

KAYAK POLO

Le présent règlement vient en complément du règlement commun, qu'il convient de lire avant de poursuivre la consultation du règlement spécifique.

Chapitre 1 – ROLE DE LA COMMISSION DANS LES COMPETITIONS OFFICIELLES

Art. 1 : Devoir de la Commission nationale

La Commission nationale 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 des différents championnats,
- de veiller au bon déroulement des compétitions,
- de programmer les rencontres,
- de désigner le cadre d'arbitrage : arbitre principal, arbitre adjoint, juges de lignes,
- d'établir la liste des clubs qualifiés pour les championnats de Nationale 1, Nationale 2 et Nationale 3 et des sélectionnés pour les poules finales,
- 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,
- de nommer les officiels (délégués) qui représenteront la Commission nationale lors des compétitions,
- de procéder à toutes 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.

Chapitre 2 – DELEGUES FEDERAUX

Art. 2 : Compétitions officielles

Les compétitions officielles devront être supervisées par les délégués accrédités FFCK. Ces délégués sont de préférence en possession du titre d'arbitre national.

2-1 : Désignation des délégués pour les compétitions

2-1-1 : Championnat de France

Art. 3 : Nationale 1 masculine et championnat féminin :

Un délégué est nommé par la Commission nationale pour chaque phase de la compétition.

Art. 4 : Nationale 2 et Nationale 3 masculines

Finale Nationale 2 et Nationale 3 masculines : un délégué est nommé par la Commission nationale pour chaque phase.

Championnat par poules de Nationale 2 et Nationale 3 masculines : un délégué régional est nommé par le R1 de la poule concernée.

Art. 5 : Championnat régional

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

2-1-2 : Coupe de France

Art. 6 : Finale :

Un délégué est nommé par la Commission nationale.

Art. 7 : 1^{er} tour et 2^{ème} tour :

Le délégué est le R1 de la poule concernée.

2-1-3 : Compétitions Internationales

Art. 8 : Désignation du délégué FFCK

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

2-2 : Rôles des délégués

- Ils supervisent l'organisation générale,
- Ils s'assurent de la conformité du bassin et des installations aux normes du règlement polo FIC,
- Ils s'assurent du bon déroulement des rencontres,
- Ils s'assurent de la conformité de l'équipement des joueurs,

- Ils supervisent la table de marque,
- Dans le cas de circonstances imprévues rendant impossible le déroulement de la compétition dans les délais impartis, ils décident 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 et avec l'accord du Président de la Commission nationale.

Art. 9 : Jury d'appel

En cas de litige, ils convoquent le Jury d'appel. Si besoin, ils transmettent le cas au Jury national qui statuera.

Ils regroupent les feuilles de matches en fin de journée et les adressent au responsable polo concerné.

Chapitre 3 – ORGANISATION ET DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

Art. 10 : Informations

La date, le lieu, le "R1" de l'organisation avec ses coordonnées seront annoncés dans les publications fédérales telles que CKI, le minitel (3615 CANOEPLUS), Guide Canoë Plus, site Internet, etc. ...

Art. 11 : Programmation

Les programmes et horaires des matches sont établis par la Commission Kayak Polo concernée. Ils seront envoyés à l'organisation au minimum 3 semaines avant la compétition.

Art. 12 : Arbitrage

Le cadre d'arbitrage des rencontres de Nationale 1, championnat féminin, finale Nationale 2, finale Nationale 3, finale coupe de France est établi par la Commission nationale et devra être joint au programme des rencontres. La Commission nationale devra fournir au délégué fédéral tous les renseignements nécessaires aux arbitres et la liste des joueurs sanctionnés et en sursis.

3-1 : Organigramme d'un Comité d'organisation de compétition

Art. 13 : Officiels

- Délégué Fédéral (nommé par la Commission Polo FFCK),
- R1 Organisation,
- Secrétaire Général,
- Responsable des installations,
- Attaché de presse et publicité,
- Responsable sécurité.
- Exemple d'organigramme (voir guide de l'organisateur).

Art.14 : Organisation d'une 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. 15 : Composition de la table de marque

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

Art. 16 : Installation des bassins de compétitions

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 d'échauffement,
- l'aire des arbitres,
- l'aire des officiels,
- les vestiaires,
- l'aire de stockage des équipements. (bateaux...).

Les spectateurs et le public en général ne doivent pas pénétrer cet espace. Le responsable technique (ou le responsable de l'arbitrage) peut demander l'exclusion de cette aire de toute personne entravant le déroulement normal de la compétition.

Art. 17 : Aire de jeu (voir schéma)

- L'aire de jeu est définie dans les règles du jeu.
- Elle est réservée exclusivement aux joueurs du match en cours et aux mêmes joueurs immédiatement avant le début du match afin qu'ils puissent s'échauffer.

Art. 18 : Aires de remplacement

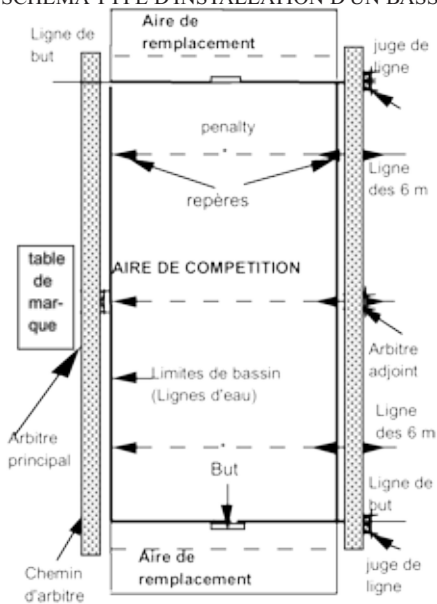
Elles sont situées en dehors de l'aire de jeu, soit derrière la ligne de but, soit sur le côté, vers l'aire des buts.

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

Art. 19 : 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.

SCHEMA TYPE D'INSTALLATION D'UN BASSIN



(à rajouter la ligne des 4,5 mètres et le 'no man's land' dans l'aire de remplacement (rayon de 4 mètres du centre du but)

Art. 20 : Aire des arbitres

C'est l'aire nécessaire aux arbitres, afin qu'ils puissent contourner l'aire de jeu par les côtés et contrôler le match.

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.

Art. 21 : Aire des officiels

C'est une aire située autour du bassin qui comprend l'arrière des buts et l'arrière de l'aire des arbitres. Seules les personnes concernées par le match en cours ou par celui qui va commencer (officiels, joueurs, personnel d'équipe tels que responsables, entraîneurs, médecins) ou représentants accrédités des médias seront autorisés à y pénétrer pendant une compétition.

Art. 22 : Installation des buts (voir guide de l'organisateur)

Chapitre 4 – REGLEMENT DES COMPETITIONS

Championnats et coupe de niveau national

4-1 : Généralités – Engagement des équipes

Art. 23 : Conditions de participation des équipes

Pour participer aux championnats, les clubs sélectionnés devront effectuer les formalités suivantes et les transmettre à la FFCK :

Art. 24 : avant le 30 septembre

- verser un chèque de droit d'inscription dont le montant est fixé annuellement,
- remplir le bordereau d'inscription de l'équipe fourni par la FFCK,
- verser un chèque de caution dont le montant est fixé annuellement ; cette caution est retenue en cas de forfait (cf. article 43 : Report exceptionnel des matches) ou en cas d'absence de l'arbitre imposé par le règlement.

Art. 25 : avant le 31 décembre

- Remplir le bordereau nominatif de l'équipe fourni par la FFCK et le renvoyer au R1 du championnat,

- Le club inscrit sur le bordereau 7 joueurs au minimum Ces joueurs seront habilités à jouer les matches comptant pour le championnat de leur catégorie pendant la saison et ne pourront pas jouer dans un championnat de niveau inférieur durant la même saison,
- Sur demande écrite motivée (blessure, maladie,) le bureau de la Commission nationale peut autoriser un joueur inscrit sur un bordereau à jouer en division inférieure.

4-2 : Conditions de participation des joueurs

Art. 26 : Equipe

Les joueurs d'une même équipe doivent être licenciés dans le même club (une dérogation est tolérée pour le championnat Féminin et pour le championnat Jeunes).

Art. 27 : Catégories d'âge

Les championnats sont réservés aux juniors, aux seniors, et aux vétérans sans demande de surclassement pour les juniors et pour les vétérans I et selon les conditions du règlement commun pour les vétérans II et III. Les juniors et les vétérans "polo" ne sont donc pas surclassés dans les autres disciplines.

Le double surclassement des cadets en "polo" ne concerne que le "polo" et n'empêche donc pas la compétition dans la catégorie cadet pour les autres disciplines.

Art. 28 : Mixité

Les équipes ne peuvent être mixtes (sauf dans le championnat jeunes).

Art. 29 : Participants

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

Art. 30 : Permutation des joueurs entre Nationales.

Lorsqu'un club a plusieurs équipes engagées en championnat, il est permis à un joueur de Nationale inférieure de jouer en Nationale supérieure.

Dans ce cas, le responsable de l'équipe devra présenter le bordereau nominatif de l'équipe sur lequel est inscrit le joueur avant chaque match.

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

Art. 31 : Niveau de participation en Nationale

Lorsqu'un joueur inscrit dans un championnat de France a joué 6 matches dans une Nationale supérieure, il est considéré comme joueur de cette

Nationale. Il ne pourra plus participer aux championnats de France de Nationale inférieure. Il sera inscrit sur le bordereau de sa nouvelle catégorie.

Art. 32 : Présentation des cartes canoë plus

A chaque phase du championnat, les licences devront être remises au R1 de la manifestation.

Elles devront être en règle (licence de l'année, cachet médical,...).

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

Il est fortement conseillé de posséder une photocopie des licences des membres de l'équipe et d'en transmettre un exemplaire au R1 du championnat.

4-3 : Déroulement général des championnats

Art. 33 : Matches

Les championnats se déroulent par matches aller - retour en plusieurs phases (phases = journées ou week-end).

Art. 34 : Phase

Une phase est une concentration d'équipes sur un lieu où chaque équipe effectue plusieurs matches.

Art. 35 : Titre de champion de France

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

Les points seront attribués de la façon suivante :

- vainqueur 4 points
- égalité 2 points
- perdant 1 point
- forfait 0 point

Art. 36 : Egalité

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

- Résultats du ou des matches entre les deux équipes (Goal average particulier),
- Si plus de 2 équipes sont ex æquo, elles seront départagées au nombre de points marqués entre elles puis si nécessaire au goal average entre elles
- différence de buts,

- buts marqués,
- tirage au sort.

Art. 37 : Matches de barrage

En cas de refus ou d'impossibilité, pour une équipe d'occuper la place qui lui revient en Nationale supérieure elle sera remplacée par l'équipe vainqueur du match de barrage entre l'équipe de nationale supérieure qui aurait du descendre et l'équipe du championnat inférieur susceptible de monter.

Art. 38 : Les matches de barrage sont joués :

- soit à une date et un lieu déterminés par le R1 du championnat et les 2 équipes concernées,

Art. 39 : Egalité après barrage

En cas d'égalité à la fin du match de barrage, les équipes devront être départagées par des prolongations (cf. infra).

Art. 40 : Refus d'accession en Nationale supérieure

L'équipe qui refuse d'accéder à la Nationale supérieure (si elle est en position de monter) est rétrogradée en Nationale inférieure.

Art. 41 : Programme des journées de championnat

Les programmes et horaires des matches sont établis par la Commission nationale. 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 heures entre deux matches à partir du 3ème match.

