



A circular graphic on the left side of the page features a silhouette of a person in a kayak, holding a paddle and a ball, set against a white background. To the right of this graphic, the title is displayed in large, white, sans-serif capital letters.

REGLEMENT SPORTIF KAYAK-POLO

KAYAK-POLO

version applicable au 1^{er} janvier 2016

REGLEMENT SPORTIF
version applicable au 1^{er} janvier 2016

VOCABULAIRE

1. Nous avons les **activités** :

1	Course en Ligne
2	Descente
3	Dragon Boat
4	Freestyle
5	Kayak-polo
6	Marathon
7	Océan Racing / Va'a
8	Paracanoë
9	Slalom
10	Va'a Vitesse
11	Waveski-Surfing

2. Nous avons des **catégories d'âge** :

1	Poussin
2	Benjamin
3	Minime
4	Cadet
5	Junior
6	Senior
7	Vétéran

3. Nous avons les **embarcations** (suivant les activités) :

On parle d'équipage pour une embarcation accueillant plus d'un pratiquant.

1	Course en Ligne	K1 ; K2 ; K4 ; C1 ; C2 ; C4
2	Descente	K1 ; C1 ; C2
3	Dragon Boat	DB10 ; DB20
4	Freestyle	K1 ; C1
5	Kayak-polo	K1
6	Marathon	K1 ; K2 ; C1 ; C2
7	Océan Racing / Va'a	SS1; SS2; K1; K2; OC1 ; OC2 ; V1 ; V6
8	Slalom	K1 ; C1 ; C2
9	Va'a Vitesse	V1 ; V6
10	Waveski-Surfing	K1

K → Kayak ; C → Canoë ; DB → Dragon-Boat ; SS → Surfski ; OC → Outrigger Canoë (Ocean Racing) ; V → Va'a

4. Nous avons le genre de l'embarcation :

1	Homme
2	Dame
3	Mixte

5. Suivant les activités, nous avons des **distances**.

6. Nous avons des **épreuves** (suivant les activités) :

a. Définition :

- Une épreuve est définie au minimum par :

- Une embarcation
 - Le genre de l'embarcation

Exemple : K1H ; K1D ; C2M

- Suivants les activités nous pouvons ajouter :

- Une catégorie d'âge
 - Une distance
 - Une division

Exemple: K1HS 200m ; K1DC sprint ; K1H N1

b. Le type d'une épreuve :

Il y a deux types d'épreuves :

i. Les épreuves individuelles :

Une épreuve est individuelle lorsque chaque rang de classement est attribué à **une seule embarcation**.

ii. Les épreuves par équipe :

Une épreuve est par équipe lorsque chaque rang de classement est attribué à **plusieurs embarcations concourant ensemble**.

7. Nous avons le **programme** d'une compétition :

Le programme d'une compétition comporte une ou plusieurs épreuves.

SOMMAIRE

VOCABULAIRE	2
SOMMAIRE.....	5
PREAMBULE GENERAL.....	15
TITRE 1 : LE CADRE GENERAL	17
<i>Chapitre 1 : L'élaboration des règlements nationaux</i>	<i>17</i>
Article RG 1 - Préambule du cadre général.....	17
Article RG 2 - Architecture des règlements sportifs	17
Article RG 3 - Activités concernées	18
Article RG 4 - Attribution des Commissions Nationales d'Activité.....	19
Article RG 5 - Précisions communes.....	19
Article RG 6 - Le cadre légal des règlements sportifs	19
Article RG 7 - Règle pour les DROM-COM.....	19
<i>Chapitre 2 : Le calendrier des Commissions Nationales d'Activités</i>	<i>20</i>
Article RG 8 - Préambule du calendrier des Commissions Nationales d'Activité.....	20
Article RG 9 - Caution du Comité Régional pour l'inscription d'une manifestation au calendrier fédéral	20
Article RG 10 - Règles de chevauchement et squelette du calendrier des «Championnats de France»	21
Article RG 11 - Règles de modification du calendrier des animations nationales.....	22
Article RG 12 - La saison sportive de l'année " N "	22
Article RP 1 - Compétitions gérées par la Commission Nationale d'Activité	23
Article RP 2 - Calendrier et programmation des matchs	23
Article RP 2.1 - Calendrier prévisionnel des compétitions nationales	23
Article RP 2.2 - Choix des dates et lieux d'une compétition nationale	24
Article RP 2.3 - Nombre d'équipes et formules de jeu.....	24
Article RP 2.4 - Programmation des matchs.....	24
Article RP 2.5 - Annulation de compétition	24
TITRE 2 : LES REGLES TECHNIQUES	25
<i>Chapitre 1 : Les Règles de base</i>	<i>25</i>
Section 1 : Définitions.....	25
Article RG 13 - Définition : compétition	25
Article RG 14 - Définition : entraînement officiel	25
Article RP 3 - Cas particulier en kayak-polo	25
Article RP 3.1 - Une journée de compétition	25
Article RP 3.2 - Une phase de compétition	25
Article RP 3.3 - Une compétition en kayak-polo	26

Section 2 : La zone de compétition	26
Article RP 4 - Zone de compétition	26
Article RP 4.1 - Généralités	26
Article RP 4.2 - Les bassins (aire de jeu)	27
Article RP 4.3 - Lignes de bassin	27
Article RP 4.4 - Conditions de mise en place des buts	28
Article RP 4.5 - Dimensions des buts.....	28
Article RP 4.6 - Aire de remplacement	28
Article RP 4.7 - Zone des arbitres.....	29
Article RP 4.8 - Zone des entraîneurs	29
Article RP 4.9 - Aire d'échauffement.....	29
Section 3 : Le comportement en compétition	30
Article RG 15 - La sécurité.....	30
Article RG 16 - Les fraudes.....	30
Article RG 17 - Le comportement.....	30
Article RP 5 - Conduite incorrecte.....	31
Article RG 18 - La cérémonie protocolaire	31
Chapitre 2 : Les Officiels	31
Article RG 19 - Officiels.....	31
Article RP 6 - Organisation des officiels	32
Article RP 6.1 - Liste des officiels lors d'une journée de compétition nationale	32
Article RP 6.2 - Obligations de la structure organisatrice	33
Article RP 6.3 - Répartition des activités entre commission nationale et structure organisatrice	33
Section 1 : Les juges	35
Article RP 7 - Officiels dirigeants.....	35
Article RP 7.1 - Responsable de compétition.....	35
Article RP 7.2 - Délégué de la commission nationale.....	36
Article RP 7.3 - Chef des arbitres	37
Article RP 7.4 - Chef des contrôleurs	38
Article RP 8 - Arbitres	38
Article RP 8.1 - Fourniture et nomination des arbitres	38
Article RP 8.2 - Niveau de qualification des arbitres nommés sur les matchs	39
Article RP 8.3 - Tenue obligatoire pour les arbitres	40
Article RP 8.4 - Intégrité et prestation des arbitres	40
Article RP 8.5 - Souveraineté des décisions des arbitres	40
Article RP 8.6 - Bonne conduite des arbitres lorsqu'ils n'officient pas	40
Article RP 8.7 - Répartition des rôles entre les deux arbitres sur un match	41
Article RP 8.8 - Zones de couverture et déplacement des arbitres	41
Article RP 8.9 - Signaux de l'arbitre	41
Article RP 8.10 - Coordination des arbitres	41
Article RP 8.11 - Décisions différentes des arbitres	42
Article RP 8.12 - Utilisation du sifflet par les arbitres	42
Article RP 8.13 - Prérogatives des arbitres.....	42
Article RP 8.14 - Missions des arbitres	42
Article RP 8.15 - Activités des arbitres avant d'officier	43
Article RP 8.16 - Activités des arbitres en officiant	43
Article RP 8.17 - Activités des arbitres après avoir officié	44

<i>Article RP 8.18 - Arrêt d'une rencontre</i>	44
<i>Article RP 8.19 - Absence d'un arbitre.....</i>	44
Article RP 9 - Juges de ligne	45
<i>Article RP 9.1 - Prerogatives des juges de ligne.....</i>	45
<i>Article RP 9.2 - Organisation des juges de ligne</i>	45
<i>Article RP 9.3 - Ballon de remplacement à la table de marque</i>	46
Article RP 10 - Chronométreur du temps d'action de but	46
Section 2 : Les officiels techniques	46
Article RP 11 - Gestion de l'organisation	46
<i>Article RP 11.1 - R1</i>	46
<i>Article RP 11.2 - Organisateur technique</i>	47
Article RP 12 - Gestion des scores et évènements de jeu.....	47
<i>Article RP 12.1 - Responsable de table de marque</i>	47
<i>Article RP 12.2 - Composition de la table de marque.....</i>	47
<i>Article RP 12.3 - Secrétaire de table de marque</i>	48
<i>Article RP 12.4 - Chronométreur du temps de jeu.....</i>	48
<i>Article RP 12.5 - Navette</i>	49
<i>Article RP 12.6 - Secrétaire du PC course.....</i>	49
Article RP 13 - Gestion des autres activités techniques	49
Section 3 : Les délégués AFLD	50
<i>Article RG 20 - Réglementation de l'Agence Française de Lutte contre le Dopage (A.F.L.D.) sur l'organisation de manifestations sportives.....</i>	50
<i>Article RG 21 - Mission du Délégué AFLD.....</i>	50
<i>Article RG 22 - Nomination du Délégué AFLD</i>	51
Section 4 : Les instances de décision	51
<i>Article RG 23 - Jury d'appel</i>	51
<i>Article RG 23.1 - Compétences.....</i>	51
<i>Article RG 23.2 - Composition</i>	52
<i>Article RG 23.3 - Modalités de travail.....</i>	52
Article RP 14 - Compléments pour le Jury d'appel en kayak-polo	53
<i>Article RP 14.1 - Réunion du jury d'appel.....</i>	53
<i>Article RP 14.2 - Décision du jury d'appel.....</i>	53
Section 5 : Les sanctions	53
Article RP 15 - Conséquences des cartons après un match	53
Article RP 16 - Fraudes.....	54
Article RP 17 - Catégories des sanctions.....	55
Article RP 18 - Forfait.....	55
<i>Article RP 18.1 - Définition de « Forfait simple »</i>	55
<i>Article RP 18.2 - Définition de « Forfait général »</i>	56
<i>Article RP 18.3 - Conséquence sportive en cas de forfait simple.....</i>	56
<i>Article RP 18.4 - Conséquence sportive en cas de forfait général.....</i>	56
<i>Article RP 18.5 - Sanction financière en cas de forfait simple.....</i>	56
<i>Article RP 18.6 - Sanction financière en cas de forfait général.....</i>	57

Article RP 19 - Sanctions en cas de refus de participer en championnat national senior hommes	57
Article RP 19.1 - Règle générale	57
Article RP 19.2 - Refus de s'inscrire en championnat national N4H.....	57
Article RP 19.3 - Refus de s'inscrire en championnat national N3H.....	58
Article RP 19.4 - Refus de s'inscrire en championnat national N2H.....	58
Article RP 19.5 - Refus de s'inscrire en championnat de France N1H.....	58
Section 6 : Les réclamations	58
Article RP 20 - Processus de demande de dispense.....	58
Article RG 24 - Appel	59
Article RP 21 - Décisions du jury d'appel.....	59
Article RP 22 - Instance nationale de régulation kayak-polo	60
Article RP 22.1 - Convocation de l'instance nationale de régulation	60
Article RP 22.2 - Composition de l'instance nationale de régulation	60
Article RP 22.3 - Personnes ressources.....	60
Article RP 22.4 - Instruction des infractions	60
Article RP 22.5 - Décisions de l'instance nationale de régulation	61
Article RP 23 - Processus de recours	61
Chapitre 3 : Organisation de la compétition.....	62
Article RG 25 - Composition d'un équipage	62
Section 1 : Le déroulement d'un match	62
Article RP 24 - Nombre de joueurs par équipe.....	62
Article RP 25 - Modalités du choix du côté du bassin.....	62
Article RP 26 - Durée du match.....	62
Article RP 27 - Temps mort	63
Article RP 27.1 - Définitions de « temps de jeu » et « arrêt de jeu »	63
Article RP 27.2 - Action de l'arbitre.....	63
Article RP 27.3 - Situations où le temps mort est nécessaire.....	63
Article RP 27.4 - Reprise du jeu après temps mort.....	64
Article RP 28 - Mise en jeu en début de période	64
Article RP 28.1 - Positionnement des joueurs.....	64
Article RP 28.2 - Actions des arbitres et des juges de ligne	64
Article RP 28.3 - Mise en jeu du ballon au début d'une période	64
Article RP 28.4 - Faux-départ.....	65
Article RP 28.5 - Anti-jeu sur la mise en jeu.....	65
Article RP 29 - But marqué	65
Article RP 29.1 - Définition de « Marquer un but ».....	65
Article RP 29.2 - Tir au but direct lors d'une remise en jeu.....	66
Article RP 30 - Coup franc et ballon sorti des limites de l'aire de jeu.....	66
Article RP 30.1 - Sortie délibérée	66
Article RP 30.2 - Ligne de touche	66
Article RP 30.3 - Sortie de but et corner.....	67
Article RP 30.4 - Coup franc indirect	67
Article RP 30.5 - Coup franc direct	67
Article RP 31 - Remises en jeu	68
Article RP 31.1 - Lieu de la remise en jeu	68
Article RP 31.2 - Position stationnaire du joueur qui remet en jeu	68

<i>Article RP 31.3 - Prise de position pour effectuer la remise en jeu</i>	68
<i>Article RP 31.4 - Présentation du ballon</i>	68
<i>Article RP 31.5 - Cinq secondes pour remettre en jeu</i>	69
<i>Article RP 31.6 - Interception du ballon</i>	69
<i>Article RP 31.7 - Spécificités pour la remise en jeu après un coup franc direct.....</i>	69
<i>Article RP 31.8 - Engagement rapide après un but</i>	70
Article RP 32 - Entrées et sorties des joueurs	72
<i>Article RP 32.1 - Nombre de joueurs sur l'aire de jeu supérieur au nombre autorisé</i>	72
<i>Article RP 32.2 - Entrées et sorties des joueurs sur l'aire de jeu</i>	72
<i>Article RP 32.3 - Remplacement d'un joueur sur l'aire de jeu.....</i>	72
<i>Article RP 32.4 - En cas de dessalage</i>	73
Article RP 33 - Fin de période de jeu	73
Article RP 34 - Equipe vainqueur à la fin du temps réglementaire	73
Article RP 35 - Prolongation par but en or.....	73
<i>Article RP 35.1 - Généralités.....</i>	73
<i>Article RP 35.2 - Principe</i>	73
<i>Article RP 35.3 - Temps de pause.....</i>	73
<i>Article RP 35.4 - Equipe vainqueur après prolongation par but en or.....</i>	73
Article RP 36 - Prolongation par tirs au but	74
<i>Article RP 36.1 - Généralités.....</i>	74
<i>Article RP 36.2 - Nombre de joueurs</i>	74
<i>Article RP 36.3 - Choix des tireurs</i>	74
<i>Article RP 36.4 - Modalités.....</i>	74
<i>Article RP 36.5 - Mise en place des joueurs</i>	74
<i>Article RP 36.6 - Mise en place des juges de ligne et arbitres.....</i>	75
<i>Article RP 36.7 - Equipe vainqueur après prolongation par tirs au but</i>	75
Section 2 : Les règles de jeu	75
Article RP 37 - Définitions générales	75
<i>Article RP 37.1 - Possession du ballon.....</i>	75
<i>Article RP 37.2 - Action de passe et action de tir</i>	76
<i>Article RP 37.3 - Prise de tir</i>	76
<i>Article RP 37.4 - Possession par une équipe</i>	76
<i>Article RP 37.5 - Contrôle du ballon par une équipe</i>	76
<i>Article RP 37.6 - But quasi certain</i>	76
<i>Article RP 37.7 - Fautes de jeu</i>	76
<i>Article RP 37.8 - Faute délibérée</i>	76
<i>Article RP 37.9 - Faute dangereuse.....</i>	76
<i>Article RP 37.10 - Contact significatif.....</i>	76
Article RP 38 - Gardien de but.....	77
<i>Article RP 38.1 - Identification du gardien de but.....</i>	77
<i>Article RP 38.2 - Gardien jouant le ballon</i>	77
<i>Article RP 38.3 - Positionnement du gardien.....</i>	77
Article RP 39 - Utilisation illégale de la pagaie	77
<i>Article RP 39.1 - Définition</i>	77
<i>Article RP 39.2 - Action de l'arbitre.....</i>	78
Article RP 40 - Possession illégale	78
<i>Article RP 40.1 - Définition</i>	78
<i>Article RP 40.2 - Action de l'arbitre.....</i>	78

