

Le capitaine désigne les joueurs de son équipe qui prendront part aux tirs au but ainsi que leur ordre. Normalement 5 joueurs seront choisis. Le gardien de but prendra ou non part à la séance de tir au but (donc le gardien de but peut faire partie des 5 tireurs).

Les joueurs ayant reçu un carton rouge ne pourront pas prendre part aux tirs au but. Leur équipe se verra retirer autant de tirs que de joueurs ayant un

carton rouge. Par exemple, une équipe qui terminera le temps réglementaire à 4 joueurs suite à un carton rouge sur un de ses joueurs obtiendra uniquement 4 tirs.

L'arbitre tirera au sort et laissera le choix à l'équipe qui aura gagné le tirage au sort de tirer la première.

Les deux équipes tireront sur le même but. L'arbitre décidera du but à utiliser.

Les joueurs de chaque équipe prendront part alternativement aux tirs au but.

- **Mise en place des joueurs**

Le joueur effectuant le tir au but se place stationnaire, à 4 mètres 50 de la ligne de but. Le gardien de but, se positionne directement sous le but, stationnaire, pour défendre le but avec sa pagaie. Il doit faire face à l'aire de jeu, se maintenir à moins d'un mètre du centre du but et garder sa position pendant le tir.

Tous les autres joueurs seront sur l'autre moitié de l'aire de jeu.

Art. 182 : Mise en place des arbitres.

L'arbitre principal se placera en face de la marque des 4,50 mètres et contrôlera le joueur qui procède au tir au but. L'arbitre secondaire se positionnera sur la ligne de but et s'assurera que le gardien est en position. Le juge de ligne du côté de l'arbitre secondaire se positionnera au milieu de terrain et contrôlera que les joueurs respectent leur emplacement attribué. L'arbitre principal devra donner un coup de sifflet pour ordonner le départ de chaque tir au but. Le joueur a 5 secondes pour effectuer le tir.

Le joueur effectuant le tir doit tirer directement au but et ne peut reprendre le ballon.

Art. 183 : Vainqueur

Dans le cas où chaque équipe a effectué ses tirs, c'est l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts qui a gagné.

Dans le cas où chaque équipe ayant effectué ses tirs, il y a encore match nul, les joueurs de chaque équipe doivent tirer alternativement et dans le même ordre jusqu'à ce que l'une des deux équipes, à nombre de tirs égal, ait marqué le plus de buts.

5-26 : Sanctions et barèmes des sanctions

Les arbitres et/ou les jurys concernés jugent les fautes et décident de la suite donnée à une sanction conformément à ce qui suit.

Art. 184 : Faute de jeu

Les fautes de jeu au cours d'un match sont sanctionnées par les arbitres. A

chaque faute correspond une pénalisation prévue par les règles du jeu qui sont définies au chapitre 5.

Art. 185 : Décision disciplinaire suite à une expulsion

L'arbitre peut exclure un ou plusieurs joueurs au cours d'un match pour des périodes variant en fonction de la gravité de la faute. Les joueurs expulsés

CARTON VERT	Sanction au cours du match	Sanctions disciplinaires à suivre
3 vert dans un match = 1 jaune	Expulsion 2 minutes	Rien
CARTON JAUNE	Sanction au cours du match	Sanctions disciplinaires à suivre
Jaune dans un match	Expulsion 2 minutes	Rien
2 jaunes dans un match = 1 rouge	Expulsion définitive	Suspension pour le match suivant
2 jaunes dans une journée	Expulsion 2 minutes	Suspension pour le match suivant
6 jaunes dans la saison	Expulsion 2 minutes	Suspension pour le match suivant
CARTON ROUGE	Sanction au cours du match	Sanctions disciplinaires à suivre
Rouge dans un match	Expulsion définitive	Suspension pour le match suivant, ou plus si décision de jury d'appel
2 rouges dans une journée	Expulsion définitive	Suspension pour les 2 matches suivants, ou plus si décision de jury d'appel
3 rouges dans la saison	Expulsion définitive	Suspension pour les 4 matches suivants, ou plus si décision de jury d'appel

seront soumis aux règles décrites dans le tableau des sanctions ci-après.

Art. 186 : Fraudes

Pour toutes fraudes sur l'inscription ou sur la participation d'un joueur à un match, la pénalité sera match perdu pour l'équipe et suspension du joueur concerné pour 1 match ou du capitaine.

Les cas de fraude sont :

- mauvaise identité d'un joueur inscrit sur la feuille de match,
- inscription d'un joueur suspendu,
- participation d'un joueur non inscrit.

Art. 187 : Conduite incorrecte

Le comportement incorrect envers autrui (officiels, joueurs, public, etc.), qu'il se produise pendant ou après le match, est sanctionné de façon automatique.

Toute incorrection, grossièreté envers le public, les joueurs, le corps arbitral ou un officiel par un licencié quelconque sera sanctionnée d'une suspension automatique pour la rencontre suivante :

- du licencié s'il est joueur,
- du capitaine de l'équipe si le licencié est un officiel et non un joueur.

Toute voie de faits par un licencié participant ou non à la rencontre est sanctionnée par une suspension ferme pour le match suivant :

- du licencié s'il est joueur inscrit sur la feuille du match suivant,
- du capitaine de l'équipe du match précédent si le licencié ne participe pas à la rencontre suivante.

D'autres sanctions peuvent être prononcées par le Jury d'appel, le Jury national ou la Commission Nationale Discipline 1ère instance.

Toutes sanctions prises en complément à une suspension automatique consécutive à une expulsion doivent être purgées sans discontinuité dès notification de la décision.