Un maximum de trois matches est autorisé par jour.

Exceptionnellement, en cas de nécessité absolue, la Commission nationale peut autoriser un 4^{ème} match dans une même journée (avec l'accord des équipes concernées).

Art. 42 : Délai avant déclaration de 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, en accord avec le R1 organisateur, applique la règle du forfait.

En cas d'absence d'une équipe ou d'un retard de plus de 10 minutes après l'horaire prévu, on se reportera à l'article 46.

L'arbitre le mentionnera sur la feuille de match.

Art. 43 : Report exceptionnel des matches

En cas d'interruption de 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.

Le match sera rejoué au lieu et à la date décidés d'un commun accord par les Capitaines des deux équipes et la Commission nationale si l'interruption a lieu pendant la première mi-temps ou si le match n'a pas pu commencer. Si aucun accord n'est possible, la Commission nationale décidera du lieu et de la date du report, conformément à l'article 45.

Art. 44 : 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 ; l'équipe devra alors en donner la raison, par écrit, à la Commission Kayak Polo concernée.

La Commission nationale se réserve le droit d'accepter ou de refuser ces reports. Cette décision est sans appel.

Art. 45: Matches reportés

Ces matches devront être rejoués au plus tard à la fin des matches aller ou 15 jours après la dernière journée de championnat au lieu décidé en concertation avec les équipes concernées et après accord de la commission nationale.

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 aux lieu et date arrêtés par la Commission nationale, ou sera sanctionnée par un forfait.

Pour les finales de Nationale 2 et de Nationale 3 et pour la coupe de France, les reports ne sont pas autorisés. L'équipe forfait est disqualifiée et est soumise à la règle du forfait (article 47).

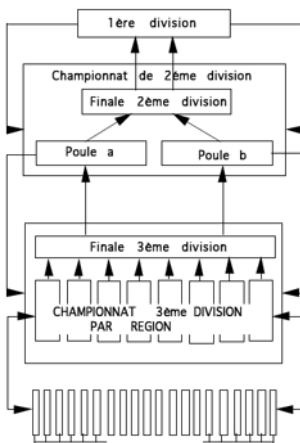
Art. 46 : Forfait

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 ou Nationale 2, ayant déclaré forfait 3 matches, sera rétrogradée en Nationale 3.

Une équipe de Nationale 3, ayant déclaré forfait 3 matches, sera rétrogradée en championnat régional.



CHAMPIONNAT DE LIGUE

Art. 47 : Cautions

En cas de forfait, la caution est retenue de la façon suivante par la Commission nationale :

- 25% pour 1 match,
- 50% pour 2 matches,
- 100% pour 3 matches.

Art. 48 : Synoptique du championnat (voir schéma)

4-4 : Championnat de France Nationale 1 masculine

Art. 49 : Condition générale

Un club ne peut avoir qu'une seule équipe par Nationale.

Art. 50 : Calendrier et nombre d'équipes

- 12 équipes de club participent au championnat de France Nationale 1 masculine.
- Le calendrier des rencontres est proposé par la Commission nationale à la Commission du sport de compétition.

Art. 51 : Descente en fin de championnat

En fin de championnat, le 12^{ème} descend en Nationale 2 masculine et le premier de Nationale 2 masculine en position de monter passe en Nationale 1 masculine. Match de barrage (à la phase finale du championnat) entre le 11^{ème} de Nationale 1 masculine et le 2^{ème} de Nationale 2 masculine en position de monter.

Art. 52 : Remplacement d'une équipe défaillante

Si une équipe de Nationale 1 masculine sélectionnée à nouveau en Nationale 1 masculine refuse d'y participer, elle sera rétrogradée en Nationale 3 masculine et sera remplacée par l'équipe arrivée 11^{ème} de la Nationale 1 masculine ou par la 3^{ème} Nationale 2 masculine en position de monter.

Chaque équipe de Nationale 1 masculine est tenue d'organiser une journée du championnat de France de Nationale 1, en fonction du calendrier établi, à la demande de la Commission nationale.

4-5 : Nationale 2 masculine

Art. 53 : Condition générale

Un club ne peut avoir qu'une seule équipe par Nationale.

Art. 54 : Calendrier et nombre d'équipes

18 équipes participent au championnat de France de Nationale 2 masculine. Elles sont réparties en deux zones géographiques. Les zones sont définies par la Commission nationale.

Art. 55 : Les équipes participantes sont :

- la dernière équipe du championnat de Nationale 1 masculine de la saison précédente. + le perdant du match de barrage entre le 11^{ème} de Nationale 1 masculine et le 2^{ème} de Nationale 2 masculine en position de monter,
- les 6 équipes de la saison précédente sélectionnées pour la poule montante, exceptées les 2 premières équipes remplissant les conditions nécessaires pour accéder à la Nationale 1.

- les 6 équipes de la poule de classement de la saison précédente.
- les 2 premières équipes de la poule descendante de la saison précédente.
- les 4 premières équipes de la finale du championnat de Nationale 3 masculine de la saison précédente.

Art. 56 : Refus ou impossibilité de montée

En cas de refus ou d'impossibilité, pour une équipe de Nationale 3 masculine d'occuper la place qui lui revient en Nationale 2 masculine, elle sera remplacée par l'équipe vainqueur du match de barrage joué entre l'équipe arrivée 3^{ème} de la poule descendante de N2 masculine et l'équipe arrivée 5^{ème} de la finale de Nationale 3 masculine ou décision de la Commission nationale.

Art. 57 : Remplacement d'une équipe défaillante

Si une équipe de Nationale 2 masculine sélectionnée à nouveau en Nationale 2 masculine refuse d'y participer, elle sera rétrogradée en Nationale 3 masculine mais ne pourra participer à la finale et sera remplacée par l'équipe arrivée 15^{ème} ou 16^{ème} de la Nationale 2 ou par la 5^{ème} de Nationale 3. Une équipe de Nationale 3 qui refuse plus de deux fois d'accéder à la Nationale 2 sera rétrogradée en championnat régional.

Le championnat de Nationale 2 masculine se déroule en 2 parties.

Art. 58 : 1^{ère} partie : phase de qualification

- Le championnat de France se déroule en 2 zones de 9 équipes et en matches aller et retour.
- La répartition des équipes dans chaque zone est déterminée par la Commission nationale.
- Le calendrier des rencontres de chaque zone est proposé par le responsable de la zone concernée au plus tard le 31 décembre de l'année précédente et envoyé au siège de la Fédération.

Art. 59 : A l'issue de ce championnat :

- les 3 premières équipes de chaque zone sont sélectionnées pour la poule montante,
- les équipes classées de la 4^{ème} à la 6^{ème} place de chaque zone sont sélectionnées pour la poule de classement,
- les 3 dernières équipes de chaque zone sont sélectionnées pour la poule descendante.

Art. 60 : 2^{ème} partie : poule montante, poule de classement et poule descendante :

- Pour les poule montante et poule descendante, les équipes sélectionnées se rencontrent toutes en match aller et retour, sur 2 journées,
- Pour la poule de classement, les équipes sélectionnées se rencontrent toutes en un seul match sur 1 journée,
- Les lieux et le calendrier des rencontres sont proposés par la Commission nationale à la Commission du sport de compétition.

4-6 : Nationale 3 masculine

Art. 61 : Répartition par zones

Les équipes participantes au championnat de France de Nationale 3 masculine sont réparties en zones géographiques.

Art. 62 : Les équipes participantes sont :

- les équipes sélectionnées par zone pour la phase finale de la saison précédente, exceptées les 4 premières équipes remplissant les conditions nécessaires pour accéder à la Nationale 2 masculine,
- les 5 ou 6 premières équipes des championnats de chaque zone de Nationale 3 masculine. Le nombre est fixé par la Commission nationale,
- les quatre dernières équipes de la poule descendante de la Nationale 2 masculine de la saison précédente,
- la ou les 2 premières équipes de chaque championnat régional,
- les équipes rétrogradées de la Nationale 1 et de la N2 masculines.

Art. 63 : Organisation du championnat

Le championnat de France se déroule en 2 parties.

1^{ère} partie : phase de qualification

- Le nombre de zones et le nombre d'équipes par zone sont déterminés par la Commission nationale.
- Le calendrier des rencontres de chaque région est établi par le responsable de la région concernée au plus tard le 31 décembre de l'année précédente et envoyé au siège de la Fédération.
- Le nombre d'équipes sélectionnées pour la phase finale est déterminé par la Commission nationale.

2^{ème} partie : phase finale

La phase finale se déroule en deux parties :

Les demi-finales :

La Commission nationale détermine annuellement le nombre de demi-finales.

- La formule sera déterminée par la Commission nationale.

La finale :

- La formule sera déterminée par la Commission nationale.

Les 4 premières équipes montent en Nationale 2 masculine.

4-7 : Championnat de France Féminin

Art. 64 : Nationale 1 Féminine

- 10 équipes participent au championnat de France kayak polo Nationale 1 féminine.
- Un club, un comité départemental ou un comité régional ne peut pas inscrire plus d'une équipe
- En fin de championnat, le 10^{ème} descend en Nationale 2 féminine et le premier de Nationale 2 féminine en position de monter passe en Nationale 1 féminine. Match de barrage (à la phase finale du championnat) entre le 9^{ème} de Nationale 1 féminine et le 2^{ème} de Nationale 2 féminine en position de monter.

Le calendrier des rencontres est proposé par la Commission nationale à la Commission du sport de compétition.

Art. 65 : Nationale 2 Féminine

- Les inscriptions au championnat de France N2 féminin sont libres.
- Un club, un comité départemental ou un comité régional ne peut pas inscrire plus d'une équipe.
- La formule du championnat est déterminée annuellement par la Commission nationale.

4-8 : Championnat régional – Engagement des Equipes

Art. 66 : Equipes concernées

- Participent au championnat régional, les équipes inscrites par les commissions régionales Kayak Polo respectives.
- Ne peuvent participer au championnat les équipes engagées en Nationale 1, Nationale 2, ni celles qui, bien que titulaires en Nationale 1, Nationale 2, Nationale 3 masculines pour la saison, ont déclaré forfait.
- Un club peut inscrire 1 ou 2 équipes.

Art. 67 : 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 droit 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 47).

Art. 68 : 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. 69 : Les participants

- Les équipes peuvent être mixtes, sauf pour la montée en Nationale 3 masculine.
- Permutation des joueurs entre équipes d'un même club. Un seul joueur par match peut permuter 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. 70 : Déroulement du championnat

- Chaque Comité régional organise un championnat.
- Le calendrier des rencontres de chaque Comité régional est établi par le responsable régional Kayak Polo.

Art. 71 : 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. 72 : Montée de régionale en N2 féminine

Le nombre d'équipes sélectionnées par comité régional pour l'accession en Nationale 3 masculine est fixé par la Commission nationale.

En cas de refus ou d'impossibilité pour une équipe d'occuper la place qui lui revient en Nationale 3, elle sera remplacée par l'équipe suivante au classement, ou par une équipe d'une autre région. C'est la Commission nationale en accord avec le responsable de la zone concernée qui décidera.

4 – 9 : Championnat de France Jeunes

Art. 73 : Engagement des Equipes

- Les inscriptions au championnat de France Jeunes sont libres.
- Les équipes sont composées de cadets et exceptionnellement de minimés (la proportion de minimés 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.