Article RP 41 - Action de but.....	79
<i>Article RP 41.1 - Définition</i>	<i>79</i>
<i>Article RP 41.2 - Décompte du chronomètre d'action de but</i>	<i>79</i>
<i>Article RP 41.3 - But accordé pendant l'action de but</i>	<i>79</i>
<i>Article RP 41.4 - Remise à zéro du décompte du chronomètre d'action de but.....</i>	<i>80</i>
<i>Article RP 41.5 - Non remise à zéro du décompte du chronomètre d'action de but</i>	<i>80</i>
<i>Article RP 41.6 - Action de l'arbitre.....</i>	<i>80</i>
Article RP 42 - Poussée illégale	81
<i>Article RP 42.1 - Définition</i>	<i>81</i>
<i>Article RP 42.2 - Action de l'arbitre.....</i>	<i>81</i>
Article RP 43 - Éperonnage	81
<i>Article RP 43.1 - Définition de « éperonnage dangereux »</i>	<i>81</i>
<i>Article RP 43.2 - Définition de « éperonnage illégal »</i>	<i>82</i>
<i>Article RP 43.3 - Définition de « éperonnage illégal sur le gardien de but ».....</i>	<i>83</i>
<i>Article RP 43.4 - Action de l'arbitre en cas d' « éperonnage illégal »</i>	<i>83</i>
Article RP 44 - Joute illégale	83
<i>Article RP 44.1 - Définition</i>	<i>83</i>
<i>Article RP 44.2 - Action de l'arbitre.....</i>	<i>84</i>
Article RP 45 - Obstruction et écran illégal	84
<i>Article RP 45.1 - Définition</i>	<i>84</i>
<i>Article RP 45.2 - Action de l'arbitre.....</i>	<i>84</i>
Article RP 46 - Accrochage illégal.....	85
<i>Article RP 46.1 - Définition</i>	<i>85</i>
<i>Article RP 46.2 - Action de l'arbitre.....</i>	<i>85</i>
Article RP 47 - Comportement d'antijeu	85
<i>Article RP 47.1 - Définition</i>	<i>85</i>
<i>Article RP 47.2 - Action de l'arbitre.....</i>	<i>86</i>
Article RP 48 - Entre-deux	86
<i>Article RP 48.1 - Définition</i>	<i>86</i>
<i>Article RP 48.2 - Action de l'arbitre.....</i>	<i>86</i>
<i>Article RP 48.3 - Mise en place de l'entre-deux</i>	<i>87</i>
Article RP 49 - Avantage	87
<i>Article RP 49.1 - Conditions générales de l'avantage</i>	<i>87</i>
<i>Article RP 49.2 - Action de l'arbitre.....</i>	<i>88</i>
<i>Article RP 49.3 - Avantage acquis.....</i>	<i>88</i>
Article RP 50 - Règle du penalty.....	88
<i>Article RP 50.1 - Généralités.....</i>	<i>88</i>
<i>Article RP 50.2 - Action de l'arbitre.....</i>	<i>88</i>
<i>Article RP 50.3 - Application du penalty</i>	<i>89</i>
<i>Article RP 50.4 - Contrôle du penalty.....</i>	<i>89</i>
<i>Article RP 50.5 - Penalty en fin de période.....</i>	<i>89</i>
Article RP 51 - Avertissements et expulsions	90
<i>Article RP 51.1 - Généralités.....</i>	<i>90</i>
<i>Article RP 51.2 - Avertissement individuel (carton vert)</i>	<i>90</i>
<i>Article RP 51.3 - Avertissement d'équipe (carton vert)</i>	<i>91</i>
<i>Article RP 51.4 - Expulsion temporaire (carton jaune)</i>	<i>91</i>
<i>Article RP 51.5 - Expulsion définitive (carton rouge)</i>	<i>92</i>
<i>Article RP 51.6 - Action de l'arbitre pour avertissement ou exclusion</i>	<i>92</i>
<i>Article RP 51.7 - Remplacement d'un joueur expulsé</i>	<i>93</i>

Chapitre 4 : Equipements et sécurité	94
Article RP 52 - Spécifications du ballon	94
<i>Article RG 26 - Obligations de sécurité</i>	95
<i>Article RG 27 - Equipements de sécurité et contrôle</i>	95
<i>Article RG 27.1 - Définition</i>	95
<i>Article RG 27.2 - Responsabilité.....</i>	95
<i>Article RG 27.3 - Modalité.....</i>	96
<i>Article RG 27.4 - Sanction</i>	96
Article RP 53 - Contrôle de l'équipement personnel du joueur et du kayak.....	96
Section 1 : Equipement personnel du joueur	96
Article RP 54 - Equipement personnel.....	96
<i>Article RP 54.1 - Equipement personne autorisé</i>	96
<i>Article RP 54.2 - Equipement personnel non autorisé.....</i>	97
Article RP 55 - Spécifications des pagaines.....	97
Article RP 56 - Spécifications de la tenue corporelle	97
<i>Article RP 56.1 - Généralités.....</i>	97
<i>Article RP 56.2 - Couleur uniforme des tenues corporelles de joueurs</i>	98
<i>Article RP 56.3 - Changement des couleurs des tenues corporelles</i>	98
<i>Article RP 56.4 - Numéros des joueurs sur tenue corporelle.....</i>	98
<i>Article RP 56.5 - Protections corporelles (gilet de sécurité).....</i>	98
Article RG 28 - Le gilet de sécurité	99
<i>Article RG 28.1 - Le port du gilet de sécurité</i>	99
<i>Article RG 28.2 - Caractéristiques d'un gilet de sécurité</i>	99
<i>Article RG 28.3 - Contrôle d'un gilet de sécurité</i>	99
Article RG 29 - Le casque	100
<i>Article RG 29.1 - Le port du casque et norme de fabrication.....</i>	100
<i>Article RG 29.2 - Contrôle d'un casque</i>	100
Article RP 57 - Spécifications du casque à grille.....	100
<i>Article RP 57.1 - Port obligatoire du casque.....</i>	100
<i>Article RP 57.2 - Spécification des grilles.....</i>	101
<i>Article RP 57.3 - Etat de l'ensemble « casque – grille »</i>	101
<i>Article RP 57.4 - Numéros des joueurs sur casque</i>	101
Article RG 30 - Chaussons.....	101
<i>Article RG 30.1 - Le port des chaussons</i>	101
<i>Article RG 30.2 - Caractéristiques des chaussons</i>	101
<i>Article RG 30.3 - Contrôle des chaussons.....</i>	101
Section 2 : L'embarcation	102
Article RG 31 - Embarcations et modes de propulsion	102
Article RP 58 - Spécifications de l'embarcation	102
<i>Article RP 58.1 - Couleur uniforme des ponts des kayaks d'une même équipe</i>	102
<i>Article RP 58.2 - Spécifications techniques.....</i>	102
Article RG 32 - Flottabilité / Insubmersibilité d'une embarcation	102
<i>Article RG 32.1 - Nécessité de rendre insubmersible une embarcation.....</i>	102
<i>Article RG 32.2 - Dispositif permettant de rendre insubmersible une embarcation.....</i>	103
<i>Article RG 32.3 - Contrôle de l'insubmersibilité</i>	103

<i>Article RG 33 - Système de préhension des embarcations</i>	103
<i>Article RG 33.1 - Nécessité d'un système de préhension des embarcations</i>	103
<i>Article RG 33.2 - Caractéristiques du système de préhension des embarcations</i>	103
<i>Article RG 33.3 - Contrôle du système de préhension</i>	103
TITRE 3 : LES REGLES D'ORGANISATION DES COMPETITIONS	104
<i>Article RG 34 - Préambule des règles d'organisation des compétitions</i>	104
<i>Chapitre 1 : L'organisation sportive</i>	104
<i>Section 1 : Définitions</i>	104
<i>Article RG 35 - Catégories d'âges par année civile</i>	104
<i>Article RG 36 - Regroupement de plusieurs catégories d'âge</i>	105
<i>Section 2 : L'organisation</i>	105
<i>Article RG 37 - Organisation des compétitions</i>	105
<i>Article RG 38 - Territorialité</i>	105
<i>Article RG 39 - Définition géographique des Interrégions</i>	106
Article RP 59 - Accessions aux compétitions par catégorie d'âge	107
Article RP 60 - Inscriptions d'équipe et règles de participation	107
<i>Article RP 60.1 - Formalités d'inscription à une compétition nationale</i>	107
<i>Article RP 60.2 - Equipe « bi-club »</i>	108
<i>Article RP 60.3 - Règles de participation pour chaque structure</i>	108
<i>Article RP 60.4 - Licences des joueurs d'une même équipe</i>	109
<i>Article RP 60.5 - Mixité dans une équipe</i>	109
<i>Article RP 60.6 - Noms d'équipe</i>	109
<i>Article RP 60.7 - Refus d'inscription</i>	110
Article RP 61 - Diffusion des informations	110
<i>Article RP 61.1 - Diffusion des informations de la compétition au responsable d'équipe</i>	110
<i>Article RP 61.2 - Réunion d'équipe</i>	110
<i>Article RP 61.3 - Tableau d'affichage</i>	110
Article RP 62 - Rôles des équipes	111
<i>Article RP 62.1 - Rôle du responsable d'équipe</i>	111
<i>Article RP 62.2 - Rôle du capitaine</i>	111
<i>Article RP 62.3 - Devoirs de l'entraîneur</i>	111
Article RP 63 - Inscription sur la feuille de marque	112
Article RP 64 - Permutation de joueurs entre équipes	112
<i>Article RP 64.1 - Permutation de joueurs dans une même compétition</i>	112
<i>Article RP 64.2 - Permutation de joueurs en championnats senior hommes</i>	112
<i>Article RP 64.3 - Spécificités pour le tournoi qualificatif national</i>	112
<i>Section 3 : Les différentes compétitions et classements</i>	113
<i>Sous-section 3.1 – Généralités</i>	113
<i>Article RG 40 - Un championnat</i>	113
<i>Article RG 41 - Une coupe</i>	113
<i>Article RG 42 - Territorialité d'un Championnat ou d'une Coupe</i>	113
<i>Article RG 43 - Dénomination du vainqueur d'un Championnat ou d'une Coupe</i>	113
<i>Article RG 44 - Une animation territoriale</i>	114

<i>Article RG 45 - Catégories d'âge des compétiteurs pouvant participer à une compétition d'une animation suivant la territorialité.....</i>	114
Sous-section 3.2 – Animation régionale	114
<i>Article RG 46 - Compétitions régionales et classements nationaux</i>	114
<i>Article RG 47 - Manifestations régionales</i>	114
<i>Article RG 48 - Les championnats régionaux</i>	115
Sous-section 3.3. – Animations nationales.....	115
<i>Article RG 49 - Titre de « Champion de France »</i>	115
<i>Article RG 49.1 - Définition des épreuves d'un Championnat de France</i>	115
<i>Article RG 49.2 - Reconduction d'une épreuve</i>	115
<i>Article RG 49.3 - Epreuve susceptible d'être supprimée</i>	115
<i>Article RG 49.4 - Création d'une épreuve.....</i>	115
<i>Article RG 49.5 - Attribution du titre de « champion de France »</i>	116
<i>Article RG 50 - Championnat de France Master.....</i>	116
Article RP 65 - Titres décernés sur les compétitions nationales.....	116
<i>Article RP 65.1 - Les titres de « champion de France ».....</i>	116
<i>Article RP 65.2 - Les autres titres</i>	116
<i>Article RP 66 - Niveau de qualification des arbitres fournis par les structures participantes</i>	117
<i>Article RP 67 - Attribution des points.....</i>	118
<i>Article RP 68 - Egalité de points à la fin d'une phase de compétition</i>	118
<i>Article RP 68.1 - Egalité de points entre deux équipes.....</i>	118
<i>Article RP 68.2 - Egalité de points entre trois équipes ou plus</i>	119
<i>Article RP 68.3 - Cas particulier d'égalité de points sur le championnat de France N1F</i>	120
<i>Article RP 69 - Transition entre les championnats seniors masculins.....</i>	120
<i>Article RP 69.1 - Transitions entre régional et N4H</i>	120
<i>Article RP 69.2 - Transitions entre N4H et N3H</i>	121
<i>Article RP 69.3 - Transitions entre N3H et N2H</i>	121
<i>Article RP 69.4 - Transitions entre N2H et N1H</i>	122
<i>Article RP 70 - Interruption exceptionnelle d'un match</i>	122
<i>Article RP 71 - Matchs reportés</i>	122
<i>Article RP 71.1 - Report pour cause fortuite</i>	122
<i>Article RP 71.2 - Gestion des matchs reportés</i>	122
<i>Article RP 71.3 - Lieu et dates des matchs reportés</i>	123
<i>Article RP 72 - Participation aux championnats nationaux senior hommes</i>	123
<i>Article RP 72.1 - Equipes participantes en N1H</i>	123
<i>Article RP 72.2 - Equipes participantes en N2H</i>	123
<i>Article RP 72.3 - Equipes participantes en N3H</i>	123
<i>Article RP 72.4 - Equipes participantes en N4H</i>	124
<i>Article RP 72.5 - Equipes participantes en NQH.....</i>	124
<i>Article RP 73 - Développement du kayak-polo au féminin</i>	125
<i>Article RP 74 - Classements.....</i>	125
<i>Article RP 74.1 - Classement des équipes par compétition.....</i>	125
<i>Article RP 74.2 - Classement national des clubs</i>	125
<i>Article RP 75 - Equipes qualifiées à la coupe d'Europe des clubs</i>	125
<i>Article RP 75.1 - Equipes masculines qualifiées à la coupe d'Europe des clubs</i>	125
<i>Article RP 75.2 - Equipes féminines qualifiées à la coupe d'Europe des clubs</i>	125

<i>Chapitre 2 : L'organisation administrative</i>	126
<i>Section 1 : Le déroulement des compétitions.....</i>	126
<i>Article RG 51 - Principe général d'accésion aux compétitions</i>	126
<i>Article RG 52 - Principe des "Pagaies Couleurs" dans les compétitions</i>	126
<i>Article RG 53 - Obligations opposables à tout compétiteur</i>	126
<i>Article RG 54 - Passerelle interactivités facilitant l'accès aux Championnats de France</i>	127
<i>Article RG 55 - Droits d'inscription.....</i>	127
<i>Article RG 56 - Participation à une compétition de la FFCK d'un compétiteur étranger licencié à la FFCK.....</i>	128
<i>Article RG 57 - Participation de compétiteurs étrangers non licenciés FFCK</i>	128
<i>Article RG 58 - Participation d'un candidat à un examen.....</i>	128
<i>Article RG 59 - Surclassement médical.....</i>	129
<i>Article RP 76 - Création et mise à jour des fiches de présence</i>	129
<i>Article RP 76.1 - Feuille de présence pour la prochaine journée.....</i>	129
<i>Article RP 76.2 - Compétiteur en régularité</i>	129
<i>Article RP 76.3 - Exhaustivité de la feuille de présence.....</i>	129
<i>Article RP 76.4 - Arbitres et entraîneurs</i>	130
<i>Article RP 77 - Demande de modification hors-délai des feuilles de présence</i>	130
<i>Article RP 77.1 - Verrouillage sur KPI des feuilles de présence pour les responsables d'équipe</i>	130
<i>Article RP 77.2 - Possibilité de modification par le responsable de compétition</i>	130
<i>Article RP 77.3 - En cas d'impossibilité de vérification.....</i>	130
<i>Article RP 77.4 - L'unique preuve est la base fédérale</i>	131
<i>Article RP 78 - Composition d'équipe sur la feuille de marque.....</i>	131
<i>Article RP 78.1 - Feuille de présence et composition d'équipe</i>	131
<i>Article RP 78.2 - Limitation des modifications des compositions d'équipe</i>	131
<i>Article RP 78.3 - Pré-verrouillage des compositions d'équipe</i>	131
<i>Article RP 78.4 - Verrouillage des compositions d'équipe.....</i>	131
<i>Section 2 : Les mutations et club d'appartenance</i>	132
<i>Article RG 60 - Principe de mutation.....</i>	132
<i>Article RG 61 - Club d'appartenance.....</i>	132
<i>Section 3 : Les paris sportifs.....</i>	132
<i>Article RG 62 - Les paris sportifs : les interdictions.....</i>	132

PREAMBULE GENERAL

Ce règlement sportif s'adresse à tous les acteurs impliqués et/ou concourants dans les compétitions de l'animation nationale.