Art. 74 : Déroulement du championnat

- La finale du championnat de France se joue sur un week-end.
- En fonction du nombre d'équipes engagées, la Commission nationale 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 Commission nationale.

4-10 : Coupe de France – Réglementation générale

Art. 75 : 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 masculines et féminines sont composées de juniors, de seniors et de vétérans.

Art. 76 : Engagement des clubs non participant à un championnat de France

Une équipe ne participant pas au championnat de France de kayak polo, devra acquitter un droit d'engagement de 31 euros et verser un chèque de caution dont le montant est fixé annuellement, retenu en cas de forfait (cf. article 47). Elle participe au 1^{er} tour.

- La caution des équipes engagées en championnat sert également pour la coupe de France.
- Un club peut engager plusieurs équipes. Il devra inscrire sur le bordereau de chaque équipe un maximum de 8 joueurs.
- La date limite d'inscription est fixée par la Commission nationale.

Art. 77 : Refus d'inscription

La Commission nationale a toujours le droit de refuser l'inscription d'une équipe.

Art. 78 : Coupe de France Masculine - Déroulement de l'épreuve

- La coupe de France se déroule sur 3 tours, dans les conditions ci-dessous :
- Les dates sont fixées par la Commission nationale,
- La formule du déroulement des tournois est déterminée en fonction du nombre d'équipes inscrites,
- La constitution des poules se fera par tirage au sort.

Art. 79 : Club organisateur

L'équipe première du club organisateur est qualifiée d'office pour la poule finale.

Art. 80 : 1^{er} tour

Participent au 1^{er} tour :

- les équipes des championnats régionaux,
- les équipes du championnat de Nationale 3,
- les équipes classées de la 9^{ème} à la 16^{ème} place de la finale du championnat de Nationale 2.

Art. 81 : Zones, lieux et formules du 1^{er} tour

La France est découpée en plusieurs zones géographiques. Le découpage des zones est défini par la Commission nationale.

Les lieux et la formule des tournois du 1^{er} tour sont fixés par le responsable de la coupe.

Le nombre d'équipes qualifiées pour le 2^{ème} tour est fixé par la Commission nationale.

En cas d'impossibilité ou de refus pour une équipe d'occuper la place qui lui revient au 2^{ème} tour, elle sera remplacée par la première équipe non sélectionnée dans la même zone.

Art. 82 : 2^{ème} tour

Participent au 2^{ème} tour :

- les équipes sélectionnées du 1^{er} tour,
- les équipes classées de la 1^{ère} à la 8^{ème} place de la finale du championnat de Nationale 2,
- les équipes de la Nationale 1.

Art. 83 : Zones, lieux et formules du 2^{ème} tour

La France est découpée en trois zones géographiques. Le découpage des zones est défini par la Commission nationale

Les lieux et la formule des tournois du 2^{ème} tour sont fixés par la Commission nationale.

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. 84 : Finale

Participent à la finale :

- l'équipe première du club organisateur,
- les 15 équipes qualifiées du second tour.

Toutes les rencontres sont à élimination directe.

Toutes les rencontres sont fixées par tirage au sort.

Art. 85 : Coupe de France féminine et jeune (minimes / cadets)

- La Coupe de France se déroule sur 2 tours, dans les conditions ci-dessous :
- Les dates sont fixées par la Commission nationale,
- La formule du déroulement des tournois est déterminée en fonction du nombre d'équipes inscrites, la constitution des poules se fera par tirage au sort.

Art. 86 : 1^{er} tour de qualification (si plus de 8 équipes engagées)

La France est découpée en plusieurs zones géographiques. Le découpage des zones est défini par la Commission nationale.

Les lieux et la formule des tournois du 1^{er} tour sont fixés par le responsable de la coupe.

Art. 87 : Non participation au 2^{ème} tour

En cas d'impossibilité ou de refus pour une équipe d'occuper la place qui lui revient au 2^{ème} tour elle sera remplacée par la première équipe non sélectionnée dans la même zone.

Art. 88 : 2^{ème} tour (Finale)

Participent au 2^{ème} tour : les 8 équipes sélectionnées du 1er tour.

Toutes les rencontres sont à élimination directe.

Toutes les rencontres sont fixées par tirage au sort.

CODE D'ARBITRAGE – KAYAK POLO

Chapitre 1 – LES REGLES DU JEU

1-1 : Aire de Jeu

Art. 89 : 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. 90 : Profondeur

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

Art. 91 : 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, et le plafond d'une hauteur de 5m au moins.

Art. 92 : Zone des arbitres

Il devra y avoir un dégagement de chaque côté du bassin, afin que les arbitres puissent s'y déplacer librement.

1-2 : Lignes de bassin

Art. 93 : Dénominations générales

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

Les lignes de touche (latérales) et les lignes de but devront être matérialisées par des lignes flottantes.

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.

1-3 : Buts

Art. 94 : Conditions de mise en place

Les buts seront situés au-dessus du milieu de chaque ligne de but, le côté inférieur 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).

Pour les championnats jeunes, le côté inférieur du but devra se trouver à 1,70 mètres au-dessus de la surface de l'eau.

Art. 95 : Dimension du but

Chaque but sera constitué d'un cadre d'1 mètre de haut par 1,5 mètres de large, suspendu verticalement.

(L'épaisseur maximum du matériau utilisé pour la confection des buts sera de 5 cm. 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). La couleur du cadre du but est faite de bandes rouges et blanches de 20 centimètres.

1-4 : Le ballon

Art. 96 : Dimensions et caractéristiques

Le ballon sera un ballon officiel de water-polo ou tout autre ballon fait de la même manière, répondant 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 kiPa).
- 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 kiPa).

1-5 : Officiels de jeu

Les officiels de jeu sont :

Art. 97 : 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.

Art. 98 : Un arbitre adjoint

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

Les arbitres sont responsables du contrôle de l'ensemble du jeu dès l'instant où les joueurs font leur entrée sur l'aire de jeu, et jusqu'à ce que tous ces joueurs aient quitté l'aire de jeu après la fin du match.

Art. 99 : Décisions des arbitres

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 ne doivent pas avoir d'a priori sur les faits survenant lors d'une rencontre et doivent interpréter ce qu'ils observent au mieux de leur jugement.

Art. 100 : Utilisation du sifflet

Les arbitres doivent siffler pour démarrer une rencontre, 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 reprenne, qu'aucune équipe ne soit désavantagée.

Art. 101 : 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, officiel des équipes ou à toute personne dont le comportement empêche l'arbitre d'exercer de manière correcte et impartiale, de quitter l'aire de compétition.

Art. 102 : Arrêt d'une rencontre

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

Art. 103 : Un chronométrateur

Il chronomètre le match selon les règles du jeu en fonction des directives de l'arbitre. Il signale la fin de chaque période de jeu.

Le chronométrateur contrôle aussi le temps d'expulsion des joueurs et indique aux juges de lignes la fin de ces périodes d'expulsion.

Art. 104 : Un secrétaire de feuilles de marque

Il s'assure que tous les joueurs inscrits sont autorisés à participer à la compétition et vérifie les bordereaux nominatifs des équipes fournis par le délégué FFCK.

Le secrétaire de feuilles de marques doit consigner les performances des équipes, les buts marqués, ainsi que toutes les précisions utiles concernant le match.

Il doit aussi noter les noms, numéros et équipes d'appartenance du (des) joueur(s) expulsés.

Art. 105 : Juges de ligne

Deux juges de lignes prendront position sur leur ligne de but, du côté opposé à celui de l'arbitre principal.

Ils signaleront à l'arbitre que tous les joueurs sont sur leur ligne au début de chaque mi-temps. Ils contrôleront également l'entrée des remplaçants et des joueurs expulsés.

Les juges de ligne auront chacun un drapeau, avec lequel ils attireront l'attention des arbitres quand les fautes de ligne ou de remplacement ont lieu. Ils signaleront à l'arbitre lorsque le ballon touche ou franchit les limites de l'aire de jeu.

Art. 106 : Un contrôleur d'équipement

Le contrôleur sera responsable du contrôle de l'équipement de tous les joueurs avant le début du premier jeu. Il pourra aussi vérifier l'équipement à n'importe quel moment, lors d'une compétition.

1-6 : Les joueurs et leur équipement

Art. 107 : 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).

1-7 : Identification des joueurs

Art. 108 : Couleurs

Tous les membres d'une équipe doivent avoir des kayaks de même couleur, des tenues corporelles de même couleur, des vêtements de la même couleur, ainsi que des casques de même couleur. (Si l'arbitre, ou le contrôleur d'équipement, estime que la distinction entre les équipes est insuffisante, c'est l'équipe qui figure en premier sur le programme qui devra changer la couleur d'identification de ses tenues corporelles)

Art. 109 : 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.

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

1-8 : Kayaks

Pour de plus amples renseignements concernant les kayaks et leur protection (voir Hygiène et Sécurité chapitre 2).

1-9 : Pagaies

Chaque joueur devra avoir une pagaie double (voir Hygiène et Sécurité chapitre 2).

1-10 : Equipement personnel (voir Hygiène et Sécurité chapitre 2).

- Tous les joueurs doivent porter des casques de protection avec grille.
- Ils doivent porter des protections corporelles 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.
- Il ne sera pas autorisé d'autre équipement que celui mentionné 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).

1-11 : Equipement de rechange

Art. 110 : Sortie de l'aire de jeu

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)

1-12 : Contrôle de l'équipement

Art. 111 : L'équipement des joueurs est soumis au contrôle avant, pendant et après le match.

L'arbitre doit renvoyer de l'aire de jeu tout joueur dont l'équipement n'est pas conforme aux règles du jeu, dès la première interruption de jeu suivant l'infraction. (Se référer à la règle 13 dans "règles du jeu").

Chapitre 2 – REGLES DU JEU

2-1 : Début, fin, score et gain du match

Art. 112 : Le vainqueur

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

Art. 113 : 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 minute).
- Les équipes devront changer de côté après chaque période de jeu.

Art. 114 : Arrêts de jeu

Des arrêts de jeu peuvent être décidés par l'arbitre au cours du match par un triple coup de sifflet (temps mort). Le chronométrateur arrêtera le chronomètre au signal d'arrêt de jeu de l'arbitre et le déclenchera à nouveau lorsque l'arbitre sifflera la remise en jeu.

2-2 : Temps mort (Signal 7)

Art. 115 : Définition

L'arbitre doit utiliser un triple coup de sifflet pour demander un temps mort.

- Un temps mort doit être demandé lorsqu'un joueur dessale 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.
- 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.

Art. 116 : Temps mort automatique

Un temps mort est automatique lorsqu'un but est marqué, lorsqu'un penalty est sifflé ou à la discrétion de l'arbitre.

Art. 117 : 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)

2-3 : Choix du terrain

Art. 118 : 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.

2-4 : Début du Match

Art. 119 : Modalités générales

Au début du match, cinq joueurs par équipe devront s'aligner avec leurs kayaks stationnaires sur leur propre ligne de but. Une équipe ne pouvant présenter cinq joueurs au début du match sera déclarée perdante par forfait.

- 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.
- 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.

Art. 120 : Premier ballon

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 de son corps. Toute infraction entraînera un coup franc indirect ; on appliquera les signaux 1 et 14.

2-5 : Marquer un but

Art. 121 : Définition

Un but est marqué lorsque le ballon passe entièrement au travers de la surface plane qui constitue l'avant du but. L'arbitre indique le numéro du joueur qui a marqué le but. C'est le signal 3 et un temps mort qui s'appliquent. (Lorsqu'un défenseur empêche le ballon d'entrer dans le but au moyen de sa pagaie, et ce en passant par derrière, le but est accordé).