Les compétitions ne relevant pas de l'animation nationale sont les suivantes:

- ***Les Compétitions « OPEN »***

Les compétitions régionales, interrégionales ou nationales « Open » sont inscrites au calendrier annuel de la FFCK dans le respect du présent règlement et des règles de sécurité.

Les invitations, programmes et règlements spécifiques sont à l'initiative de l'organisateur. Les compétitions « OPEN » ne peuvent donc pas être prises en compte dans le classement national individuel des compétiteurs. La participation d'athlètes ou de clubs, licenciés à la FFCK, est définie par l'organisateur, ainsi que le nombre de participants.

- ***Les Compétitions Internationales qui délivrent des titres officiels***

Dénomination	Quelles manifestations ?	Description	Règles de participation
NIVEAU 1 « Grands Evénements Sportifs »	Jeux Olympiques, Jeux Mondiaux, Championnat du Monde, Championnat d'Europe et Jeux régionaux ou continentaux	Ces compétitions entrent dans le cadre des règlements d'une instance internationale ¹ et délivrent des titres. Elles sont prévues au calendrier annuel d'une instance internationale et soumises à leur règlementation.	La participation est exclusivement réservée à l'Equipe de France ou à une délégation française validée par le DTN sur proposition du Directeur des Equipes de France.
NIVEAU 2 « Coupe du Monde »	Coupe du Monde	Les modalités d'attribution de l'organisation, le choix des sites, de la date et les règlements spécifiques ne sont pas prévus dans le présent règlement. Elles dépendent de l'instance internationale concernée.	L'inscription est réalisée par le siège fédéral.

¹ Instances Internationales reconnues par la FFCK : IOC, ICF, ECA, IVF, WWSA...

- *Les autres Compétitions Internationales*

Dénomination	Quelles manifestations ?	Description	Règles de participation	
NIVEAU 3 « Compétitions internationales comptant pour un classement mondial ou européen »	Compétition « ECA Cup » Compétition « ICF ranking » Championnat d'Europe des clubs	Ces compétitions sont inscrites par la FFCK au calendrier annuel d'une instance internationale dans le respect du présent règlement et des règles de sécurité, et sont conditionnées au versement d'un droit d'inscription.	Le règlement de l'instance internationale concernée s'applique. Les invitations et le programme doivent être validés par la FFCK et l'instance internationale concernée.	La participation est exclusivement réservée à l'Equipe de France ou à une délégation française validée par le DTN sur proposition du Directeur des Equipes de France. L'inscription est réalisée par le siège fédéral.
NIVEAU 4 « Compétitions internationales classiques »	Toute manifestation internationale qui ne relève pas d'un niveau supérieur		Les invitations, programmes et règlements spécifiques sont à l'initiative de l'organisateur.	Tout athlète licencié à la FFCK (licence Canoë Plus), désirant participer à une compétition du calendrier international doit demander l'autorisation à la FFCK.

- *Les épreuves de sélection des Equipes de France*

Certaines épreuves de sélection des Equipes de France peuvent s'appuyer sur des manifestations ou compétitions inscrites au calendrier national. Elles peuvent donner lieu à des aménagements sur demande de la Direction Technique Nationale en accord avec la Commission Nationale d'Activité et l'organisateur.

TITRE 1 : LE CADRE GENERAL

Chapitre 1 : L'élaboration des règlements nationaux

Article RG 1 - Préambule du cadre général

Les articles du règlement général sont applicables dans toutes les activités sportives pratiquées en compétition, les points non prévus et/ou complémentaires figurent dans les règlements particuliers et les annexes spécifiques à chaque activité.

Article RG 2 - Architecture des règlements sportifs

Un règlement sportif est rédigé pour chaque activité gérée par la FFCK. Les règlements sportifs sont constitués de règles générales (1), de règles particulières spécifiques à chaque activité (2) et d'annexes (3).

1. Le règlement général est identique pour les différentes activités. On le retrouve dans chacun des règlements sportifs. Le règlement général est :
 - a. élaboré par la Commission Sportive,
 - b. validé par le Bureau Exécutif,
 - c. et adopté par le Conseil Fédéral pour une entrée en vigueur le 1er janvier suivant sa validation jusqu'à sa nouvelle validation par le conseil fédéral.

La Commission Sportive étudie les révisions nécessaires du règlement général après accord du Conseil Fédéral.

2. Le règlement particulier est spécifique à chaque activité. Il est :
 - a. élaboré par la Commission Nationale d'Activité concernée et la Commission Nationale des Juges et Arbitres,
 - b. diffusé, pour avis, à la Commission Sportive,
 - c. validé par le Bureau Exécutif,
 - d. et adopté par le Conseil Fédéral pour une entrée en vigueur le 1er janvier suivant sa validation jusqu'à sa nouvelle validation par le conseil fédéral.

La Commission Nationale d'Activité concernée et la Commission Nationale des Juges et Arbitres étudient les révisions nécessaires du règlement particulier après accord du Conseil Fédéral.

3. Les annexes sont :

- a. élaborées par la Commission Nationale d'Activité concernée et la Commission Nationale des Juges et Arbitres,**
- b. adoptées annuellement par le Bureau Exécutif avant le 1^{er} janvier de la saison sportive concernée.**

Ces annexes peuvent préciser notamment les éléments suivants :

- les grilles de répartition des départs ou des lignes d'eau,
- les systèmes (schémas) de jeux, de poules et de championnats,
- les définitions des drapeaux de signalisations de compétitions,
- les signaux d'arbitre (schémas),
- les définitions et valeurs des figures techniques (schémas),
- le tableau de notation des figures,
- le bordereau d'engagement,
- les quotas et points du classement national ou d'épreuves, pour l'accession aux Championnats de France et finales nationales ou interrégionales.

Article RG 3 - Activités concernées

Course en Ligne	Eau Calme
Descente	Eau Vive
Dragon Boat	Eau Calme
Freestyle	Eau Vive
Kayak-polo	Eau Calme
Marathon	Eau Calme
Océan Racing / Va'a	Mer
Slalom	Eau Vive
Va'a Vitesse	Eau Calme
Waveski-Surfing	Mer

Article RG 4 - Attribution des Commissions Nationales d'Activité

Le rôle et les missions des Commissions Nationales d'Activités sont précisés dans l'annexe 2 du règlement intérieur de la FFCK.

Article RG 5 - Précisions communes

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

Chaque Commission Nationale d'Activité (excepté pour les activités Kayak-polo et Dragon Boat) est chargée de réaliser un classement national individuel numérique de tous les compétiteurs de l'activité évoluant au minimum dans les niveaux d'animation interrégional et national. Les quotas et les limites de points, relatifs aux compétitions qui le nécessitent, sont définis par les Commissions Nationales d'Activité.

Article RG 6 - Le cadre légal des règlements sportifs

Les règlements sportifs édictés par la FFCK concernent :

- Les règles du jeu applicables à l'activité sportive concernée ;
- Les règles d'établissement d'un classement national des sportifs, individuellement ou par équipe ;
- Les règles d'organisation et de déroulement des compétitions ou épreuves aboutissant au classement national ;
- Les règles de délivrance des titres de Champion de France ;
- Les règles d'accès et de participation des sportifs, individuellement ou par équipe, à ces compétitions et épreuves.

Article RG 7 - Règle pour les DROM-COM²

Pour les compétiteurs des DROM-COM, la sélection est réalisée sur place et sous la responsabilité du cadre technique et du Président du Comité Régional.

Chaque règlement particulier peut faire référence à des modalités particulières concernant les DROM-COM pour les modalités d'inscriptions ou la réalisation d'équipages régionaux.

² DROM-COM : Départements et régions d'outre-mer - Collectivités d'outre-mer (anciennement DOM-TOM)

Chapitre 2 : Le calendrier des Commissions Nationales d'Activités

Article RG 8 - Préambule du calendrier des Commissions Nationales d'Activité

Le calendrier des Commissions Nationales d'Activités comprend toutes les manifestations, nationales, interrégionales, régionales qui les concernent organisées en métropole et dans les DROM-COM sous l'égide de la FFCK.
Le calendrier fédéral est constitué à partir du calendrier national et du calendrier régional.

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

Le calendrier national est établi par la Commission Sportive et validé par le Bureau Exécutif.

Le projet de calendrier fédéral de la saison N est publié au cours de l'année N-1 sur proposition de la commission sportive après validation par le Bureau Exécutif afin de permettre la publication du calendrier à l'automne N-1.

Article RG 9 - Caution du Comité Régional pour l'inscription d'une manifestation au calendrier fédéral

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

**Article RG 10 - Règles de chevauchement et squelette du calendrier des
«Championnats de France»**

	Course en Ligne <i>Vitesse</i>	Course en Ligne <i>Fond</i>	Marathon	Slalom	Descente	Kayak-polo	Océan-Racing / Va'a	VAA vitesse	Dragon-Boat	Freestyle
Course en Ligne <i>Vitesse</i>										
Course en Ligne <i>Fond</i>	NON									
Marathon	NON	NON								
Slalom	NON	OUI	OUI							
Descente	NON	NON	NON	NON						
Kayak-polo	OUI	OUI	OUI	NON	OUI					
Océan-Racing / Va'a	OUI	NON	NON	OUI	NON	OUI				
Va'a vitesse	NON	NON	OUI	OUI	OUI	OUI	NON			
Dragon-Boat	NON	NON	NON	OUI	NON	OUI	NON	NON		
Freestyle	OUI	OUI	OUI	NON	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	
Waveski-Surfing	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI

Ce tableau ne s'applique pas dans le cas d'un site d'organisation commun à plusieurs activités.

Article RG 11 - Règles de modification du calendrier des animations nationales

A partir de la parution officielle du calendrier des Commissions Nationales d'Activités, la date et le lieu d'une compétition interrégionale ou nationale ne peuvent plus changer, sauf cas de force majeure entraînant l'impossibilité de l'organiser. Doit être considéré comme un cas de force majeure (énumération exhaustive) :

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

Dans le cas du report (date et/ou lieu) du Championnat de France, le Bureau Exécutif est chargé de valider la solution proposée par la Commission Nationale d'Activité concernée.

Pour les autres compétitions, le membre du Bureau Exécutif en charge de la Commission Sportive est chargé de valider la solution proposée par la Commission Nationale d'Activité concernée.

Article RG 12 - La saison sportive de l'année " N "

La saison sportive commence le 1^{er} janvier et se termine le 31 décembre de chaque année.

Article RP 1 - Compétitions gérées par la Commission Nationale

La Commission Nationale Kayak-polo (« commission nationale » dans le reste du document) gère les compétitions suivantes :

Acronyme	Intitulé	Calendrier
U15	Championnat de France moins de 15 ans mixte	De Février à Juillet
U18H	Championnat de France moins de 18 ans masculin	De Février à Juillet
U18F	Championnat de France moins de 18 ans féminin	De Février à Juillet
N1H	Championnat de France masculin	De Février à Juillet
N1F	Championnat de France féminin	De Février à Juillet
CF15	Coupe de France moins de 15 ans mixte	De Septembre à Novembre
CFH	Coupe de France masculine	De Février à Novembre
CFF	Coupe de France féminine	De Septembre à Novembre
N2H	Championnat national de deuxième division masculine	De Février à Novembre
N3H	Championnat national de troisième division masculine	De Février à Novembre
N4H	Championnat national de quatrième division masculine	De Février à Novembre
NQH	Tournoi qualificatif national	De Septembre à Novembre

Ces compétitions sont gérées par le logiciel fédéral (« KPI » dans le reste du document), accessible sur Internet à l'adresse suivante : <http://kpi.ffck.org>.

Article RP 2 - Calendrier et programmation des matchs

Article RP 2.1 - Calendrier prévisionnel des compétitions nationales

Le calendrier de toutes les rencontres de compétition nationale est proposé par la commission nationale à la Commission sportive de la FFCK.

Article RP 2.2 - Choix des dates et lieux d'une compétition nationale

Le choix des dates retenues et des lieux s'effectue par la commission nationale à partir du calendrier prévisionnel, et en fonction des équipes participantes et des candidatures des structures à l'organisation d'une journée.

Article RP 2.3 - Nombre d'équipes et formules de jeu

Le nombre d'équipes participantes dans chaque compétition nationale et les formules de jeu sont définies dans une annexe au règlement sportif.

Article RP 2.4 - Programmation des matchs

Les programmes des matchs sont établis par la commission nationale et sont envoyés au R1, trois semaines avant la compétition, afin qu'il les diffuse aux responsables des équipes.

Dans les championnats, les horaires des matchs doivent respecter pour une équipe les temps de pause minimum suivants :

- Une demi-heure entre la fin d'un match et le début du match suivant,
- Trois heures entre le début du premier match et le début du troisième match,
- Les équipes ne peuvent jouer plus de trois matchs sur une période de quatre heures,
- Un maximum de quatre matchs par équipe est autorisé par jour.

Ces temps de pause peuvent exceptionnellement être adaptés sur décision de la commission nationale au regard de circonstances particulières (report de matchs, cause majeure extérieure au jeu, participation d'équipe DROM-COM, etc.).