2-6 : Remise en jeu après un but

Art. 122 : Modalités

Après qu'un but ait été marqué, l'équipe qui a concédé le but remettra en jeu depuis le centre de l'aire de jeu.

A la remise en jeu, tous les joueurs des deux équipes seront 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 au-dessus de sa tête.

2-7 : Fin de jeu

Art. 123 : Fin de période de jeu

Le chronométrateur indiquera la fin de la période de jeu à l'aide d'un signal sonore puissant. Le match est arrêté dès le début du signal. (L'arbitre utilisera le signal 2 si le signal du chronométrateur a besoin d'être confirmé, ou à la suite d'un penalty).

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.

Art. 124 : Penalty

Lorsqu'un penalty a été accordé avant le signal de fin de match, le penalty devra être effectué avant que le match ne soit considéré comme terminé.

Le match sera terminé lorsque le but est marqué ou lorsque le ballon touche l'eau.

2-8 : 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.

2-9 : Prolongation (but en or)

Art. 125 : Modalités

La prolongation est une période qui dure jusqu'au premier but marqué, dans la limite de 2 fois 3 minutes. (Il y aura 1 minute de pause avant chaque période de prolongation avec changement de côté)

En cas d'égalité à la fin de la prolongation, on procédera à une série de tirs au but

2-10 : Prolongation : Tirs au But

Art. 126 : Choix des joueurs et modalités

Le capitaine désigne les cinq joueurs de son équipe qui prendront part aux tirs au but ainsi que leur ordre. (A la fin du temps réglementaire, seul un joueur ayant reçu un carton rouge ne prendra pas part aux tirs au but et son tir sera déclaré forfait).

Le gardien de but sera choisi parmi les cinq joueurs prenant part à la séance de tir au but.

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

Art. 127 : Vainqueur

- Dans le cas où chaque équipe a effectué ses cinq 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 cinq 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.

Art. 128 : Mise en place des joueurs

Le joueur effectuant le tir au but se place stationnaire, à 4 mètres 50 de la ligne de but. Un joueur de l'équipe adverse, appelé le gardien de but, se positionne directement sous le but pour défendre le but avec sa pagaie. Le gardien de but 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. Le tir devra être effectué au coup de sifflet de l'arbitre. Application de la règle des 5 secondes. Le joueur effectuant le tir doit tirer directement au but et ne peut reprendre le ballon.

2-11 : Joueurs et remplaçants

Art. 129 : Joueur dessalé

Un joueur dessalé quittant son kayak ne pourra plus participer au match et devra quitter l'aire de jeu immédiatement avec tout son équipement.

Un joueur dessalé, souhaitant aussitôt retourner dans le jeu, devra le faire en accord avec les règles d'entrée sur un terrain de jeu (règle 13).

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

Art. 130 : 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.

Art. 131 : Conditions particulières

Si une équipe A est réduite à 2 joueurs le match est immédiatement arrêté, le "Jury" décide alors :

- soit de faire rejouer le match,
- soit de garder le score.

ou si la réduction du nombre des joueurs de l'équipe A est due à des cartons rouges ou jaunes, de déclarer vainqueur l'équipe B avec au minimum un but d'avance. (Des buts supplémentaires sont à attribuer si nécessaire).

Si un remplaçant place sa pagaie devant le cadre du but pour empêcher un but d'être marqué, alors un penalty sera accordé. Le joueur fautif sera sanctionné d'un carton rouge et son équipe jouera pour le reste de la rencontre avec un joueur de moins qu'avant que la faute soit commise.

2-12 : Gardien de But

Art. 132 : Précision : 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 quand il le contrôle 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.

Art. 133 : Définition

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. 134 : 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. Ce sont les signaux 10 et 15 qui s'appliquent.

Art. 135 : 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.

Art. 136 : Pénalités

- 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. 137 : Gardien jouant le ballon

Un gardien tentant de jouer le ballon sera considéré comme un joueur ordinaire et peut 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. 138 : 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. 139 : 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.

2-13 : Entrée sur l'aire de jeu – Retour et remplacements

Art. 140 : 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. 141 : 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.

Art. 142 : 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).

Un joueur dessalé qui n'aurait pas quitté l'aire de jeu par sa propre ligne de but, ne pourrait être remplacé qu'à la prochaine interruption de jeu.

2-14 : Ballon sorti des limites de l'aire de jeu

Art. 143 : Remise en jeu

Lorsqu'une quelconque partie du ballon entre en contact avec la ligne de touche, la ligne de but, leur projection verticale 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 tirer comme suit :

Art. 144 : Ligne de touche

Jet de touche : C'est le signal 5 qui s'applique. Le tireur devra positionner son kayak au point de sortie du ballon. (L'arbitre peut pénaliser un joueur qui tente délibérément d'obtenir une touche, un jet de coin ou une remise en

jeu sous le but en sa faveur en lançant le ballon sur l'équipement de l'adversaire).

Art. 145 : Ligne de but

- Jet de but si un joueur attaquant a été le dernier à toucher le ballon, c'est le signal 6 qui s'applique. La remise en jeu s'effectue de n'importe quel point situé le long de la ligne de but.
- Jet de coin si un défenseur a été le dernier à toucher le ballon. C'est le signal 5 qui s'applique. Le tireur devra positionner son kayak à l'angle de l'aire de jeu.

Art. 146 : Obstacles situés en hauteur

Jet de touche effectué du point de la ligne de touche situé le plus près du point de contact. C'est le signal 5 qui s'applique. Un ballon qui rebondit du cadre du but (mais non des supports) sur l'aire de jeu est considéré comme restant en jeu. La règle des 5 secondes et de la remise en jeu à 1 mètre horizontale s'applique à toutes les remises en jeu. Toute infraction sera sanctionnée.

2-15 : Balle d'arbitre (entre deux)

Art. 147 : 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. C'est le signal 8 qui s'applique ainsi qu'un temps mort.

Art. 148 : 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. C'est le signal 8 qui s'applique ainsi qu'un temps mort.

Art. 149 : 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 lancera le ballon entre les deux joueurs et sifflera pour faire redémarrer le chronomètre puis 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.

2-16 : Jeu Illégal

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

Art. 150 : Utilisation illégale de la pagaie :

Application des signaux 12 et 15.

- 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 concerné par cette règle et est autorisé à défendre son but tant que sa pagaie ne fait pas mouvement vers l'adversaire au moment du tir et n'est pas utilisée de manière délibérément dangereuse,
- Lancer une pagaie,
- Utiliser sa pagaie de toute autre façon susceptible de mettre un joueur en danger.

Art. 151 : 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 du kayak attaquant avec le corps du joueur attaqué et/ou la mise en danger de ce dernier,
- 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 contact du kayak attaquant avec la jupe du joueur attaqué sauf si la situation fait suite à un éperonnage autorisé et que le joueur cesse toute action d'éperonnage. Les deux joueurs, dès que la balle n'est plus en possession ni de l'un ni de l'autre, peuvent se séparer en poussant sur le kayak de l'adversaire.

Art. 152 : 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 poussées illégales :

- 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 avec l'avant bras ou avec le coude.

Art. 153 : 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 un adversaire stationnaire, ou tentant de le rester, de plus de 50 centimètres en étant en contact permanent.
- 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.

Art. 154 : Ecran illégal (Obstruction)

Application des signaux 9 et 15.

Il y a obstruction (écran illégal) quand un joueur empêche activement la progression d'un adversaire avec son kayak en mouvement et/ou une manœuvre de la pagaie sauf :

- 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.

Art. 155 : 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.

Art. 156 : Règle des 5 secondes

Application des signaux 11 et 15

- 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,
- 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. 157 : 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 (Exemple : en jetant le ballon au loin, en faisant une obstruction délibérément envers le joueur adverse, pour retarder une remise en jeu),

- Joueurs manifestant leur désapprobation,
- Représailles,
- Langage incorrect ou abusif.

Art. 158 : Autres comportements d'anti-jeu

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

2-17 : Avantage

Art. 159 : Conditions générales

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.

L'arbitre doit signaler la faute en faisant le signal "continuer", signaux 13 et 14.

L'arbitre peut sanctionner l'auteur de la faute à l'arrêt de jeu suivant.

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, ...).

2-18 : 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. 160 : Avertissement

Un avertissement peut s'additionner à une autre sanction. Application du signal 17. Pour un avertissement, l'arbitre montre un carton vert.

Art. 161 : Carton Vert

Un carton vert doit être attribué pour comportement anti-sportif, jeux dangereux, etc.... à moins qu'un autre carton ne soit attribué.

Art. 162 : Penalty

Application du signal 16 et temps mort.

- Un penalty sera attribué pour toute faute délibérée ou dangereuse contre un joueur dans l'aire des 6 mètres alors qu'il tentait de tirer en direction du but ou qu'il tentait de faire une passe ou de se positionner pour un but quasi certain. L'action de tirer commence quand le joueur est en contact avec le ballon, avec sa main ou sa pagaie, et qu'il essaie clairement de tirer au but ou de se préparer à tirer au but.

- Un penalty peut être attribué pour toute faute grave consistant à gêner illégalement un joueur hors de l'aire des 6 mètres alors qu'il allait marquer un but de façon sûre et certaine, qu'il n'y a pas de gardien de but en place, et que le gardien n'est pas empêché de se placer sous son but.
- Un penalty sera attribué pour une faute délibérée ou dangereuse contre un joueur qui tente de jouer un coup franc direct dans la zone des 6 mètres.

Art. 163 : Coup franc direct

Application du signal 15.

- Un coup franc direct peut être tiré directement au but.
- Le ballon est jouable quand il a parcouru un mètre horizontalement ou bien est en possession d'un partenaire. 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.

Art. 164 : 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. 165 : Expulsion

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 signal 17. Dans l'ordre croissant de gravité, les pénalités sont les suivantes :

- Joueur exclu pour deux minutes (carton jaune).
- Un joueur recevant un troisième carton vert au cours d'une rencontre est exclu pour 2 minutes.

Art. 166 : Carton jaune

Un carton jaune peut être attribué :

- pour toute faute délibérée ou dangereuse dans le but d'empêcher un but quasi-certain,
- pour toute faute délibérée ou dangereuse ou répétée,
- pour tout écart de langage ou pour contestation répétée des décisions de l'arbitre.

Art. 167 : Joueur exclu pour le reste du match (carton rouge)

Un joueur recevant un deuxième carton jaune au cours d'une rencontre est exclu pour le reste du match.

Art. 168 : Carton rouge

Un carton rouge peut être attribué :

- si le carton jaune attribué à un joueur n'a pas l'effet désiré,
- pour une agression personnelle sur un joueur,
- pour tout écart de langage continu et répété.

Art. 169 : 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.

2-19 : Remises en jeu

Le joueur effectuant un jet de but, un jet de coin, un jet de touche, un coup franc direct ou indirect devra porter le ballon à bout de bras au-dessus de sa tête, le kayak étant à l'arrêt, avant de jouer. (En cas de remise en jeu après but, il n'y a pas obligation de présenter le ballon).

En cas de mauvaise remise en jeu, recommencer le jet.

Art. 170 : 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. 171 : Ballon en jeu

Le ballon n'est pas en jeu tant qu'il n'a pas franchi une distance d'au moins 1 mètre horizontalement ou n'a été passé à un partenaire.

Le ballon doit effectuer un trajet d'au moins un mètre à partir de la partie du corps du joueur (qui dépasse du kayak). Le joueur qui a effectué le lancé peut rejouer le ballon, une fois que celui-ci a franchi la distance de 1 mètre horizontalement. Aucun adversaire ne peut toucher le joueur qui effectue la remise en jeu ou son équipement avant que le ballon soit joué. Aucun adversaire ne peut intercepter le ballon avant qu'il ait franchi 1 mètre horizontalement.

Art. 172 : Temps de remise en jeu

Le joueur doit lancer 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.

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

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

Toute infraction sera sanctionnée. C'est le signal 11 qui s'applique.

2-20 : Penalty

Quand un penalty est sifflé par l'arbitre, celui-ci signale un temps mort. Le chronométrateur redémarrera le chronomètre quand l'arbitre sifflera le tir du penalty.

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. Application de la Règle des 5 secondes.
- Le jeu reprendra au coup de sifflet,
- 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.

2-21 : Signaux de l'arbitre

Art. 175 : Sifflet et signes d'arbitrage

L'arbitre devra signaler la situation (infraction, sortie du ballon, illégalité, etc. ...) par un coup de sifflet et en faisant le signe approprié (voir-Règlement sur l'arbitrage et les arbitres chapitre 6).

REGLEMENT GENERAL SUR L'ARBITRAGE ET LES ARBITRES KAYAK POLO

Chapitre 1 – ROLE DE LA COMMISSION POLO D'ARBITRAGE

Art. 176 : La Commission nationale Kayak Polo

La Commission nationale assure l'administration générale de l'arbitrage :

- nomme un responsable fédéral de l'arbitrage,
- élabore les règlements généraux sur l'arbitrage,
- veille à l'application de la réglementation,
- organise la formation et la sélection des arbitres nationaux,
- révisé et propose chaque année en début de saison aux responsables la liste complète des arbitres nationaux et régionaux,
- désigne le cadre d'arbitrage et les délégués aux matches de Nationale 1 et des compétitions fédérales,
- détermine 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,
- juge en dernière instance les contestations ou les litiges entre arbitres, clubs ou joueurs et prononce toutes les sanctions nécessaires,
- assure la protection de l'arbitre en prononçant des sanctions à tout membre ou licencié FFCK qui manque à ses obligations envers le corps des arbitres.

1-1 : Classification des arbitres et conditions requises

Art. 177 : Arbitres nationaux

Conditions requises :

- avoir 18 ans au moins,
- être arbitre régional ou reconnu de niveau régional,
- avoir officié pendant 1 an dans le cadre fédéral comme arbitre adjoint,
- appartenir à un club ou être membre individuel de la FFCK,
- avoir participé à un stage arbitre national ou à un recyclage national,
- subir un examen théorique portant sur les connaissances des règles de kayak polo et règlements administratifs de la Commission nationale et de la Fédération,

- subir un examen pratique sur le terrain sous le contrôle d'un délégué de la Commission nationale.

Art. 178 : Arbitres régionaux

Conditions requises :

- être âgé d'au moins 18 ans,
- avoir participé à un stage régional d'arbitre,
- subir un examen théorique portant sur les connaissances des règles de kayak polo,
- subir un examen pratique sur le terrain sous le contrôle du responsable de la poule concernée,
- appartenir à un club ou être membre individuel F.F.C.K.

1-2 : 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 :
- Maillot noir,
- Pantalon (short) noir,
- Chaussettes noires,
- Chaussures de sport.

1-3 : Organisation de l'arbitrage

Les arbitres et juges de ligne sont désignés par la Commission Kayak Polo concernée.

Art. 179 : Niveau de qualification des arbitres

Pour la N1, le championnat féminin, les finales de N2, de N3 et de la coupe de France :

Chaque équipe de N1 et de N2 doit se présenter avec au minimum un arbitre national, chaque équipe féminine et de N3 avec au minimum un arbitre régional.

- l'arbitre principal de chaque match doit être un arbitre national, l'arbitre adjoint doit être, au minimum, reconnu comme arbitre régional.

Art. 180 : Désignation

Pour la N2, N3, 1er et 2^{ème} tour de la Coupe de France :

Le R1 de la poule concernée désigne

- l'arbitre principal et l'arbitre adjoint de chaque match qui doivent être au minimum reconnus comme arbitres régionaux.

- les juges de ligne seront choisis par le responsable d'équipe du club tiers désigné par le R1 de la phase.

Art. 181 : 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 adjoint et les juges de ligne seront choisis par le responsable d'équipe du club tiers désigné par le R1 du Comité régional.

1-4 : Récusation des arbitres

Art. 182 : Conditions

Le club qui désire récuser un arbitre pour une rencontre à laquelle il participe, adresse à la Commission Kayak Polo concernée une demande écrite et motivée, signée du Président du club. Elle doit parvenir à la Commission compétente 8 jours au moins avant la date de la rencontre accompagnée d'une somme, fixée annuellement par la Commission nationale. Elle sera remboursée si la réclamation est reconnue fondée.

La récusation sur le terrain ne peut être admise.

1-5 : Absence

Art. 183 : Conditions générales

Si un arbitre désigné ne peut être présent lors de la rencontre, il doit avertir la Commission Kayak Polo concernée au minimum 5 jours avant.

En cas d'absence totalement imprévue, l'arbitre est tenu d'aviser dans les délais les plus brefs des raisons de son absence la Commission Kayak Polo concernée.

Pour manquement à ces consignes, un arbitre peut, après comparution, être proposé pour une suspension ou radiation du corps d'arbitrage.

Chapitre 2 – ROLE DES ARBITRES, JUGES DE LIGNE ET OFFICIELS DE JEU

2-1 : Les arbitres

Les arbitres doivent diriger les jeux sans parti pris et de manière impartiale. Les arbitres, lorsqu'ils sont joueurs en compétition ou lorsqu'ils remplissent une quelconque fonction dans leur équipe, perdent leur statut d'arbitre. 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.

Deux arbitres seront désignés pour contrôler chaque match, un de chaque côté de l'aire de jeu. Ils devront posséder leur propre équipement.

Ils devront :

Art. 184 : Avant le match :

- contrôler l'équipement de tous les joueurs avant leur entrée sur l'aire de jeu,
- contrôler les licences : identité, cachet 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 la couleur des équipements, c'est l'équipe la première 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.

Art. 185 : 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, dès la première interruption, tout joueur dont l'équipement n'est plus conforme aux conditions de jeu, jusqu'à ce qu'il remédie à ce problème.

Art. 186 : Après le match :

- contrôler le déroulement de l'après match sur l'aire de jeu 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 aux délégués FFCK concernant tous les incidents aboutissant à l'exclusion d'un joueur (cartons jaune et rouge). Ce rapport doit comporter s'il y a lieu une demande d'action disciplinaire,
- assister aux audiences du Jury d'appel local concernant les matches qu'ils ont arbitrés et témoigner,
- suivre les directives du délégué FFCK.

2-2 : Les juges de ligne

Deux juges de ligne sont nommés pour chaque match. Ils devront :

- assister les arbitres en s'assurant que les joueurs sont en position sur la ligne de but au début de chaque mi-temps,
- assister les arbitres en contrôlant l'entrée des joueurs sur l'aire de jeu durant le match, et ce, conformément aux règles d'expulsion, remplacement et entrée dans l'aire de jeu,
- signaler aux arbitres les sorties de jeu (signal 6),
- s'assurer que les remplaçants ne dérangent pas le jeu,
- les juges de ligne ne doivent pas exercer leurs fonctions pendant plus de deux matches successifs.

2-3 : Le Secrétaire :

- tient la feuille de match,
- s'assure que tous les joueurs inscrits sont autorisés à participer à la compétition,
- vérifie les licences et l'identité des joueurs,
- vérifie les bordereaux d'adhésion des équipes (fournis par le délégué FFCK),
- remplit la partie réservée au secrétariat,
- consigne les détails du match,
- fait signer la feuille de match, avant et après le match par l'arbitre principal.

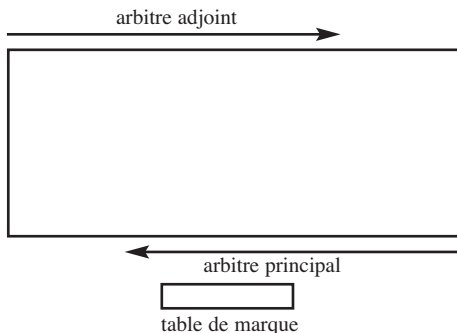
2-4 : Le Chronométrateur :

- il informe les arbitres et les joueurs de l'horaire auquel le match doit commencer,
- il chronomètre le match selon les règles du jeu en fonction des directives de l'arbitre (temps mort),
- il signale la fin du match par un avertisseur sonore,
- il chronomètre le temps d'expulsion (2 mn) et avertit les juges de ligne de la fin du temps réglementaire de l'expulsion.

Chapitre 3 – DIRECTIVES SUR L'ARBITRAGE

3-1 : Contrôle du terrain de jeu

L'arbitre principal doit contrôler le match, côté table de marque (voir le dessin suivant).



Art. 187 : Zones de couverture

Chaque arbitre se chargera en priorité de la moitié du terrain à sa droite (quand il est face au centre).

En général, l'arbitre ne devrait pas aller plus loin à sa gauche qu'aux 2/3 de la distance qui sépare sa main droite et la ligne de but. Le "chemin" de l'arbitre doit lui permettre de voir tous les joueurs sur 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.
- N'importe quel arbitre peut prendre des décisions.

Art. 188 : Déplacement de l'arbitre

L'arbitre doit être en mesure de se déplacer rapidement vers la ligne de but sur sa droite, quand le jeu est à sa proximité, pour être en position de prendre des décisions et contrôler les remises en jeu, corners, sorties des lignes de but ou de touche.

3-2 : 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 5). 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.

Art. 189 : Décisions différentes

Sur toutes les fautes, les arbitres doivent suivre la décision de l'arbitre qui a sifflé. Si les deux arbitres prennent des décisions différentes, et si l'un n'est pas entièrement certain de la sienne ou que l'autre arbitre indique une infraction plus grave, il doit être prêt à changer sa décision.

- Si l'arbitre opposé a signalé une infraction que l'arbitre n'a pas vue, ce dernier doit suivre la décision.
- Lorsqu'un arbitre change sa décision, les arbitres doivent s'assurer que les équipes ont le temps de corriger leur positionnement, avant de relancer le match. Trois coups de sifflet doivent être donnés pour signaler un temps mort avant la relance du match.
- Dans le cas où les deux arbitres ne sont pas d'accord, ils doivent stopper le match pour se concerter et trouver un accord. Si un désaccord persiste, l'arbitre principal prendra la décision finale.

Art. 190 : Réunion de fin de match.

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

3-3 : Instructions aux Arbitres

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, à moins qu'un des deux arbitres ne soit pas d'accord (voir chapitre des sanctions)?
- Si les arbitres doutent à propos de l'accord d'un but ou d'un penalty, ils doivent se consulter et, le cas échéant, consulter les juges de lignes, sans se laisser influencer par les joueurs, public etc. ..

3-4 : Temps mort (Signal 7)

L'arbitre doit utiliser un triple coup de sifflet pour demander un temps mort.

Art. 191 : Demande de temps mort

Un temps mort doit être demandé :

- lorsqu'un joueur dessale ou que son équipement gêne le déroulement du jeu,
- lorsque les conditions de jeu deviennent dangereuses ou que les équipements doivent être remis en place (ex : pagaie cassée),
- 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.