Article RP 2.5 - Annulation de compétition

A compter du 1^{er} janvier 2017, la commission nationale pourra annuler une compétition dans les situations suivantes :

- Si seulement quatre équipes ou moins se sont inscrites
- Si aucun responsable de compétition n'est trouvé

Cette règle s'applique à toutes les compétitions nationales, à l'exception des Championnats de France N1H, N1F, U15 mixte et U18H et U18F qui seront alors pris en charge par le bureau de la commission nationale.

TITRE 2 : LES REGLES TECHNIQUES

Chapitre 1 : Les Règles de base

Section 1 : Définitions

Article RG 13 - Définition : compétition

Une compétition débute lors du premier entraînement officiel sur la zone de compétition et se termine après la dernière remise des médailles / récompenses ou publication des résultats sur la zone de compétition.

Durant cette période, le juge arbitre (chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge), le comité de compétition et le jury d'appel, selon leurs compétences, peuvent sanctionner les licenciés.

En dehors de cette période, un licencié peut informer le Bureau Exécutif de tous faits contraires aux règlements sportifs.

Article RG 14 - Définition : entraînement officiel

Les périodes d'entraînement officiel sont définies et annoncées par l'organisateur. Elles se déroulent avant, ou, le cas échéant, entre les phases de course ou entre les périodes de match.

Article RP 3 - Cas particulier en kayak-polo

Article RP 3.1 - Une journée de compétition

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

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

Article RP 3.2 - Une phase de compétition

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

Article RP 3.3 - Une compétition en kayak-polo

En Kayak-polo, la compétition débute lors du premier entraînement officiel lors de la 1^{ère} journée de compétition et se termine, lors de la dernière journée de compétition après la dernière remise des médailles / récompenses ou publication des résultats sur la zone de compétition.

Section 2 : La zone de compétition

Article RP 4 - Zone de compétition

Article RP 4.1 - Généralités

La zone de compétition est une aire plus vaste que le bassin qui comprend :

- les bassins (aires de jeu),
- l'aire de remplacement,
- la zone des arbitres,
- la zone des entraîneurs,
- l'aire d'échauffement,
- les vestiaires,
- l'aire de stockage des équipements (bateaux, pagaines, gilets de sécurité, casques).

Les spectateurs et le public ne doivent pas pénétrer l'aire de compétition. Le responsable de l'organisation (R1) ou son représentant, un membre du jury d'appel, le Chef des arbitres, le Chef des contrôleurs ou les arbitres du match en cours peuvent demander l'exclusion de cette aire de toute personne entravant le déroulement normal de la compétition.

Si possible, les bassins de compétition sont aux normes ICF³.

³ ICF – Fédération Internationale de Canoë

Article RP 4.2 - Les bassins (aire de jeu)

Le bassin est une aire de jeu qui doit être rectangulaire et le rapport longueur/largeur est de trois sur deux.

La longueur doit être comprise entre 30 et 40 mètres.

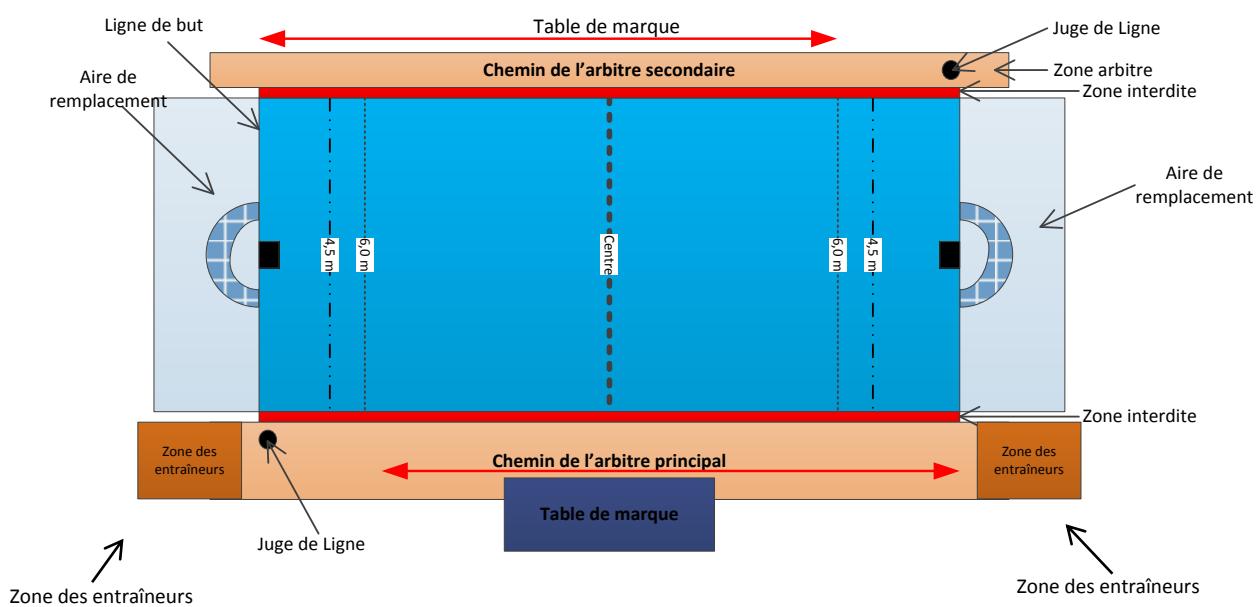
Les dimensions officielles du règlement ICF pour l'aire de jeu sont: longueur de 35 mètres et largeur de 23 mètres.

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

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

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

Le schéma ci-dessous représente l'installation type d'un bassin de compétition.



Article RP 4.3 - Lignes de bassin

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

Les lignes de touche et les lignes de but doivent être matérialisées par des lignes flottantes.

La ligne de but ne doit pas comporter de bouées sur une longueur de 4 mètres de part et d'autre du centre du but.

Les marques indiquant les lignes de but, le milieu de bassin, la ligne des 6 mètres et la ligne des 4,5 mètres sont placées le long des lignes latérales et doivent être parfaitement visibles par les arbitres et les joueurs.

Article RP 4.4 - Conditions de mise en place des buts

Les buts sont situés au-dessus du milieu de chaque ligne de but, le haut de la barre inférieure est à 2 mètres au-dessus de la surface de l'eau.

Les buts doivent être maintenus de façon à ne pas osciller.

Les supports de buts, ainsi que les filets, ne doivent en aucun cas gêner les joueurs qui les défendent ou manœuvrent autour d'eux, ni entraver la trajectoire du ballon dans l'aire de jeu.

Le cadre du but doit être dans la mesure du possible à l'aplomb de la ligne d'eau et perpendiculaire à la surface de l'eau.

Pour les compétitions U15 et CF15, le haut de la barre inférieure du but doit se trouver à 1,70 mètre au-dessus de la surface de l'eau.

Article RP 4.5 - Dimensions des buts

Chaque but est constitué d'un cadre d'1 mètre de haut par 1,5 mètre de large en dimensions intérieures, suspendu verticalement.

La largeur du matériau utilisé pour la confection des buts est de 5 cm.

Les buts comportent des filets permettant au ballon de passer facilement à travers le cadre, et indiquant de façon claire si un but a été marqué.

Les buts ne comportent pas de barres à l'arrière du cadre principal. En cas d'impossibilité, un système est mis en place de façon à limiter le risque de retour du ballon vers l'aire de jeu. La couleur du cadre du but est faite de bandes rouges et blanches de 20 centimètres.

La face avant des buts ne doit pas comporter d'attaches ou d'arêtes vives qui pourrait influencer la trajectoire du ballon ou endommager celui-ci ou le matériel des joueurs.

Article RP 4.6 - Aire de remplacement

Les deux aires de remplacement sont situées en dehors de l'aire de jeu, soit derrière chaque ligne de but, soit sur chaque côté, vers l'aire des buts, en dehors d'un demi-cercle de 4 mètres de rayon à l'arrière du but.

Elles sont réservées pendant un match à tous les remplaçants des deux équipes attendant de prendre part au match en cours. Les joueurs de l'équipe attaquante peuvent pénétrer dans cette zone sans toutefois interférer les remplacements éventuels des joueurs de l'équipe qu'ils défendent.

Article RP 4.7 - Zone des arbitres

La zone des arbitres (ou « chemin des arbitres ») est l'aire nécessaire aux arbitres pour qu'ils puissent contrôler le match le long des lignes de touches.

Personne n'est autorisé à pénétrer cette aire au cours d'un match, hormis, les officiels de jeu et les remplaçants. Les joueurs extérieurs au match en cours peuvent être temporairement autorisés, suite à une demande exceptionnelle du ou des arbitres pour ces deux derniers.

Cette aire s'étend jusqu'aux lignes de touche et doit être délimitée par une barrière et à une distance comprise entre 2 et 5 mètres de l'aire de jeu. Il est nécessaire de laisser un chemin afin que les officiels puissent contourner l'aire de jeu par les côtés pour se concerter.

Le non-respect de cette règle peut entraîner une sanction de l'arbitre (carton, expulsion, ...).

Article RP 4.8 - Zone des entraîneurs

La zone des entraîneurs est une aire qui entoure l'aire de remplacement.

La ou les deux personnes considérées comme étant entraîneur(s) de l'équipe du match en cours sont autorisées à y pénétrer et doivent rester dans leur zone, c'est-à-dire, ne pas venir à moins d'un mètre de la ligne de but, ni empiéter sur la zone des arbitres.

C'est une zone matérialisée, démarrant à un mètre derrière le but jusqu'au bord de l'aire de remplacement.

Les entraîneurs et les autres officiels de l'équipe peuvent traverser cette zone mais ne doivent pas y stationner.

Le non-respect de cette règle peut entraîner une sanction de l'arbitre (carton, expulsion, ...).

Article RP 4.9 - Aire d'échauffement

L'aire d'échauffement 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 celle-ci.

Cette aire est exclusivement réservée aux joueurs se préparant pour le prochain match.

Section 3 : Le comportement en compétition

Article RG 15 - La sécurité

Tout participant à une compétition est tenu de porter secours à toute personne en danger sur une compétition. Tout licencié est tenu de ne pas adopter des comportements qui pourraient s'avérer dangereux pour lui-même, pour d'autres compétiteurs, pour des sauveteurs ou des spectateurs. En cas de non-respect, une sanction peut être prise en fonction de la gravité des faits.

Un compétiteur peut encourir une sanction disciplinaire pour l'ensemble d'une compétition en cas de non-respect des règles de sécurité concernant l'embarcation décrite dans les règles particulières et dans les équipements de protection individuelle (casque, gilet de sécurité...).

Article RG 16 - Les fraudes

Des sanctions sont prévues pour toutes fraudes, ou tentatives de fraude, d'un compétiteur sur l'inscription ou la participation à une compétition.

Article RG 17 - Le comportement

Toute agression, même verbale envers un officiel, compétiteur, public, pendant toute la durée de la compétition, peut entraîner une sanction disciplinaire (ou un éventuel dépôt de plainte de la victime au pénal). En cas de comportements irrespectueux, violents ou en contradiction avec l'éthique sportive, tout licencié de la FFCK peut être sanctionné, même en tant que simple spectateur.

Les dirigeants, les entraîneurs, et les chefs d'équipes, peuvent encourir les sanctions suivantes : disqualification, déclassement de leurs athlètes ou équipes, ou avertissement.

Article RP 5 - Conduite incorrecte

Toute incorrection, grossièreté envers le public, les joueurs, le corps arbitral ou un officiel par un licencié, qu'il soit en train de jouer ou non, peut être sanctionnée d'une suspension automatique pour la rencontre suivante.

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

D'autres sanctions peuvent être prononcées par le jury d'appel.

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

Tout licencié qui ne respecte pas les conditions d'accueil du site et son règlement particulier (article RP 61.3) fera l'objet d'une sanction de la part du jury d'appel.

Article RG 18 - La cérémonie protocolaire

La remise des récompenses fait partie de la compétition. Elle s'effectue en conformité avec le protocole prévu au guide de l'organisateur en observant les règles concernant la publicité. Les compétiteurs qui reçoivent une récompense doivent être présents à cette cérémonie et en respecter le protocole. A défaut, ils peuvent être disqualifiés. Sur tous les Championnats de France, les compétiteurs qui reçoivent une récompense doivent porter une tenue officielle de leur club ou, à défaut, une tenue correcte.

Chapitre 2 : Les Officiels

Article RG 19 - Officiels

L'organisateur de manifestations veille à ce que tous les officiels de la manifestation soient en possession d'un titre fédéral :

- **Pour les juges et le R1, la possession d'une licence Canoë Plus est obligatoire.**
- **Pour les autres officiels, un autre titre fédéral est possible.**

Le Président de la Commission Nationale d'Activité concernée veille à ce que le délégué Commission Nationale d'Activité soit en possession d'une licence Canoë Plus.

Article RP 6 - Organisation des officiels

Article RP 6.1 - Liste des officiels lors d'une journée de compétition nationale

Les compétitions nationales sont sous le contrôle des officiels suivants :

- Responsable de compétition
- Délégué de la commission nationale (*)
 - Chef des arbitres
 - Arbitre officiant (*)
 - Juge de ligne officiant (*)
 - Chronométreur du temps d'action de but⁴ officiant (**)
 - Responsable de table de marque
 - Secrétaire de la table de marque officiant (*)
 - Chronométreur du temps de jeu officiant (*)
 - Secrétaire du PC course
 - Navette
 - Chef des contrôleurs
 - Contrôleur
- R1 (*)
 - Organisateur technique
 - Responsable informatique
- Délégué AFLD⁵
- Président de la commission nationale ou son représentant
- Membre du bureau de la commission nationale
- Membre du BEX ou son représentant
- Président du CRCK d'accueil ou son représentant
- Membre du Conseil Fédéral ou son représentant

(*) Présence obligatoire sur toutes les journées

(**) Présence obligatoire pour certaines compétitions (voir dans une annexe au règlement sportif et les compétitions où le chronomètre du temps d'action de but est mis en place)

⁵ AFLD : Agence Française de Lutte contre le Dopage

Article RP 6.2 - Obligations de la structure organisatrice

Les structures organisatrices doivent fournir au moins un arbitre non joueur. Celui-ci doit être différent du R1, et respecter les conditions suivantes :

- Etre licencié FFCK
- Etre en possession d'un diplôme d'arbitre
- Etre non joueur et disponible pour la commission nationale pendant toute la période de compétition

Il peut être nommé, par exemple, arbitre, juge de ligne ou officiel de table de marque, sur n'importe quelle rencontre de la journée. Dans cette situation, il ne représente plus la structure organisatrice mais la commission nationale.

Le nom de l'arbitre non joueur doit être connu de la commission nationale au plus tard deux semaines avant la journée de compétition.

La structure organisatrice prend en charge les éventuels frais de déplacement de cet arbitre.