Art. 192 : Temps mort automatique

Un temps mort est automatique lorsqu'un but est marqué, lorsqu'un penalty est sifflé ou à la discrétion de l'arbitre.

Art. 193 : Remise en 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).

3-5 : Avantages

L'arbitre ne doit pas faire jouer la règle de l'avantage une fois qu'un coup de sifflet a été donné.

Lorsque la règle de l'avantage prévaut, on doit l'indiquer aux joueurs et aux spectateurs par le signal de l'avantage (signal 13).

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.

Art. 194 : 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.

3-6 : Contrôle des remises en jeu

Art. 195 : Contrôle du départ des périodes de jeu

- L'arbitre principal doit vérifier que l'arbitre adjoint, le chronométrateur, le secrétaire et les juges de ligne sont prêts.
- L'annonceur indiquera que le match va commencer, les deux équipes se mettront en position de départ.

- 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 bras. (Leur bras levé complètement.)
- 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. 196 : Mise en jeu du ballon

Le ballon doit être lancé après le coup de sifflet. Il faut s'assurer que le ballon atterrit au centre de l'aire de jeu. Les juges de ligne devront indiquer les "faux-départ" éventuels.

Art. 197 : 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.
- On ne peut lancer le ballon au joueur qui doit effectuer le penalty qu'une fois que tous les joueurs sont en position.

Art. 198 : Penalty en fin de temps réglementaire

Quand le penalty est accordé juste avant le signal de la fin du temps réglementaire, le penalty doit avoir lieu même si le temps du jeu est terminé avant que le lancé soit fait.

Si cela arrive, l'arbitre donne un coup de sifflet, qui termine le match, après le tir dès que le ballon a dépassé la ligne de but, atteint le cadre du but ou tombe dans l'eau.

Art. 199 : Contrôle des remises en jeu après les corners et les touches

Les arbitres doivent contrôler les conditions de lancer (1 mètre) des remises en jeu de la ligne de touche, de la ligne de but et du point de corner.

Art. 200 : Contrôle des tirs aux buts

- L'arbitre principal doit procéder à un tirage au sort pour décider de l'équipe qui effectuera le premier tir au but.
- L'arbitre principal se placera en face de la marque des 4,50 mètres et contrôlera le tir au but. L'arbitre adjoint contrôlera le joueur et s'assurera que le joueur suivant est prêt à se mettre en position.

- L'arbitre devra donner un coup de sifflet pour ordonner le départ de chaque tir au but. Le joueur a 5 secondes pour effectuer le tir.

3-7 : Exclusions et renvois

Utiliser un triple coup de sifflet pour prévenir d'une exclusion.

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. 201 : Renvoi de deux minutes (carton jaune) pour :

- Un jeu illégal répété lorsque le joueur commet délibérément une faute,

En premier lieu, l'arbitre doit avertir le joueur en utilisant le signal anti-jeu (signal 11).

Puis il doit utiliser le renvoi de deux minutes lorsque le joueur répète la faute, en montrant tout d'abord le signal anti-jeu pour justifier le renvoi.

- Un joueur qui discute les décisions de l'arbitre à plusieurs reprises,
- Un langage grossier ou abusif,

Art. 202 : Renvoi pour le restant du jeu (carton rouge) quand :

- On discute le renvoi de deux minutes,
- Le renvoi de deux minutes n'a pas eu l'effet souhaité sur le joueur,
- Une attaque personnelle est lancée contre un joueur,
- On continue d'exprimer contre l'arbitre un langage grossier ou abusif.

Art. 203 : Procédure de renvoi d'un joueur

Utiliser un triple coup de sifflet. Lever le carton applicable au joueur réprimandé.

1. Le chronométrateur doit automatiquement stopper le chronomètre quand le carton est montré.
2. L'arbitre doit s'assurer que le chronomètre est arrêté et 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 chronométreur vérifie la durée de l'exclusion et signale au juge de ligne de but 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 et signer la feuille. La feuille de marque est transmise au délégué.
8. Si un joueur renvoyé rentre sur le terrain sans avoir été autorisé par le juge de ligne de but, 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).

Chapitre 4 – JURY D'APPEL – JURY NATIONAL

4-1 : Jury d'appel

Art. 204 : Composition

Lors d'une compétition de championnat, le Jury d'appel sera composé conformément au règlement commun avec en plus :

- le Juge Arbitre délégué par la Commission Kayak Polo,
- l'arbitre principal du match,
- l'arbitre adjoint,
- le responsable de l'organisation.

Art. 205 : Réunion du Jury d'appel

Le Jury d'appel doit se réunir dès que possible sur le site.

Il convoque 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. 206 : Joueur exclu

N'importe quel 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. Le joueur n'est pas exclu d'autres matches tant que le Jury

d'Appel n'a pas examiné son cas, sauf si un arbitre le demande expressément au cours d'un match.

4-2 : Le Jury national

Il a pour mission de statuer sur les litiges de sa compétence.

Il se compose comme suit :

- R1 national,
- R1 Arbitre national,
- R1 Compétition Kayak Polo concernée.

L'arbitre principal et les personnes concernées seront convoqués à titre consultatif.

Art. 207 : Application des décisions

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

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

Art. 208 : Membres de la Commission nationale Kayak Polo

Lorsque le Jury national règle un litige, tout membre de la Commission Kayak Polo ayant été arbitre lors du match dont il est question, ou se trouvant être responsable ou joueur de l'équipe impliquée dans l'incident, ne pourra être membre. Le Président de la Commission Kayak Polo concernée nomme le ou les remplaçants.

Chapitre 5 – SANCTIONS ET BAREMES DES SANCTIONS

Les arbitres et/ou le Jury d'appel concerné(s) jugent les fautes et décident de la suite donnée à une sanction conformément au principe suivant :

5-1 : 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 le code d'arbitrage.

5-2 : 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 seront soumis aux règles suivantes :

5-3 : Tableau des Sanctions

CARTON	Sanction au cours du match	Sanctions disciplinaires pour les matches suivants
JAUNE	EXPULSION 2 MN	/
2 JAUNES dans la même phase	EXPULSION 2MN	SUSPENSION POUR LE MATCH SUIVANT
6 JAUNES dans la saison	EXPULSION 2MN	SUSPENSION POUR LE MATCH SUIVANT

ROUGE	EXPULSION DEFINITIVE	SUSPENSION pour le match suivant ou plus sur décision du Jury d'Appel
2 ROUGES dans la même phase	EXPULSION DEFINITIVE	EXPULSION pour 2 matches ou plus sur décision du Jury d'Appel
3 ROUGES dans la même saison	EXPULSION DEFINITIVE	SUSPENSION pour 4 matches ou plus sur décision du Jury d'Appel

Art. 209 : 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.

5-4 : Conduite incorrecte

Le comportement incorrect envers les officiels, adversaires, public, est sanctionné.

Art. 210 : Barème des sanctions automatiques :

- incorrection, grossièreté envers le public ou l'adversaire, ou après le match envers le corps d'arbitrage ou un officiel par un licencié quelconque : suspension automatique pour la rencontre suivante :
- du licencié s'il est joueur,

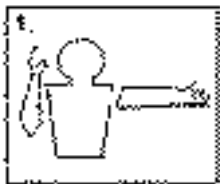
- du capitaine de l'équipe du match précédent si le licencié est un officiel et non un joueur.
- voie de faits pendant ou après la rencontre par un licencié participant ou non à la rencontre : suspension ferme pour le match suivant :
- du licencié s'il est joueur inscrit sur la feuille du match suivant,
- du capitaine de l'équipe du match précédent si le licencié ne participe pas à la rencontre suivante.

Art. 211 : Autres sanctions

D'autres sanctions peuvent être prononcées par le Jury d'appel. Toutes sanctions prises en complément à une suspension automatique consécutive à une expulsion doivent être purgées sans discontinuité dès notification de la décision.

Chapitre 6 – SIGNAUX D'ARBITRE

NOTA : ils seront toujours précédés d'un coup de sifflet.



1 : Début

Bras en avant, fléchi vers le haut, paume ouverte faisant face à la tempe.

L'autre bras désigne la direction du jeu (ddj).



2 : Fin de mi-temps

Bras croisés devant la poitrine.



3 : But

Bras tendus, paume contre paume - Direction :
centre du terrain.



4 : But refusé

Bras croisés plusieurs fois au niveau de la
cuisse. Paumes ouvertes.



5 : Jets de Touche/Corner

Direction : ligne de touche

L'autre bras désigne la direction du jeu.



6 : Sortie de But

La main ouverte, bras tendu le long de la ligne de
but. L'autre bras désigne la direction du jeu.



7 : Temps mort

Former un T avec les mains au-dessus de la tête.



8 : Balle d'arbitre (entre deux)

Bras tendus en avant au ni-veau des épaules, poings serrés, pouce en haut.



9 : Obstruction

Tenir un bras en l'air, poing fermé. L'autre bras désigne la direction du jeu.



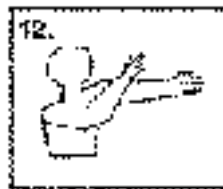
10 : Eperonnage illégal

Tenir son poing serré contre la hanche. L'autre bras désigne la direction du jeu.



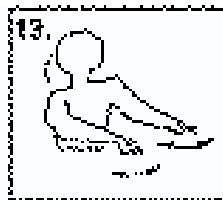
11 : Règles des 5 secondes/ Anti jeu

Lever la main sur le côté et au niveau de la tête, paume de-vant. Ecarter les doigts. L'autre bras désigne la direction du jeu (ddj). Agiter la main de gauche à droite en cas d'anti jeu.



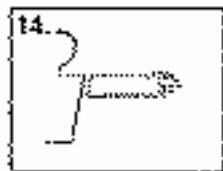
12 : Usage illégal de la pagaie

Lever la main sur le côté et au niveau de la tête, paume de-vant. Ecarter les doigts. L'autre bras désigne la direction du jeu (ddj).



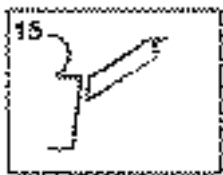
13 : Avantage

Paumes devant au niveau des cuisses, les deux bras font des mouvements répétés de va-et-vient.



14 : Coup franc indirect

Bras tendu, paume ouverte, pointant la direction du jeu parallèlement au côté du terrain. L'autre bras effectue le signal de la faute et désigne l'objet de la faute.



15 : Coup franc direct

Bras tendu, l'index pointant le but dans la direction de l'attaque. L'autre bras effectue le signal de la faute (9-10-11 ou 12). Ensuite on désignera l'endroit de la faute si nécessaire.



16 : Penalty

Les deux bras tendus, index réunis et pointant en direction du but.



6-19 : Expulsions

17 : Cartons

Carton VERT : Avertissement.

Carton JAUNE : Exclusion 2 minutes.

Carton ROUGE : Exclusion pour le reste du jeu.

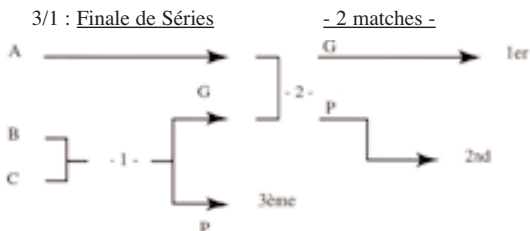
Carton tenu au-dessus de la tête. L'autre bras désigne le joueur.