Cette règle s'applique sur l'organisation d'une des journées suivantes :

- Journée de Championnat de France (N1H, N1F, U15 mixte, U18H et U18F)
- Journée d'organisation de deux compétitions différentes ou plus (exemple : journée combinée N2H/N3H)
- Finales des championnats
- Tournoi qualificatif senior hommes (NQH)
- Finales des Coupes de France

Article RP 6.3 - Répartition des activités entre commission nationale et structure organisatrice

	Activités	Commission nationale	Structure organisatrice
Préparation	Définition et publication de la grille des matchs	X	
	Définition et publication de la grille des arbitrages	X	
	Briefing des officiels dirigeants – à distance ou sur site	X	
	Gestion et publication du programme, des informations des clubs engagés et du public		X
	Briefing des Officiels de jeu (Officiels	X	

	Activités	Commission nationale	Structure organisatrice
Supervision de la compétition	de Table de Marque, Arbitres, Juges de ligne)		
	Participation au briefing des Officiels de jeu (Officiels de Table de Marque, Arbitres, Juges de ligne)		X
	Briefing des Responsables d'équipe	X	
	Participation au briefing des Responsables d'équipe		X
Conformité du matériel et des joueurs	Supervision du contrôle des licences, pagaises couleurs, certificats médical, identité des joueurs	X	
	Supervision du bon déroulement des rencontres	X	
	Supervision de la table de marque	X	
Gestion des rencontres	Vérification des licences, des pagaises couleurs, des certificats médicaux, de l'identité des joueurs	X	
	Vérification de la conformité du bassin et des installations	X	
	Vérification de la conformité de l'équipement des joueurs	X	
	Saisie des évènements de match sur les feuilles de marque papier		X
	Récupération et centralisation des feuilles de marque papier (au PC course)		X
	Saisie des scores et des feuilles de marque informatisées (sur KPI)		X
	Suivi des cartons infligés sur site et alerte au délégué de la commission nationale		X
	Publication sur le tableau d'affichage des changements d'horaires ou de rencontres, suite à décision du jury d'appel		X
	Validation et publication des scores et des feuilles de marque informatisées (sur KPI)	X	
	Validation et publication des classements sur KPI	X	

	Activités	Commission nationale	Structure organisatrice
	Récupération des feuilles de marque papier et des publications sur le tableau d'affichage (en fin de journée)	X	
Gestion des arbitrages	Contrôle et éventuelles modifications de la grille des arbitrages	X	
	Gestion du remplacement d'un arbitre en incapacité d'officier	X	
	Coordination des évaluations des arbitres	X	
	Publication sur le tableau d'affichage des changements d'arbitrage		X
Gestion des résultats hors site	Validation et publication des scores et des feuilles de marque informatisées (sur KPI)	X	
	Validation et publication des classements sur KPI	X	
	Suivi des cartons depuis le début de la saison et alerte au Bureau commission nationale	X	

Section 1 : Les juges

Article RP 7 - Officiels dirigeants

Article RP 7.1 - Responsable de compétition

Une ou plusieurs personnes sont chargées de gérer chaque compétition, sur la saison, une phase, ou une journée, et notamment de :

- Définir les matchs,
- Gérer les résultats,
- Affecter l'arbitrage,
- Suivre les cartons,
- Vérifier les licences et les identités des joueurs,
- Gérer et publier le calendrier, les informations des structures engagées et du public,
- Valider et publier des feuilles de marques informatisées, résultats et classements sur KPI dans les délais fixés annuellement par la commission nationale.

Les responsables de poule ou de zone dépendent des responsables de compétition.

Le responsable de compétition est un chargé de mission de la commission nationale, nommé par le président de la commission nationale.

Le responsable de compétition peut déléguer ses activités à une personne ressource. Celui-ci devra être identifié au plus tard une semaine avant la journée de compétition.

Le responsable de compétition, ou son représentant, doit respecter les conditions suivantes :

- Etre licencié FFCK
- Ne pas être R1 sur la même journée

Article RP 7.2 - Délégué de la commission nationale

Le Délégué de la commission nationale est nommé par le responsable de compétition concerné, par délégation du président de la commission nationale.

Le Délégué de la commission nationale a pour mission de :

- superviser l'organisation générale de la manifestation,
- s'assurer de la conformité du bassin et des installations aux normes du règlement particulier Kayak-polo,
- s'assurer du bon déroulement des rencontres,
- s'assurer de la conformité de l'équipement des joueurs,
- superviser la table de marque,
- regrouper les feuilles de marque en fin de journée et les adresser au responsable de compétition concernée.

En l'absence de Chef des arbitres, il prend ses prérogatives. Le délégué de la commission nationale peut aussi déléguer une partie de ses activités au Chef des contrôleurs et au responsable de table de marque. Ces officiels commission nationale sont nommés à l'avance par le délégué de la commission nationale, ou sur place parmi les arbitres titulaires en présence. Le délégué de la commission nationale doit respecter les conditions suivantes :

- Etre licencié FFCK
- Etre en possession d'un diplôme d'arbitre
- Etre non joueur et disponible pendant toute la période de compétition
- Ne pas être R1 sur la même journée

Article RP 7.3 - Chef des arbitres

Le chef des arbitres est, sous la coordination du Délégué de la commission nationale, le responsable des arbitres lors d'une compétition, il est nommé par la commission nationale.

Le chef des arbitres doit :

- S'assurer que la désignation des arbitrages réalisée par le responsable de compétition est cohérente. Il peut apporter les modifications nécessaires avant le début d'un match afin de garantir son bon déroulement.
- S'assurer d'une qualité homogène de l'arbitrage et des juges de ligne présents.
- Saisir le jury d'appel après avoir observé pendant un match un incident disciplinaire nécessitant une sanction contre un joueur ou une équipe. Dans ce cas, le chef des arbitres prévient les arbitres du match et le capitaine de l'équipe concernée lors de la signature de la feuille de marque.
- Remettre au Délégué de la commission nationale tout rapport écrit d'un arbitre concernant un incident nécessitant une sanction disciplinaire contre un joueur ou une équipe.
- Faire remplacer à tout moment un arbitre pendant un match s'il est dans l'incapacité de continuer à arbitrer suite à une blessure, une maladie ou pour toute autre raison sans contestation possible.
- Faire des retours techniques aux arbitres après leur prestation.
- Dans la mesure du possible, il évalue les arbitres présents sur la base de la grille d'évaluation fournie par la commission nationale. Il transmet ces rapports à la commission nationale.

Pour les manifestations sur lesquelles plusieurs divisions sont engagées et se jouant sur plusieurs bassins, plusieurs chefs des arbitres pourront être nommés.

Pour les compétitions sur lesquelles le chef des arbitres n'a pas été nommé, le Délégué de la commission nationale prend les prérogatives du chef des arbitres.

Le Chef des arbitres doit respecter les conditions suivantes :

- Etre licencié FFCK
- Etre en possession d'un diplôme d'arbitre
- Etre non joueur et disponible pendant toute la période de compétition
- Ne pas être R1 sur la même journée

Article RP 7.4 - Chef des contrôleurs

Le Chef des Contrôleurs est, sous la coordination du Délégué de la commission nationale, en charge des activités suivantes :

- Vérification de la conformité du bassin et des installations
- Vérification de la conformité de l'équipement des joueurs
- Vérification de la bonne tenue des horaires

Il est nommé par la commission nationale, et peut, en fonction des besoins, déléguer une partie de ses activités à un ou plusieurs contrôleurs, qui sont en charge du contrôle sur un bassin, une compétition, une phase, un tour, ou un jour.

Le Chef des contrôleurs doit respecter les conditions suivantes :

- Etre licencié FFCK
- Etre en possession d'un diplôme d'arbitre
- Etre non joueur et disponible pendant toute la période de compétition
- Ne pas être R1 sur la même journée

Article RP 8 - Arbitres

Article RP 8.1 - Fourniture et nomination des arbitres

Les arbitres sont fournis par les structures participantes et nommés à titre personnel par la commission nationale pour officier sur un ou plusieurs matchs d'une journée de compétition.

La grille des arbitrages nominatifs doit être jointe au programme des rencontres. Elle peut être modifiée sur place par le Délégué de la commission nationale, ou son représentant.

Article RP 8.2 - Niveau de qualification des arbitres nommés sur les matches

La nomination des juges et arbitres (arbitre principal et arbitre secondaire) doit s'effectuer en s'assurant que chaque arbitre principal et secondaire soit titulaire au minimum d'un diplôme d'arbitre régional.

En fonction du pool d'arbitres à disposition sur le lieu de la compétition, l'affectation sur chaque match des arbitres doit être effectuée en veillant au mieux au niveau de qualification minimal suivant (et, le cas échéant, informer les responsables Corps Arbitral de la commission nationale) :

Compétition		Niveau souhaité des arbitres officiants	
N1H		NAT-A	Arbitre National titulaire catégorie A
N1F		NAT-B	Arbitre National titulaire catégorie B
U15			
U18H		NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C
U18F			
CFF	Finale	NAT-B	Arbitre National titulaire catégorie B
	1er tour	NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C
CFH	4ème tour et finale	NAT-A	Arbitre National titulaire catégorie A
	3ème tour	NAT-B	Arbitre National titulaire catégorie B
	1er et 2ème tour	NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C
CF15			
N2H		NAT-B	Arbitre National titulaire catégorie B
N3H			
N4H		NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C
NQH			

Article RP 8.3 - Tenue obligatoire pour les arbitres

Les arbitres doivent porter la tenue officielle suivante, adaptée au regard de la météo :

- Un sifflet,
- Un jeu de cartons (vert, jaune, rouge, de dimensions minimales de 100 X 50 millimètres)
- Un maillot noir,
- Un pantalon (ou short) noir,
- Des chaussures adaptées au milieu qui permettent de courir aisément.
- Une casquette foncée, si besoin
- Des lunettes de soleil, si besoin
- Un coupe-vent foncé, en cas de pluie

Dans le cas où un organisateur fournit une tenue identique pour les arbitres, le Délégué de la commission nationale ou le Chef des arbitres doit imposer le port de cette tenue officielle.

Article RP 8.4 - Intégrité et prestation des arbitres

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

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

Article RP 8.5 - Souveraineté des décisions des arbitres

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

Tout acte d'incivilité durant le match est sanctionné par l'arbitre et peut faire l'objet d'un rapport soumis au jury d'appel.

Article RP 8.6 - Bonne conduite des arbitres lorsqu'ils n'officiant pas

Les arbitres, lorsqu'ils sont joueurs en compétition ou lorsqu'ils remplissent une quelconque fonction dans leur équipe, perdent leur statut d'arbitre durant la rencontre.

Ils doivent respecter toutes les décisions prises par les arbitres qui contrôlent le jeu et pouvoir servir d'exemple pour leur sportivité vis-à-vis des joueurs qui les suivent.

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

Article RP 8.7 - Répartition des rôles entre les deux arbitres sur un match

Deux arbitres sont désignés pour contrôler chaque match, un de chaque côté de l'aire de jeu. N'importe quel arbitre peut signaler une infraction n'importe où sur le bassin, mais, dans la plupart des situations, il doit s'en remettre à l'arbitre le plus proche de l'action à moins qu'une faute évidente n'ait été commise.

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

En cas de problème ou de désaccord, l'arbitre principal prend la décision finale.

L'arbitre principal doit se positionner du côté de la table de marque.

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

Article RP 8.8 - Zones de couverture et déplacement des arbitres

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

Pour permettre de visualiser un maximum de surface de jeu, il est conseillé aux arbitres de rester décalés même pendant leurs déplacements.

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

Article RP 8.9 - Signaux de l'arbitre

Tous les signaux d'arbitrage effectués par l'arbitre sont prévus dans une annexe au règlement sportif.

Article RP 8.10 - 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).

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 maintenu jusqu'à ce que le jeu ait redémarré.

L'arbitre qui signale une infraction relance lui-même le jeu.

Article RP 8.11 - Décisions différentes des arbitres

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

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

- Un temps mort doit être signalé.
- Dans le cas où les deux arbitres ne sont pas d'accord, ils doivent se concerter pour trouver un accord et ils peuvent consulter les juges de ligne.
- Si un désaccord persiste, l'arbitre principal prendra la décision finale.

Les arbitres doivent s'assurer que les équipes ont le temps de reprendre leur position, avant de relancer le match.

Article RP 8.12 - Utilisation du sifflet par les arbitres

Les arbitres doivent siffler pour indiquer les buts, les sorties de jeu, les corners, les fautes et les temps morts.

L'arbitre engageant le ballon doit siffler pour indiquer le début de temps de jeu. Les remises en jeu après un but seront obligatoirement sifflées par l'arbitre principal.

L'arbitre peut revenir sur sa décision même après que le ballon ait été rejoué. S'il y a changement de décision, l'arbitre doit s'assurer, avant que la rencontre ne reprenne, qu'aucune équipe n'est désavantagée.

Article RP 8.13 - 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 d'imposer à n'importe quel joueur, entraîneur ou toute personne dont le comportement empêche l'arbitre d'officier de manière correcte et impartiale, de quitter l'aire de compétition.

Les arbitres sont incités à avoir une démarche pédagogique et expliquer les fautes sanctionnés.

Article RP 8.14 - Missions des arbitres

Les arbitres sont garants du respect des procédures et de l'application du présent règlement sportif sur les compétitions. Ils peuvent, pour une cause majeure extérieure au jeu (intempéries...) interrompre un match.

Article RP 8.15 - Activités des arbitres avant d'officier

Les arbitres doivent avant le match :

- s'assurer de la conformité des équipements de tous les joueurs dès leur entrée sur l'aire de compétition,
- pouvoir contrôler, ou demander à ce que soient contrôlés les licences, identité, certificat médical, suspension,
- faire remplir et vérifier la feuille de marque par le secrétaire et les capitaines des deux équipes,
- vérifier le chronométrage,
- s'il leur apparaît difficile de différencier les équipes en raison de la similitude de couleur des équipements, la première équipe nommée sur la feuille de marque doit mettre un équipement d'une autre couleur,
- donner des consignes aux deux capitaines et éventuellement de procéder au tirage au sort des camps,
- contrôler et choisir les ballons,
- contrôler la position des juges de ligne et leur donner des consignes,
- contrôler la table de marque et donner des consignes aux personnes de la table de marque.

Article RP 8.16 - Activités des arbitres en officiant

Les arbitres doivent pendant le match :

- ordonner aux spectateurs et autres personnes non impliquées dans les équipes en jeu de quitter l'aire de compétition,
- écarter de l'aire de jeu, tout joueur dont l'équipement n'est plus conforme aux conditions de jeu, jusqu'à ce qu'il remédie au problème.
- communiquer à la table de marque les informations inhérentes au déroulement du match à reporter sur la feuille de marque : buts, cartons (avec justification du type de faute), et numéro des joueurs concernés.

Article RP 8.17 - Activités des arbitres après avoir officié

Les arbitres doivent après le match :

- contrôler le déroulement de l'après-match sur l'aire de jeu et ses alentours afin d'éviter les incidents,
- contrôler la feuille de marque en comparant avec leurs notes personnelles,
- faire signer les deux capitaines après avoir inscrit, le cas échéant, les éventuelles réclamations,
- signer la feuille de marque et l'envoyer ou la faire envoyer par l'organisateur à l'autorité compétente,
- rédiger des rapports (un par arbitre) destinés au jury d'appel concernant tous les incidents aboutissant à l'exclusion d'un joueur (cartons jaune et / ou rouge). Ce rapport doit comporter, s'il y a lieu, une demande d'action auprès du jury d'appel,
- assister aux audiences du jury d'appel concernant les matchs qu'ils ont arbitré et pour lesquels ils ont témoigné, s'ils sont invités à le faire.

Article RP 8.18 - Arrêt d'une rencontre

Les arbitres ont le pouvoir d'arrêter une rencontre à tout moment, s'ils estiment que le comportement des joueurs, entraîneur ou toutes autres circonstances les empêchent de parvenir à un jugement correct.

Si une rencontre est arrêtée, les arbitres doivent faire un rapport au jury d'appel qui statue.

Article RP 8.19 - Absence d'un arbitre

Si un arbitre désigné ne peut être présent lors de la rencontre, il doit avertir le responsable de la compétition concerné au minimum 5 jours avant.

En cas d'absence totalement imprévue, l'arbitre est tenu d'aviser le responsable de la compétition concerné des raisons de son absence dans les délais les plus brefs.

En cas d'absence répétée non justifiée, la commission nationale pourra radier un arbitre.

Il incombe au responsable d'équipe de vérifier l'ensemble de son programme de compétition, y compris le programme d'arbitrage.

Article RP 9 - Juges de ligne

Article RP 9.1 - Prérogatives des juges de ligne

Les juges de ligne officient sous la coordination des arbitres officiants. Ils doivent attirer, en levant leur drapeau (défini en annexe au règlement sportif), l'attention des arbitres quand des fautes de ligne ou de remplacement ont lieu.

Le juge de ligne peut se déplacer vers l'arbitre à sa droite pour lui signaler une infraction qui n'aurait pas été prise en compte.

Les contrôles des juges de ligne sont les suivants :

- Au début de chaque mi-temps, ils signalent aux arbitres que tous les joueurs sont sur leur ligne, ainsi que les faux départs.
- Ils contrôlent l'entrée des remplaçants et des joueurs expulsés en relation avec la table de marque.
- Ils doivent s'assurer que les remplaçants ne dérangent pas le jeu et stationnent dans la zone autorisée.
- Ils signalent à l'arbitre lorsque le ballon touche ou franchit les limites de l'aire de jeu (sortie de but, corner, ou but).

Article RP 9.2 - Organisation des juges de ligne

La structure participante qui doit fournir les juges de ligne est définie par la commission nationale, en même temps que le choix de l'arbitre secondaire. Deux juges de ligne sont nommés par la structure participante choisie pour chaque match et ne peuvent pas exercer leurs fonctions pendant plus de deux matchs successifs.

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

Ils ont chacun un drapeau.

Article RP 9.3 - Ballon de remplacement à la table de marque

Les deux équipes doivent présenter un ballon chacune à l'arbitre avant le début de la rencontre. La structure organisatrice peut aussi présenter un ballon. L'arbitre, en accord avec les capitaines d'équipe, choisissent le ballon du match. Les autres ballons sont alors déposés à la table de marque et servent de ballon de remplacement.

Le ballon de remplacement est utilisé sur demande de l'arbitre principal. Si le ballon de remplacement doit être utilisé, il est lancé au gardien en cas de sortie de but ou au joueur le plus proche de lui pour l'équipe bénéficiant d'un corner, sauf indications contraires de l'arbitre.

Article RP 10 - Chronométreur du temps d'action de but

Le chronométreur du temps d'action de but est en charge de gérer spécifiquement le chronomètre lié au temps d'action de but, sous la coordination des arbitres officiants.

La structure participante qui doit fournir le chronométreur du temps d'action de but est défini par la commission nationale, en même temps que le choix de l'arbitre principal.

Section 2 : Les officiels techniques

Article RP 11 - Gestion de l'organisation

Article RP 11.1 - R1

Le R1 est un officiel organisateur, nommé par le président de la structure organisatrice, et en charge de l'organisation des manifestations organisées par sa structure, quel que soit le type de compétition (coupe, championnat régional ou national ...).

Il est responsable de la saisie des scores et des feuilles de marque informatisées (sur KPI) dans les délais fixés annuellement par la commission nationale.

Le R1 ne peut ni être compétiteur, ni être Délégué de la commission nationale sur la journée.

Le R1 peut déléguer une partie de ses activités à des personnes ressources de sa structure. Celles-ci devront être identifiées au plus tard une semaine avant la journée de compétition.

Article RP 11.2 - Organisateur technique

En fonction des besoins, un organisateur technique peut être nommé par le R1 pour gérer les aspects techniques de l'organisation.

Article RP 12 - Gestion des scores et évènements de jeu

Article RP 12.1 - Responsable de table de marque

Le Responsable de table de marque est, sous la coordination du Délégué de la commission nationale, responsable de la bonne tenue des tables de marque, de la retranscription des évènements de jeu sur KPI, et de la publication des résultats sur le tableau d'affichage.

Il coordonne les officiels suivants :

- Secrétaire de table de marque
- Chronométreur du temps de jeu
- Navette
- Secrétaire du PC course

Il est nommé par la commission nationale.

Article RP 12.2 - Composition de la table de marque

La table de marque est un des postes clé, lors d'une journée de Kayak-polo.

La table de marque est composée de :

- un secrétaire,
- un chronométreur du temps de jeu,
- un chronométreur du temps d'action de but⁶ pour les compétitions où cette règle est appliquée,
- Un membre du jury d'appel pourra siéger à la table de marque pendant un match.

⁶ « Action de but » équivaut au terme « Time shoot » dans le règlement international de l'ICF

Article RP 12.3 - Secrétaire de table de marque

Le secrétaire de table de marque dispose du matériel suivant :

- Un système d'affichage du score visible au minimum par les joueurs et les arbitres, et si possible par le public,
- Un système d'affichage du nom des équipes présentes sur le bassin visible au minimum par les joueurs et les arbitres, et si possible par le public,
- Feuilles de présence des équipes,
- Feuilles de marque.

Le secrétaire de table de marque, sous la coordination du responsable de Table de Marque, ou directement du Délégué de la commission nationale a pour mission de :

- Vérifier les feuilles de présence des équipes,
- Ajuster les compositions d'équipe sur les feuilles de marque, à partir des feuilles de présence,
- Remplir la partie réservée au secrétariat sur les feuilles de marque,
- Mettre à jour la feuille de marque avant le début du match et s'assurer que celle-ci est vérifiée et validée par le juge arbitre.
- Consigner les détails du match (buts, cartons et justifications),
- Noter les noms, numéros et équipes d'appartenance du (des) joueur(s) concernés.
- Signaler à l'arbitre principal lorsqu'un même joueur reçoit plusieurs avertissements au cours d'un match, pour un même type de faute
- Noter l'heure de fin du match dans la partie prévue à cet effet sur la feuille de marque
- Disposer éventuellement des moyens permettant une gestion de match informatisée.

Article RP 12.4 - Chronométreur du temps de jeu

Le Chronométreur de table de marque dispose d'un système de chronométrage visible par l'ensemble des joueurs, arbitres et public.

Le Chronométreur de table de marque, sous la coordination du responsable de Table de Marque, ou directement du Délégué de la commission nationale, a pour mission de :

- informer les arbitres et les joueurs de l'horaire auquel le match doit commencer,
- chronométrier le match selon les règles du jeu en fonction des directives de l'arbitre,
- signaler de façon visible aux arbitres qu'il a pris en compte leurs indications (si possible un drapeau de couleur conforme à celle définie dans les annexes au règlement sportif).
- Signaler la fin de chaque période de jeu par un signal sonore approprié distinct du sifflet de l'arbitre.
- Contrôler le temps d'expulsion des joueurs et indiquer au(x) joueur(s) concerné(s) la fin de ces périodes d'expulsion par un système électronique visuel ou par l'agitation d'un drapeau de couleur différente de celle de l'indication des temps morts.
- Contrôler le temps de possession de balle à l'aide d'un affichage électronique visible par les deux équipes et le public.

Article RP 12.5 - Navette

En fonction des besoins de l'organisation, des postes de « navettes » peuvent être créés. Les navettes sont responsables de la transmission d'information entre table de marque et PC course, sous la coordination du Responsable de Table de Marque, ou directement du Délégué de la commission nationale. Elles sont nommées par la structure organisatrice.

Article RP 12.6 - Secrétaire du PC course

En fonction des besoins de l'organisation, des postes de « secrétaire du PC course » peuvent être créés. Les secrétaires du PC course sont responsables de la retranscription ou de la vérification des événements de jeu inscrits sur KPI, sous la coordination du Responsable de Table de Marque, ou directement du Délégué de la commission nationale. Ils sont nommés par la structure organisatrice.

Article RP 13 - Gestion des autres activités techniques

Des officiels peuvent être nommés en fonction des besoins sur les journées de compétition, par exemple, un responsable informatique, fourni par l'organisateur, sous la coordination du R1.

Section 3 : Les délégués AFLD

Article RG 20 - Réglementation de l'Agence Française de Lutte contre le Dopage (A.F.L.D.) sur l'organisation de manifestations sportives

Conformément à l'article R.232-60 du code du sport, les organisateurs de compétitions ou de manifestations sportives prévues au calendrier de la FFCK sont tenus de prévoir la présence d'un délégué AFLD lors de toute compétition ou manifestation sportive.

En l'absence d'escortes (prévues à l'article R.232-56 du code du sport) mises à sa disposition et formées à cet effet, la personne chargée du contrôle peut décider soit de procéder au contrôle, soit de l'annuler. Dans ce dernier cas, elle établit un rapport à l'intention de l'Agence Française de Lutte contre le Dopage et en transmet une copie à la fédération sportive intéressée.

Article RG 21 - Mission du Délégué AFLD

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

La formation du Délégué AFLD est prévue à l'article R.232-57 du code du sport. Les modalités et le contenu de cette formation sont prévus par les délibérations n°69 et 70 du 4 octobre 2007 du collège de l'AFLD. Toutes ces dispositions sont reprises dans un document FFCK (voir sur le site internet fédéral).

Article RG 22 - Nomination du Délégué AFLD

Dans le cas où la Commission Nationale d'Activité concernée n'a pas nommée de Délégué Commission Nationale d'Activité, le responsable de l'organisation est chargé de désigner un délégué AFLD sur place.

Section 4 : Les instances de décision

Article RG 23 - Jury d'appel

Article RG 23.1 - Compétences

D'un point de vue sportif : deuxième instance de décision

Il se réunit sous la responsabilité de son Président, à la demande d'une réclamation écrite d'un licencié FFCK et il vérifie la conformité de la procédure employée par le juge arbitre (chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge) ou le comité de compétition pour prendre une décision. Il peut demander au juge arbitre (chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge) ou au comité de compétition de se mettre en conformité avec la procédure et éventuellement revoir sa décision.

D'un point de vue disciplinaire : première instance de décision

Il peut :

- S'autosaisir ou être saisi par tout licencié lors d'un comportement antisportif ou d'un problème d'incivilité d'un licencié durant la compétition. Dans ce cas, il doit établir un rapport reprenant les faits et sa décision, qu'il transmet au Président de la FFCK ;
- Prononcer les sanctions suivantes : avertissement, pénalité sportive, pénalité financière, déclassement et disqualification conformément aux règles particulières de l'activité.

Article RG 23.2 - Composition

Au niveau régional, il se compose de trois personnes :

- **Du Président de la Commission Régionale de l'Activité ou de son représentant (Président du Jury d'Appel) ;**
- **Du responsable de l'organisation ou de son représentant (qui ne peut pas être un compétiteur) ;**
- **D'un représentant soit des chefs d'équipes, soit des entraîneurs, soit des compétiteurs.**

Au niveau national et interrégional, il se compose de trois personnes :

- **Du Président de la Commission Nationale d'Activité ou de son représentant (Président du Jury d'Appel) ;**
- **Du responsable de l'organisation ou de son représentant (qui ne peut pas être un compétiteur) ;**
- **D'un représentant soit des chefs d'équipes, soit des entraîneurs, soit des compétiteurs.**

Aux Championnats de France, il doit être séparé du Comité de compétition. Il se compose de quatre personnes :

- **D'un membre du Bureau Exécutif ou de son représentant (Président du Jury d'Appel avec un droit de vote double en cas de blocage) ;**
- **Du Président du Comité Régional de Canoë-Kayak d'accueil ou de son représentant ;**
- **D'un membre du Conseil Fédéral ou de son représentant nommé par le Président du Conseil Fédéral;**
- **Du Président de la Commission Nationale d'Activité ou de son représentant.**

Les membres du Jury d'Appel doivent statuer en toute indépendance et impartialité, dans le cas où l'un d'entre eux est impliqué dans le dossier à traiter par ce jury, il devra être remplacé.

Article RG 23.3 - Modalités de travail

Le jury peut consulter les juges et les autres officiels techniques afin d'obtenir les informations nécessaires pour pouvoir rendre sa décision et entendre les parties mises en cause.

Le jury doit motiver sa décision et la transmettre par écrit aux parties.

Article RP 14 - Compléments pour le Jury d'appel en kayak-polo

Article RP 14.1 - Réunion du jury d'appel

Le jury d'appel peut se réunir en cas de besoin tout au long de la compétition pour régler tous problèmes techniques ou disciplinaires.

Article RP 14.2 - Décision du jury d'appel

Dans le cas de circonstances imprévues rendant impossible le déroulement de la compétition dans les délais impartis, il décide soit d'apporter les modifications à l'horaire, soit d'ajourner la compétition. Ces modifications sont prises après information de tous les responsables d'équipes concernés. Le choix de la nouvelle date est fait dans le respect de l'article RG 11 du présent règlement.

Le jury d'appel peut transférer le dossier d'infraction au Président de la commission nationale qui est chargé de faire suivre à l'instance nationale de régulation kayak-polo.

Section 5 : Les sanctions

Article RP 15 - Conséquences des cartons après un match

Le jury d'appel, ou la commission nationale, doivent appliquer les sanctions suivantes :

Carton	Sanctions disciplinaires à suivre
12 verts dans la saison	Suspension pour le match suivant
2 jaunes dans un match	Suspension pour le match suivant
2 jaunes dans une journée	Suspension pour le match suivant
6 jaunes dans la saison	Suspension pour le match suivant
Tout carton jaune supplémentaire (au-delà du 6ème dans la saison)	Suspension pour le match suivant ou plus si décision du jury d'appel ou l'instance nationale de régulation kayak-polo
1 rouge dans un match	Suspension pour le match suivant, ou plus si décision du jury d'appel ou l'instance nationale de régulation kayak-polo
2 rouges dans une journée	Suspension pour les 2 matchs suivants, ou plus si décision du jury d'appel ou l'instance nationale de régulation kayak-polo

Carton	Sanctions disciplinaires à suivre
3 rouges dans la saison	Suspension pour les 4 matchs suivants, ou plus si décision du jury d'appel ou l'instance nationale de régulation kayak-polo
Tout carton rouge supplémentaire (au-delà du 3^{ème} dans la saison)	Suspension pour les 4 matchs suivants ou plus si décision du jury d'appel ou l'instance nationale de régulation kayak-polo

La sanction disciplinaire à suivre peut être appliquée sur une autre compétition ou sur la saison suivante, en fonction des circonstances à évaluer par l'instance nationale de régulation kayak-polo.

Article RP 16 - Fraudes

Les cas de fraude sont notamment :

- mauvaise identité d'un joueur inscrit sur la feuille de marque,
- participation d'un joueur suspendu,
- participation d'un joueur non inscrit sur la feuille de marque
- participation d'un joueur ne respectant pas les règles de participations aux compétitions, et les obligations opposables à tout compétiteur

Pour toute fraude, la pénalité est match forfait simple pour l'équipe et une transmission du dossier à l'instance de régulation nationale kayak-polo qui peut infliger une pénalité complémentaire pouvant aller jusqu'à la rétrogradation en division inférieure, et un retrait partiel ou total de caution pour les matchs forfait simple.

Le jury d'appel peut suspendre le joueur jusqu'à la décision de l'instance de régulation nationale kayak-polo.