Si nécessaire, indiquer avec les doigts le numéro du joueur. Lorsqu'il s'agira d'un numéro supérieur à 10, le poing fermé figurera le nombre 10.

SYSTEMES DE JEUX

Chapitre 1 – SYSTEME DE JEUX AVEC RATRAPAGES

1/ Eliminatoire Directe



A : premier du groupe
B : second du groupe
C : troisième du groupe
G : gagnant
P : perdant

AUCUN CHANGEMENT – LES TABLEAUX CORRESPONDANTS NE SONT PAS REPRIS DANS CE DOCUMENT

Chapitre 2 – SYSTEME PAR POULES (1)

2-1 : Pour 9 équipes

Art. 212 : 1^{er} tour (tour de qualification)

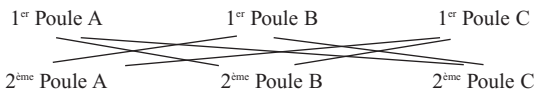
- 3 poules de 3 équipes -

Poule A	Poule B	Poule C
----	----	----
----	----	----
----	----	----

- Les équipes de chaque poule jouent les unes contre les autres.
- Les premières et deuxième équipes de chaque poule joueront le deuxième tour dans la poule D.
- Les troisièmes jouent pour les places 7, 8 et 9. Les 3 équipes se rencontrent.

Art. 213 : 2^{ème} tour : poule D

La première équipe de chaque poule joue contre les équipes arrivées secondes dans les autres poules.



- Les résultats du 2^{ème} tour classent les équipes de 1 à 6

Les points sont donnés conformément aux règles de compétition du règlement international.

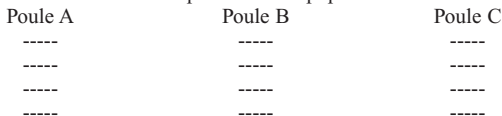
Art. 214 : 3^{ème} tour

- Finale : 1^{er} contre le 2^{ème} poule D
- 3^{ème} et 4^{ème} : 3^{ème} contre le 4^{ème} poule D
- 5^{ème} et 6^{ème} : 5^{ème} contre le 6^{ème} poule D

2-2 : Pour 12 équipes

Art. 215 : 1^{er} tour (tour de qualification)

- 3 poules de 4 équipes - :

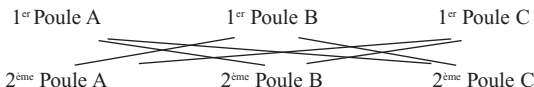


- Toutes les équipes de chaque poule jouent les unes contre les autres.
- Les premières et deuxièmes équipes de chaque poule joueront le deuxième tour dans la POULE D
- Les troisièmes et quatrièmes équipes de chaque poule joueront le deuxième tour dans la POULE E

Art. 216 : 2^{ème} tour

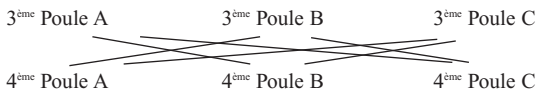
POULE D

La première équipe de chaque poule joue contre les équipes arrivées secondes dans les autres poules.



POULE E

La troisième équipe de chaque poule joue contre les équipes arrivées quatrièmes dans les autres poules.



• Les résultats du 2^{ème} tour de la poule D classent les équipes de 1 à 6.
Les résultats du 2^{ème} tour de la poule E classent les équipes de 7 à 12.
Les points sont donnés conformément aux règles de compétition du règlement international.

Art. 217 : 3^{ème} tour.

Finale	: 1 ^{er} contre le 2 ^{ème} poule D
3 ^{ème} et 4 ^{ème}	: 3 ^{ème} contre le 4 ^{ème} poule D
5 ^{ème} et 6 ^{ème}	: 5 ^{ème} contre le 6 ^{ème} poule D
7 ^{ème} et 8 ^{ème}	: 1 ^{er} contre le 2 ^{ème} poule E
9 ^{ème} et 10 ^{ème}	: 3 ^{ème} contre le 4 ^{ème} poule E
11 ^{ème} et 12 ^{ème}	: 5 ^{ème} contre le 6 ^{ème} poule E

Chapitre 3 – SYSTEME PAR POULES (2)

3-1 : 1^{er} tour

Art. 218 : De 4 à 7 équipes

- Pour les tournois de 4 à 7 équipes, les équipes jouent les unes contre les autres.

Le second tour est expliqué dans l'article 221.

Le troisième tour est expliqué dans le paragraphe 3-3.

Art. 219 : Plus de 8 équipes

- Pour plus de 8 équipes, deux poules doivent être formées. Au premier tour, les équipes jouent les unes contre les autres.

Au second et au troisième tour, elles jouent comme le stipulent les articles 222, 223, 224.

Art. 220 : 1^{er} Tour (Tour de Qualifications)

Groupe de 4 équipes

1.	L'équipe 1	contre l'équipe 4
2.	3	2
3.	4	3
4.	2	1
5.	4	2
6.	1	3

Groupe de 5 équipes :

1.	L'équipe 1	contre l'équipe 5
2.	2	4
3.	1	4
4.	3	5
5.	2	5
6.	1	3
7.	2	3
8.	4	5
9.	1	2
10.	3	4

Groupe de 6 équipes :

1.	L'équipe 1	contre l'équipe 4
2.	2	5
3.	3	6
4.	1	6
5.	2	4
6.	3	5
7.	1	3
8.	2	6
9.	4	5
10.	1	5
11.	2	3
12.	4	6
13.	1	2
14.	3	4
15.	5	6

Groupe de 7 équipes :

1.	L'équipe 1	contre l'équipe 7
2.	2	6
3.	3	5
4.	1	6
5.	2	5
6.	4	7
7.	1	5
8.	2	5
9.	3	7
10.	1	3
11.	4	5
12.	6	7
13.	1	4
14.	2	7
15.	3	6
16.	2	3
17.	4	6
18.	5	7
19.	1	2
20.	3	4
21.	5	6

3-2 : Second Tour

Art. 221 : Demi-finales (pour jusqu'à 7 équipes)

Les PREMIERS contre les QUATRIEMES

Les SECONDS contre les TROISIEMES

Art. 222 : Demi-finales (pour 8 équipes et plus)

Les PREMIERS du groupe A contre les SECONDS du groupe B

Les SECONDS du groupe A contre les PREMIERS du groupe B

3-3 : 3^{ème} Tour (FINALE)

Art. 223 : La finale :

les GAGNANTS de la 1^{ère} demi-finale contre les GAGNANTS de la 2^{ème}.

Art. 224 : La 3^{ème} place

les PERDANTS de la 1^{ère} demi-finale contre les PERDANTS de la 2^{ème}.

• Si possible, utiliser ce système pour les accès à la 3^{ème} place

ou

- Utiliser le système suivant :
 - Le 3^{ème} du groupe A joue contre le 3^{ème} du groupe B
 - Le 4^{ème} du groupe A joue contre le 4^{ème} du groupe B
 et ainsi de suite...

HYGIENE ET SECURITE EN KAYAK POLO EQUIPEMENT DES COMPÉTITEURS SPECIFICATIONS DES BATEAUX

Chapitre 1 – L'HYGIENE ET PROPETE DANS LES PISCINES

Art. 225 : Règlement intérieur de la piscine

La piscine est un établissement conçu et équipé pour offrir à ses usagers, à partir de la pratique de la natation, les possibilités d'activités sportives (kayak polo), de détente et de loisirs, ceci dans de bonnes conditions de confort, d'hygiène et de sécurité. Chaque piscine a son propre règlement qu'il convient de respecter.

Art. 226 : Installation du matériel

Les installations devront se faire en étroite concertation entre les organisateurs de compétitions et les responsables de la piscine.

Art. 227 : Organismes

Ils devront respecter le cahier des charges des manifestations surtout concernant les installations de bassin et les aires de stockage à bateau, et pour ce faire :

- autoriser leur accès seulement lorsque le bateau et tout l'équipement du compétiteur auront été nettoyés par un produit mis à disposition par le responsable de la piscine. Une fois nettoyés, les équipements ne devront quitter en aucun cas l'aire de la compétition.

1-1 : Hygiène et température de l'eau à l'extérieur

- veiller à la température de l'eau (minimum conseillé 12°),
- veiller à l'hygiène de l'eau (pollution, propreté) si possible contrôlée par la Direction Départementale de l'Action Sanitaire et Sociale.
- veiller à la propreté de toutes les installations (sanitaire, vestiaire, etc...).

Chapitre 2 – EQUIPEMENT DU COMPETITEUR

L'équipement des compétiteurs peut être contrôlé par le délégué fédéral, les arbitres et le responsable hygiène et sécurité. Il doit être aux normes du règlement FIC.

2-1 : Les Pagaies

Les pagaies sont des pagaies doubles d'une longueur maximale de 220 cm. Tous les angles des pales devront être arrondis. Elles devront avoir une épaisseur minimum de 5 mm.

Les pagaies ne doivent comporter ni parties pointues, ni autres accessoires dangereux. Les pales ne devront pas comporter d'embouts métalliques dangereux.

Les pales ne devront pas excéder 50cm x 25cm et ne posséder aucun angle d'un rayon inférieur à 3cm.

2-2 : Les Casques

Tous les joueurs doivent porter des casques de protection. Ils devront protéger les joueurs contre les coups qu'ils peuvent recevoir au cours du jeu. Ils doivent protéger de la mâchoire au crâne de manière qu'une pagaie tenue horizontalement ne puisse atteindre le visage.

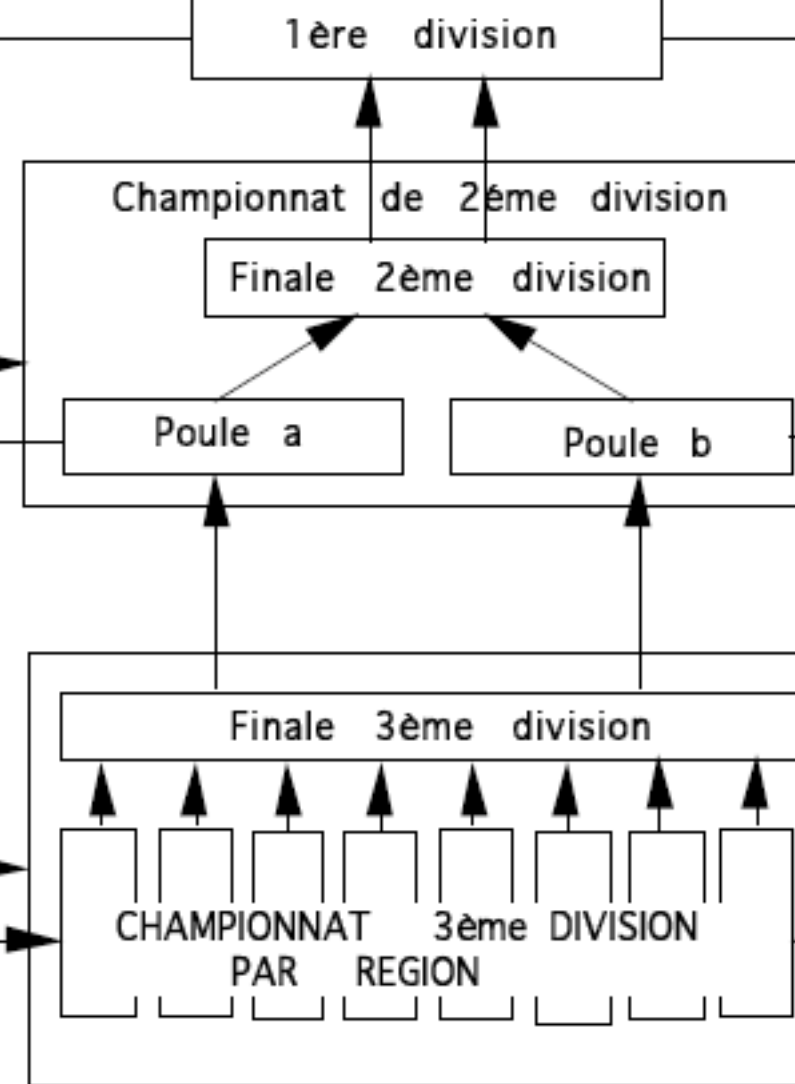
2-3 : Les Grilles

Les grilles sont obligatoires. Elles devront protéger les joueurs contre les coups qu'ils peuvent recevoir au cours du jeu.