Article RP 17 - Catégories des sanctions

Montant	Nature
Catégorie 1	Absence ou retard à une réunion
	Retard d'une équipe pour un match
	Retard d'arbitre pour un match
	Non-respect des règles d'hygiène et sécurité
	Non-respect de la tenue d'arbitre
Catégorie 2	Non-respect de la désignation de l'arbitre pour une compétition (pour les compétitions durant lesquelles une désignation a été faite au préalable)
	Non-respect du niveau de qualification des arbitres
	Non-respect des zones de navigation établies par l'organisateur
Catégorie 3	Aucune fourniture d'arbitre
	Absence d'un juge de ligne
	Défaut de communication sur l'absence d'un arbitre désigné pour une compétition selon les modalités définies par la commission nationale (pour les compétitions durant lesquelles une désignation a été faite au préalable)
	Non-respect des règles administratives d'inscription

Chaque année la commission nationale fixe les niveaux des sanctions dans chaque catégorie (voir une annexe au règlement sportif).

Article RP 18 - Forfait

Article RP 18.1 - Définition de « Forfait simple »

Une équipe est déclarée en situation de forfait simple par l'arbitre officiant ou par le jury d'appel lorsque, pour un match déterminé, celle-ci :

- Ne se présente pas sur l'aire de jeu à l'heure fixée pour le début du match. Une tolérance de 10 minutes peut être permise, sur appréciation des arbitres.
- Refuse de jouer le match.
- Ne présente pas au coup d'envoi l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer le match.
- Quitte le bassin avant le coup de sifflet final de l'arbitre.
- Fait participer un joueur ne respectant pas les obligations de sécurité, les règles de participation, ou les règles médicales.

Article RP 18.2 - Définition de « Forfait général »

Une équipe est déclarée en situation de forfait général par la commission nationale ou par le jury d'appel, lorsque celle-ci :

- Se retire d'elle-même d'une compétition dans laquelle elle s'était engagée, que ce soit avant le premier match ou au cours de celle-ci
- Cumule au moins trois forfaits simples dans la saison sur la même compétition
- Cumule au moins trois matchs perdus par disqualification

Article RP 18.3 - Conséquence sportive en cas de forfait simple

Si une équipe fait forfait simple :

- l'équipe forfait simple se voit attribuer 0 point et - 5 buts.
- l'équipe adverse présente se voit attribuer + 4 points et + 5 buts.

Si deux équipes font forfait simple pour le même match, alors les deux équipes se voient attribuer 0 point et 0 but.

Article RP 18.4 - Conséquence sportive en cas de forfait général

Si une équipe est forfait général, tous les matchs joués ou à jouer par l'équipe en situation de forfait général dans la phase concernée sont annulés et considérés comme non joués.

Article RP 18.5 - Sanction financière en cas de forfait simple

En cas de forfait simple, la caution peut être retenue de la façon suivante par la commission nationale :

- Jusqu'à 25% de la caution pour un match,
- Jusqu'à 50% de la caution pour deux matchs,
- Jusqu'à 100% de la caution pour trois matchs ou plus.

La commission nationale se réserve le droit de ne pas appliquer tout ou partie des sanctions sportives et financières lorsque le forfait simple ou général fait suite à des circonstances particulièrement graves, imprévisibles et dûment justifiées.

Article RP 18.6 - Sanction financière en cas de forfait général

En cas de forfait général, la caution peut être retenue, en plus des frais d'inscription qui sont encaissés, de la façon suivante par la commission nationale :

- Jusqu'à 25% de la caution lorsque le forfait général est déclaré au plus tard un mois avant le début de la compétition,
- Jusqu'à 50% de la caution lorsque le forfait général est déclaré à moins d'un mois du début de la compétition,
- Jusqu'à 100% de la caution lorsque le forfait général est déclaré alors que la compétition a déjà commencé

Le montant exact de la sanction est défini par la commission nationale et peut être ajusté en fonction du type de compétition, de la justification fournie, et de l'historique de l'équipe (éventuelle récidive).

Article RP 19 - Sanctions en cas de refus de participer en championnat national senior hommes

Article RP 19.1 - Règle générale

Situation	Sanction
Refus de s'inscrire en N4H	Reste, ou relégué en régional, et ne peut pas participer au NQH
Refus de s'inscrire en N3H	Relégué en régional
Refus de s'inscrire en N2H	Relégué en N4H
Refus de s'inscrire en N1H	Relégué en N3H

Article RP 19.2 - Refus de s'inscrire en championnat national N4H

Les équipes suivantes sont automatiquement reléguées en régional, sans possibilité de prétendre à participer au tournoi qualificatif (NQH) la même année :

- Une équipe évoluant en régional la saison précédente, en position de monter suite au Tournoi qualificatif national (NQH), et qui refuse sa place en N4H.
- Une équipe évoluant en N4H la saison précédente, en position de se maintenir, et qui refuse sa place en N4H.
- Une équipe évoluant en N3H la saison précédente, en position de relégation, et qui refuse sa place en N4H.

Article RP 19.3 - Refus de s'inscrire en championnat national N3H

Les équipes suivantes sont automatiquement reléguées en régional :

- Une équipe évoluant en N4H la saison précédente, en position de monter, et qui refuse sa place en N3H.
- Une équipe évoluant en N3H la saison précédente, en position de se maintenir, et qui refuse sa place en N3H.
- Une équipe évoluant en N2H la saison précédente, en position de relégation, qui refuse sa place en N3H.

Article RP 19.4 - Refus de s'inscrire en championnat national N2H

Les équipes suivantes sont automatiquement reléguées en N4H :

- Une équipe évoluant en N3H la saison précédente, en position de monter, et qui refuse sa place en N2H.
- Une équipe évoluant en N2H la saison précédente, en position de se maintenir, et qui refuse sa place en N2H.
- Une équipe évoluant en N1H la saison précédente, en position de relégation, et qui refuse sa place en N2H.

Article RP 19.5 - Refus de s'inscrire en championnat de France N1H

Les équipes suivantes sont automatiquement reléguées en N3H :

- Une équipe évoluant en N2H la saison précédente, en position de monter, et qui refuse sa place en N1H.
- Une équipe évoluant en N1H la saison précédente, en position de se maintenir, et qui refuse sa place en N1H.

Section 6 : Les réclamations

Article RP 20 - Processus de demande de dispense

Toute structure qui souhaite être dispensée de l'application d'un article du règlement sportif doit effectuer une demande de dispense, à soumettre à l'accord de la commission nationale.

Les demandes de dispense :

- Doivent faire référence à un article « RP » du règlement sportif en vigueur ou à une de ses annexes
- Ne peuvent concerter que des journées à venir
- Etre rédigée et signée par le Président de la structure concernée

Les courriers de demandes de dispense doivent être adressés par courrier recommandé avec AR à l'attention du Président de la Commission Nationale et envoyé au Service Animation Sportive de la FFCK. Les courriers qui ne respectent pas ces directives ne seront pas pris en compte.

Article RG 24 - Appel

D'un point de vue sportif, les faits de jugement ne peuvent pas faire l'objet d'un appel au jury. Mais, le représentant du club de l'embarcation (obligatoirement licencié FFCK), s'il pense qu'il y a une anomalie dans la procédure de prise de décision du juge arbitre (chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge) ou du comité de compétition, peut faire appel au jury.

Le recours au jury d'appel doit être effectué auprès du président du jury dans un délai de 20 minutes après l'affichage de la décision du juge arbitre (chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge) ou du comité de compétition. Celui-ci doit être formulé par écrit, en spécifiant le point de procédure contesté dans la prise de décision du juge arbitre (chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge) ou du comité de compétition. Le recours est accompagné d'une caution de 75€ (chèque à l'ordre de la «FFCK»).

En cas de décision favorable à l'athlète, la caution lui est rendue. Dans le cas contraire, la caution est encaissée.

D'un point de vue disciplinaire, tout licencié peut saisir le jury d'appel lors de comportements anti sportifs afin que ce dernier statue et prenne une décision. Cette décision est susceptible d'un appel devant la Commission disciplinaire de première instance de la FFCK.

Article RP 21 - Décisions du jury d'appel

Les décisions du jury d'appel sont affichées (signature des membres du jury d'appel et heure d'affichage). En cas de réponse favorable, la caution est rendue à l'athlète. En cas de réponse défavorable, la caution est encaissée par la FFCK.

A la discrétion du Président du Jury, des demandes d'explication de faits ou d'erreurs techniques peuvent être reçues sans caution.

Article RP 22 - Instance nationale de régulation kayak-polo

Article RP 22.1 - Convocation de l'instance nationale de régulation

Une instance nationale de régulation spécifique au kayak-polo peut être mise en place pour traiter les problèmes d'infraction au règlement et de comportement des licenciés participants, organisateurs, ou spectateurs lors une compétition de kayak-polo, qu'ils apparaissent pendant une journée de compétition, ou pendant la saison sportive, hors journée de compétition. Celui-ci se réunit à la demande du président ou du vice-président, d'un point de vue sportif ou disciplinaire.

Article RP 22.2 - Composition de l'instance nationale de régulation

Cette instance est composée des personnes décisionnaires suivantes :

1. Un membre du Bureau Exécutif (président de l'instance nationale de régulation)
2. Le Président de la commission nationale, ou son représentant (vice-président de l'instance nationale de régulation)
3. Un membre de la commission nationale responsable du Corps Arbitral Kayak-polo, ou son représentant
4. Un membre du Conseil Fédéral

Article RP 22.3 - Personnes ressources

Le président ou le vice-président peuvent inviter des personnes ressources pour observer le déroulement de la réunion, ou pour avis consultatif, dont :

- Les membres du Bureau de la commission nationale
- Les responsables de compétition

Article RP 22.4 - Instruction des infractions

L'instance nationale de régulation traite les infractions qui ont été instruites par les responsables de compétition et le bureau de la commission nationale.

Article RP 22.5 - Décisions de l'instance nationale de régulation

L'instance nationale de régulation kayak-polo peut se prononcer à l'encontre d'un licencié, d'une équipe, ou d'une structure engagée dans une compétition nationale, dans le strict cadre des compétitions nationales de kayak-polo. Il peut prononcer :

- Un avertissement
- Une pénalité financière, jusqu'à hauteur du montant des cautions
- Un déclassement de compétition
- Une suspension de compétition pour un licencié, applicable pour la saison en cours et/ou les saisons à venir, et sur une ou plusieurs compétitions gérées par la Commission Nationale kayak-polo
- Une disqualification d'équipe, applicable pour une journée ou la saison en cours.

Dans les cas où cela est nécessaire, l'instance nationale de régulation kayak-polo peut transférer le dossier d'infraction à la Commission Nationale Discipline et Distinctions.

Article RP 23 - Processus de recours

Toute structure qui souhaite contester une décision de la commission nationale, doit effectuer un recours par écrit auprès du Président de la commission nationale.

Ce recours doit :

- Etre liée à un courrier d'amende envoyé par la commission nationale, et fournir la référence du courrier envoyé par la commission nationale
- Contenir le règlement de l'amende en question – en cas de contestation justifiée, le règlement sera retourné
- Etre rédigée et signée par le Président de la structure concernée

Les courriers de contestation doivent être adressés par courrier recommandé avec AR à l'attention du Président de la Commission Nationale et envoyé au Service Animation Sportive de la FFCK, qui transfert le dossier à l'instance nationale de régulation kayak-polo. Les courriers qui ne respectent pas ces directives ne seront pas pris en compte.

Chapitre 3 : Organisation de la compétition

Article RG 25 - Composition d'un équipage

Dans toutes les compétitions un équipage peut être composé par des compétiteurs provenant de plusieurs clubs selon des modalités précisées dans les règles particulières.

Section 1 : Le déroulement d'un match

Article RP 24 - Nombre de joueurs par équipe

Chaque équipe est constituée de huit joueurs au maximum pour chaque match. Il ne peut pas y avoir plus de cinq joueurs en même temps sur l'aire de jeu.

Une équipe doit commencer chaque match avec cinq joueurs sur le bassin. Une équipe ne pouvant présenter cinq joueurs au début du match est déclarée perdante par forfait (forfait simple).

Si une équipe est réduite à deux joueurs le match est immédiatement arrêté, le jury d'appel statue immédiatement.

Une structure ne peut inscrire une équipe de moins de six joueurs.

Article RP 25 - Modalités du choix du côté du bassin

L'équipe inscrite en premier sur la feuille de marque joue 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 côté du bassin pour la première mi-temps.

Article RP 26 - Durée du match

La durée du match est normalement de 2 fois 10 min 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 fois 7 min.

La pause (mi-temps) est normalement de 3 minutes, la durée minimum d'une pause est de 1 min.

Les équipes devront changer de côté après chaque période de jeu.

Les arbitres peuvent signaler des temps morts pendant le match, le chronométreur stoppera le chronomètre quand l'arbitre signalera le temps mort et redémarrera le jeu quand l'arbitre signalera la reprise par un coup de sifflet.

Article RP 27 - Temps mort

Article RP 27.1 - Définitions de « temps de jeu » et « arrêt de jeu »

Le temps de jeu est défini comme le temps au cours duquel le chronomètre défile.

Un temps mort est une interruption momentanée du jeu, à l'initiative des arbitres, durant lequel le temps de jeu est arrêté. Un arrêt de jeu est un temps au cours duquel le temps de jeu se déroule mais le ballon n'est pas en jeu. Exemple : ballon sorti du bassin, etc.

Durant un temps mort ou un arrêt de jeu, toute faute évidente visant à gagner une position ou considérée comme de l'anti-jeu doit être sanctionnée. Elle peut être assortie d'un carton.

Article RP 27.2 - Action de l'arbitre

Pour demander un temps mort, l'arbitre doit utiliser un triple coup de sifflet puis indiquer le signal 7. Un des deux arbitres relaie le signal 7 pendant toute la durée du temps mort.

Article RP 27.3 - Situations où le temps mort est nécessaire

Un temps mort est automatiquement appliqué lorsqu'un but est marqué ou lorsqu'un penalty est sifflé.

Un temps mort doit être demandé par l'arbitre lorsque :

- Un joueur a dessalé et que son équipement gène le déroulement du jeu.
- Les conditions de jeu deviennent dangereuses ou que les équipements doivent être remis en place (par exemple, mise en danger des joueurs à cause d'une pagaie cassée).
- Un joueur est blessé
- Un joueur se trouve illégalement sur le bassin, sauf si mettre un temps mort constituerait un désavantage pour l'équipe adverse.

Un temps mort peut être décidé pour tout autre incident ou à la discrétion des arbitres.

Sur certains matchs, le jury d'appel peut décider, exceptionnellement et au regard de circonstances particulières (par exemple lors de retard sur la journée, effectif ou prévisible), de ne pas appliquer de temps mort lorsqu'un but est marqué. Les équipes sont prévenues par l'arbitre avant le début du match.

Article RP 27.4 - Reprise du jeu après temps mort

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 doit redémarrer 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 et le signal 8.

Article RP 28 - Mise en jeu en début de période

Article RP 28.1 - Positionnement des joueurs

Cinq joueurs par équipe devront s'aligner en début de match. Au début de chaque période, les joueurs de chaque équipe s'alignent :

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

Tous les autres joueurs doivent être positionnés derrière leur ligne de but, sans contact avec les joueurs prêts à démarrer.

Article RP 28.2 - Actions des arbitres et des juges de ligne

L'arbitre principal doit vérifier que les autres officiels de jeu (arbitre secondaire, officiels de la table de marque et juges de ligne) sont prêts. Un des deux arbitres se positionne sur la ligne médiane avec le ballon. Les juges de ligne contrôlent le positionnement des joueurs. Quand tous les joueurs sont en position, les juges de ligne le signalent aux arbitres en levant leur drapeau.

Une fois que les deux drapeaux sont levés, l'arbitre engageant le ballon procède à sa mise en jeu.