Elles doivent protéger efficacement le visage du joueur sur la surface allant du bas du menton aux deux tempes. Elles doivent être fermement fixées au casque et ne présenter aucune partie dangereuse. Un objet de 7X7cm ne doit pas pouvoir passer dans les espaces de la grille.

2-4 : Les protections corporelles

Les protections corporelles devront être épaisses de 1,5 cm au minimum. Elles doivent protéger contre tout choc qui peut intervenir lors d'une rencontre. Les protections corporelles doivent commencer à moins de 10 cm de l'hiloire, le joueur étant assis normalement. Sur le côté, l'écart entre le haut de la protection et l'aisselle doit être inférieur à 10 cm.



Chapitre 3 – SPECIFICATIONS DES BATEAUX (PAR LA COMMISSION POLO DE LA F.I.C.)

Principales caractéristiques :

3-1 : Les Kayaks

Les extrémités avant et arrière seront arrondies, avec une section dont le rayon ne pourra être inférieur à 10 cm.

Les courbures ne pourront être inférieures à 5 cm en aucun point du bateau. Une protection (bourrage) devra être solidement fixée à l'avant et à l'arrière des bateaux.

3-2 : Détails de la Spécifications des Bateaux

Art. 228 : Dimensions générales

Les dimensions générales définissent les paramètres des bateaux pour le kayak polo.

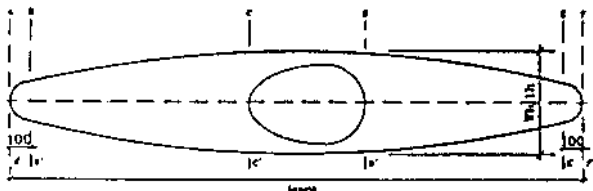
Art. 229 : Vue plane du dessus du kayak

Zone d'impact avant (Arrondi)

100 mm minimum de rayon pour l'arc de cercle (demi-cercle) formé par B-A-B'.

Zone d'impact arrière (derrière) 100 mm minimum de rayon pour l'arc de cercle formé par E-F-E'.

Longueur : 2 m minimum, 3 m maximum (2,06 & 3,06 m avec le rembourrage)



Section AA' à BB'- Zone d'impact avant

Section BB' à CC'- Section avant du kayak

Section CC' à DD'- Section du siège du kayak

Section DD' à EE'- Section arrière du kayak

Section EE' à FF'- Zone d'impact arrière

3-5 : La surface du dessus

La surface du dessus ne doit pas présenter d'aspérités pour éviter de blesser tout joueur qui tomberait dessus. Les parties du siège couvertes de la jupe ne sont pas comprises.

Art. 235 : Rayon de courbure

Le rayon minimum de la courbure convexe permis pour le dessus du bateau (section BB' à EE') est de 5 mm.

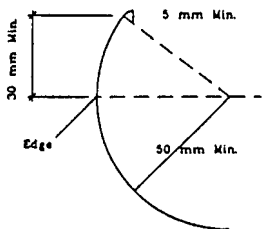
Art. 236 : Voir les spécifications séparées pour la surface supérieure des zones d'impact.

3-6 : Surface du dessous

La surface inférieure du kayak ne doit pas présenter d'aspérités pour éviter de blesser tout joueur sur lequel un kayak passerait. Le rayon minimum de la courbure pour la surface inférieure du kayak, pour chaque section du kayak, est détaillé dans les paragraphes suivants.

3-7 : Zones d'impact avant (et arrière)

(Section AA' à BB' et EE' à FF')



Art. 237 : Zones d'impact avant et arrière

La zone d'impact avant (AA' à BB') et la zone d'impact arrière (EE' à FF') doivent être suffisamment arrondies pour éviter de blesser les autres joueurs lors d'un choc ou d'endommager les kayaks des adversaires.

Art. 238 : L'arête et le bas du kayak en vue de profil :

Pour la partie du kayak qui va du point Y (40 mm au-dessus de l'Arête) à l'Arête, et pour la surface inférieure, le rayon minimum de la courbure permis est de 50 mm (30 mm). Lors du contrôle, quand le rembourrage est déjà fixé, le kayak doit atteindre une épaisseur de 90 mm dont 50 mm à partir du rembourrage.

Art. 239 : En vue plane de la configuration :

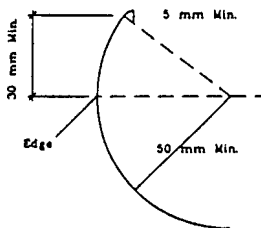
Le rayon minimum de la courbure convexe permis est de 100 mm. Lors du contrôle, si le rembourrage est déjà fixé, le kayak doit atteindre une largeur minimum de 200 mm dont les 100 mm initiaux du kayak.

Art. 240 : En vue de profil de la surface supérieure :

Le rayon minimum permis de la courbure convexe pour la surface supérieure de la zone d'impact est de 20 mm (5 mm).

3-8 : Section avant du kayak (Section BB' à CC')

Vue de profil de l'arête et de surface inférieure : Pour la partie du kayak qui va du point Y (30 mm au-dessus de l'Arête) à l'Arête, et pour la surface inférieure, le rayon minimum permis de la courbure convexe est de 50 mm.

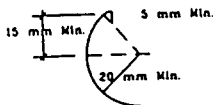


3-9 : Section du kayak comprenant le siège (Section CC' à DD')

Vue de profil de l'arête et de la surface inférieure : Pour la partie du kayak qui va du point Y (15 mm au-dessus de l'Arête) à l'arête, et pour la surface inférieure, le rayon minimum permis de la courbure convexe est de 20 mm.

3-10 : Section arrière du kayak (Section DD' à EE')

Vue de profil de l'arête et de la surface inférieure : Pour la partie du kayak qui va du point Y (20 mm au-dessus de l'Arête) à l'Arête, et pour la surface inférieure, le rayon minimum permis de la courbure est de 30 mm.

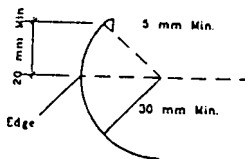


3-11 : Profondeur (hauteur) du kayak

La profondeur du kayak au niveau du siège doit être suffisante pour assurer une protection face aux coups que le joueur peut recevoir dans son kayak.

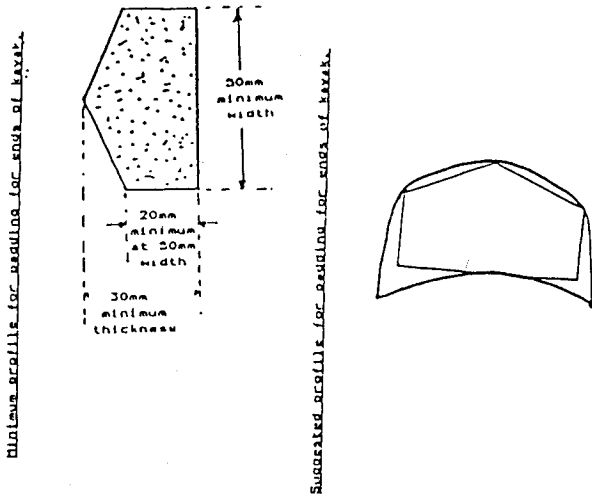
Art. 241 : Profondeur

D'un bout à l'autre (longueur) de la section du kayak comprenant le siège (de CC' à DD'), et de chaque côté au niveau du siège, le kayak doit être profond d'au moins 180 mm, comme on le voit de profil, l'arête au niveau du siège non comprise. (Voir le paragraphe 9).



Art. 242 : Spécifications pour le rembourrage des Kayaks

Un rembourrage d'au moins 30 mm d'épaisseur et 50 mm de large, absorbant les coups, doit être fermement attaché de façon à couvrir l'arête du devant et de l'arrière du kayak sur une longueur minimale de 100 mm.



3-12 : Définitions

Art. 243 : "Au moins 30 mm d'épaisseur"

- Le rembourrage doit être épais d'au moins 30 mm lorsqu'il n'est pas comprimé.
- Un joueur doit pouvoir le comprimer avec son pouce d'au moins 10 mn. Le contrôleur doit, en le comprimant au maximum avec son pouce, effectuer une compression de 10 mm au moins.
- L'épaisseur et la compression sont mesurées parallèlement à l'axe du kayak.
- Les caractéristiques de la compression devront être mesurées à la température qui prévaudra pendant la compétition.

Art. 244 : "Du matériel absorbant les coups doux"

- Si le rembourrage n'est pas fait d'un matériau homogène (comme la mousse ou le caoutchouc mou), mais composé d'un matériau proposant une épaisseur minimum et une propriété d'absorption des chocs, alors la propriété essentielle du rembourrage d'absorber les chocs ne doit pas être perdue lors de la compression qu'effectuera le contrôleur avec son pouce.
- Le matériau doit être mou et efficace à l'absorption des chocs, non tranchant, à la température à laquelle il sera soumis dans la compétition.

Art. 245 : "Au moins 30mm d'épaisseur et 50mm de large"

- Le rembourrage doit être épais d'au moins 30mm en son milieu, et d'au moins 20 mm sur une largeur de 50mm. Voir les diagrammes de profil minimum.

Art. 246 : "Fermeture attaché"

- La fixation du rembourrage doit tenir la durée entière d'une période de compétition pour laquelle le contrôle a été effectué. En général, une seule couche d'adhésif ne suffit pas.
- Le rembourrage ne doit pas bouger de sa place initiale lors d'un choc contre un autre kayak ou contre le bord du bassin.
- Si des rivets ou des chevilles (boulons ou quelque autres pièces similaires) sont utilisées pour fixer le rembourrage, ils ne doivent pas être enfoncés de moins de 20 mm dans le rembourrage.
- Le rembourrage doit être attaché de façon à ce que ses arêtes et ses extrémités ne présentent pas de protubérances pouvant accrocher quelque chose. Si des tubes sont utilisés, leurs extrémités doivent être fermées et couvertes.

Art. 247 : "Couvrir les arêtes"

- Le rembourrage doit être positionné sur les arêtes (Voir la définition des arêtes dans les spécifications du kayak) de façon à couvrir au moins 15mm au-dessus et au-dessous de l'arête.

Art. 248 : "Au bout à au moins 10 mn des bouts"

- Le rembourrage doit continuer autour des bouts du kayak de façon à couvrir sur au moins 100 mm de longueur les arêtes de la zone d'impact.
- Le rembourrage doit se plier aux exigences d'un profil et d'une compression minimums d'un bout à l'autre de sa longueur (mesurée parallèlement à l'axe du kayak).