Article RP 28.3 - Mise en jeu du ballon au début d'une période

Lors de la mise en jeu du ballon au début d'une période :

- L'arbitre engageant le ballon donne un coup de sifflet pour annoncer le début de la période puis il lance le ballon sur la ligne médiane, ou alors le ballon est posé sur un support flottant ou tout autre moyen placé au centre de l'aire de jeu.
- Un seul joueur par équipe tente de s'emparer du ballon. Le joueur qui tente de s'emparer du ballon ne peut recevoir aucune aide physique d'un autre joueur.

Article RP 28.4 - Faux-départ

Un faux-départ est constaté sur décision d'un arbitre, notamment :

- Si, avant le coup de sifflet d'engagement, les joueurs ne sont plus correctement positionnés. Les Juges de ligne indiquent alors le « faux-départs » en agitant leur drapeau et se signaler à l'arbitre officiant de leur côté.
- Si le ballon libéré ou lancé donne un avantage certain à l'une des équipes.

L'arbitre stoppe l'action en signalant un temps-mort et redémarre au début de la période de jeu.

Article RP 28.5 - Anti-jeu sur la mise en jeu

Les arbitres peuvent constater une action d'anti-jeu lorsque :

- Un joueur ou une équipe tarde délibérément le début d'une période
- Le joueur qui tente de s'emparer du ballon reçoit une aide physique d'un autre joueur
- Un ou plusieurs joueurs tentent de déplacer, tendre ou détendre les lignes d'eau à l'aide de la pagaine ou par tout autre moyen
- Le joueur qui tente de s'emparer du ballon est accompagné par un équipier qui se trouve à moins de 3 mètres du corps du joueur qui tente de s'emparer du ballon

L'arbitre signale un coup franc indirect (signal 1 et 14), peut sanctionner le joueur ou l'équipe en infraction d'un carton vert (signal 17). Le coup franc indirect est joué sur la ligne médiane.

Article RP 29 - But marqué

Article RP 29.1 - Définition de « Marquer un but »

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

Les arbitres utilisent le signal 3 et un coup de sifflet long.

Un temps mort est automatiquement appliqué et les arbitres indiquent à la table de marque le numéro du joueur qui a marqué le but.

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

Article RP 29.2 - Tir au but direct lors d'une remise en jeu

Un joueur n'est pas autorisé à 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,
- d'un corner,
- d'un coup franc indirect.

Article RP 30 - Coup franc et ballon sorti des limites de l'aire de jeu

Article RP 30.1 - Sortie délibérée

Les arbitres pénalisent un joueur qui tente délibérément d'obtenir une touche, un corner ou une remise en jeu sous le but en sa faveur en lançant le ballon sur l'équipement de l'adversaire.

Le signal 11 de l'anti-jeu est indiqué avec un coup franc direct. Les arbitres peuvent attribuer une ou des sanctions (avertissement, exclusion, pénalty...).

Article RP 30.2 - Ligne de touche

Un jet de touche est accordé lorsqu'une quelconque partie du ballon :

- Franchit la ligne de touche, ou
- Entre en contact avec la ligne de touche ou tout autre obstacle placé au-dessus de l'eau de la surface de jeu.

L'équipe qui n'a pas été la dernière à toucher le ballon avec une pagaille, un bateau ou le corps d'un de ses joueurs, est autorisée à remettre en jeu.

Pour signaler un jet de touche et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux 5 et 14.

Article RP 30.3 - Sortie de but et corner

Une sortie de but ou un corner peut être accordé lorsqu'une quelconque partie du ballon :

- Franchit la ligne de but, ou
- Entre en contact avec :
 - la ligne de but (y compris les bouées de corner),
 - la projection verticale du cadre avant du but (le long de la ligne de but),
 - les supports de but, ou
 - tout autre obstacle placé au-dessus de l'eau le long de la ligne de but.

La sortie de but ou de corner ne peut être accordé, si :

- Un but est marqué, ou
- Le ballon rebondit sur le cadre du but vers l'aire de jeu, auquel cas il est considéré comme restant en jeu

On accorde une sortie de but si l'équipe attaquante a été la dernière à toucher le ballon avec une pagaille, un bateau, ou le corps d'un de ses joueurs. Pour signaler une sortie de but, et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux 6 et 14.

On accorde un corner si l'équipe défenseuse a été la dernière à toucher le ballon avec une pagaille, un bateau, ou le corps d'un de ses joueurs. Pour signaler un corner, et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux 5 et 14.

Article RP 30.4 - Coup franc indirect

Un coup franc indirect ne peut pas être un tir direct au but.

Pour signaler un coup franc indirect, et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique le signal 14.

Article RP 30.5 - Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé quand il n'y a pas penalty, corner, touche, sortie de but, coup franc indirect ou remise en jeu au centre. Un coup franc direct peut être tiré directement au but.

Pour signaler un coup franc direct, et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique le signal 15.

Article RP 31 - Remises en jeu

Article RP 31.1 - Lieu de la remise en jeu

Après un but marqué, la remise en jeu s'effectue au centre de l'aire de jeu, et par l'équipe qui a concédé le but.

Après une touche, la remise en jeu s'effectue à l'endroit indiqué par l'arbitre, le plus près possible où est sorti le ballon.

Après une sortie de but, la remise en jeu s'effectue sur n'importe quel point situé le long de la ligne de but.

Après un corner, la remise en jeu s'effectue sur un des deux angles de l'aire de jeu, au choix de l'équipe qui possède la balle.

Après un coup franc indirect ou indirect, la remise en jeu s'effectue 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.

Article RP 31.2 - Position stationnaire du joueur qui remet en jeu

Une remise en jeu s'effectue par un joueur, qui doit avant de jouer, avoir son corps dans les limites du bassin et être stationnaire.

Article RP 31.3 - Prise de position pour effectuer la remise en jeu

Le joueur effectuant une remise en jeu doit pouvoir prendre sa position pour effectuer la remise en jeu.

Aucun joueur adverse ne peut gêner, toucher l'équipement, ou s'opposer intentionnellement (soit par un mouvement de son kayak soit par un coup de pagaie) au placement du joueur qui a obtenu la faute avant que le ballon ne soit remis en jeu.

Si l'équipe en défense ne laisse pas le joueur effectuant la remise en jeu prendre sa position, une ou des sanctions pourront être prises (avertissement, exclusion, penalty).

Article RP 31.4 - Présentation du ballon

Le joueur effectuant une remise en jeu après une touche, une sortie de but, un corner, un coup franc direct, ou un coup franc indirect doit au préalable présenter le ballon au-dessus de son épaule.

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

Article RP 31.5 - Cinq secondes pour remettre en jeu

Le joueur qui remet en jeu doit jouer le ballon dans les cinq secondes suivant l'entrée en possession du ballon à l'endroit de la remise en jeu. En cas de temps mort, le décompte commence au coup de sifflet de l'arbitre qui signale la remise en jeu.

Le décompte des 5 secondes s'arrête dès que le ballon a effectué au moins un mètre horizontalement ou a été passé à un coéquipier.

Article RP 31.6 - Interception du ballon

Aucun adversaire ne peut intercepter le ballon avant que celui-ci ne soit remis en jeu.

En cas d'interception non réglementaire de l'équipe adverse, l'arbitre décide de faire rejouer ou prend la décision adéquate (attribution d'un penalty, avertissement, carton, etc.).

Article RP 31.7 - Spécificités pour la remise en jeu après un coup franc direct

Le joueur effectuant la remise en jeu après un coup franc direct doit être selon l'opinion de l'arbitre, dans une position correcte pour effectuer son action de tir ou de passe.

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

Lorsque le joueur ne peut pas prendre le coup franc direct immédiatement car la balle n'est pas en sa possession ou qu'il essaie d'engager au mauvais endroit ou tout autre cas où la balle ne peut être engagée immédiatement après que la faute ait été sifflée, il est recommandé aux arbitres d'utiliser un temps mort afin de laisser se placer correctement dans la zone des 6 mètres le joueur effectuant le coup franc direct. Le jeu reprend quand l'arbitre siffle la remise en jeu si un temps mort a été accordé.

Article RP 31.8 - Engagement rapide après un but

Article RP 31.8.1- Conditions minimales pour la reprise du jeu après un but

Après qu'un but ait été marqué, l'arbitre peut siffler pour autoriser la remise en jeu :

- Lorsque les joueurs de l'équipe qui remet en jeu sont positionnés conformément à l'article RP 31.8.2,
- Et, dans le cas où ce but n'a pas été marqué par un penalty, si au moins 3 joueurs adversaires de l'équipe qui remet en jeu ont franchi la moitié de terrain et sont dans leur camp.

Article RP 31.8.2- Position des joueurs de l'équipe qui remet en jeu

Après qu'un but ait été marqué, l'équipe qui a concédé le but remet en jeu. Le joueur effectuant la remise en jeu doit placer une partie de son kayak sur la ligne médiane de l'aire de jeu.

Aucun des joueurs de l'équipe attaquante ne doit franchir le milieu de terrain avant la reprise du jeu et tous doivent être positionnés avec leur corps dans leur propre moitié de terrain.

Il n'y a pas d'obligation pour le joueur effectuant la remise en jeu de présenter le ballon. Cependant, si le joueur qui engage est prêt à jouer, il peut l'indiquer à l'arbitre en présentant le ballon.

L'arbitre donnera son accord de reprise du jeu par un coup de sifflet.

Article RP 31.8.3- Position des joueurs adversaires de l'équipe qui remet en jeu

Après qu'un but ait été marqué, les joueurs adversaires de l'équipe qui remet en jeu doivent retourner de leur côté du terrain. Dans le cas où ce but n'a pas été marqué par un penalty, ils doivent effectuer cette action dans les 10 secondes après avoir marqué le but.

Dans le cas où ils sont de leur côté du terrain, ils doivent être à plus de 3 mètres du joueur effectuant la remise en jeu.

Dans le cas où ils ne sont pas encore rentrés de leur côté du terrain et que le but n'a pas été marqué par un penalty, ils ne doivent pas gêner l'engagement de l'équipe attaquante ; ils peuvent être à moins de 3 mètres du joueur effectuant la remise en jeu mais ne doivent pas tenter d'obtenir la balle.

Article RP 31.8.4- Fautes d'engagement pouvant être sanctionnées par un avertissement

Les situations suivantes sont considérées comme des fautes d'engagement sanctionnées par un avertissement (ne s'applique pas si cela fait suite à un penalty) :

- Un joueur adverse de l'équipe qui remet en jeu ne rentre pas de son côté du terrain dans les 10 secondes après que son équipe ait marqué un but (décompte visible et manuel de l'arbitre à main levée).
- Plus de deux joueurs adversaires de l'équipe qui remet en jeu jouent visiblement un retour temporisé dans leur camp.

Ces fautes d'engagement entraînent un carton vert au joueur fautif. Dans le cas où plus de deux joueurs sont dans cette situation, un carton vert d'équipe sera attribué. Le signal 17 (« Cartons »), puis les signaux 1 (« Remise en jeu »), et 15 (« Coup franc directs ») s'appliquent.

Article RP 31.8.5- Fautes d'engagement pouvant être sanctionnées par une exclusion

Les situations suivantes sont considérées comme des fautes d'engagement sanctionnées par une exclusion (ne s'applique pas si cela fait suite à un penalty) :

- Un joueur adverse de l'équipe qui remet en jeu commet de manière répétitive une faute d'engagement pouvant être sanctionnée par un avertissement (voir RP 32.7.4).
- Un joueur adverse de l'équipe qui remet en jeu prend part au jeu alors que son corps n'a pas traversé le milieu de terrain menant à son camp.
- Un joueur adverse de l'équipe qui remet en jeu est à moins de 3 mètres du joueur effectuant la remise en jeu et tente d'obtenir la balle avant d'avoir franchi le milieu de terrain et d'être de retour de son propre côté.

Ces fautes d'engagement entraînent un carton jaune au joueur fautif. Le signal 17 (« Cartons »), puis les signaux 1 (« Remise en jeu ») et 15 (« Coup franc direct ») s'appliquent.

Article RP 32 - Entrées et sorties des joueurs

Article RP 32.1 - Nombre de joueurs sur l'aire de jeu 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 est (sont) sanctionné(s) d'un carton jaune. Dès lors, l'équipe sanctionnée joue avec un (ou plusieurs) joueur(s) de moins, pendant la durée de la sanction.

Article RP 32.2 - Entrées et sorties des joueurs sur l'aire de jeu

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 quitte l'aire de jeu au titre d'une action inhérente au match, n'est 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. Le ou les joueur(s) qui est (sont) entré(s) illégalement est (sont) sanctionné(s) d'un carton jaune.

Les arbitres peuvent renvoyer de l'aire de jeu n'importe quel joueur qui ne respecte pas les conditions du jeu (équipement, bateau). Le joueur est 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.

Article RP 32.3 - Remplacement d'un joueur sur l'aire de jeu

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 le capitaine de l'équipe désigne le joueur qui doit sortir 2 minutes.

Personne ne peut entrer sur l'aire de jeu pour porter assistance à un joueur dessalé et personne ne doit gêner les arbitres en aidant un joueur.

Au cours d'un match, une équipe peut être pénalisée pour toute aide extérieure 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.

Article RP 32.4 - En cas de dessalage

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

Un joueur dessalé qui ne quitte pas l'aire de jeu par sa propre ligne du but, ne peut être remplacé qu'à la prochaine interruption de jeu.

Un joueur dessalé, souhaitant aussitôt retourner dans le jeu, doit le faire en accord avec les règles d'entrée sur l'aire de jeu.

Article RP 33 - Fin de période de jeu

Le chronomètre du temps de jeu indique la fin de la période de jeu à l'aide d'un signal sonore puissant.

Le jeu est arrêté dès le début du signal : l'arbitre utilise le signal 2.

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

Article RP 34 - Equipe vainqueur à la fin du temps réglementaire

Le vainqueur du match est l'équipe ayant marqué le plus de buts à la fin du temps réglementaire.

Article RP 35 - Prolongation par but en or

Article RP 35.1 - Généralités

Lorsque les deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire et qu'elles doivent être départagées, l'arbitre applique la prolongation par but en or.

Article RP 35.2 - Principe

La prolongation par but en or est une prolongation du match, qui dure jusqu'au premier but marqué, dans la limite de deux périodes de 3 minutes.

Article RP 35.3 - Temps de pause

Il y a 3 minutes de pause entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation par but en or, et 1 minute de pause entre les deux périodes avec changement de côté.

Article RP 35.4 - Equipe vainqueur après prolongation par but en or

La première équipe qui marque un but est déclarée vainqueur du match. En cas d'égalité à la fin de la prolongation par but en or, les arbitres mettent en place une prolongation par tirs au but.

Article RP 36 - Prolongation par tirs au but

Article RP 36.1 - Généralités

Lorsque les deux équipes sont à égalité à la fin de la prolongation par but en or, et qu'elles doivent être départagées, l'arbitre applique la prolongation par tirs au but.

Article RP 36.2 - Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs par équipe qui prennent part à la prolongation par tirs aux buts est cinq par défaut.

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

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

Article RP 36.3 - Choix des tireurs

Le capitaine désigne les joueurs de son équipe qui prennent part aux tirs au but ainsi que leur ordre.

Le gardien de but prend ou non part à la séance de tir au but (donc le gardien de but peut faire partie des tireurs).

Article RP 36.4 - Modalités

L'arbitre principal tire au sort et laisse le choix à l'équipe qui gagne le tirage au sort de tirer la première.

Les deux équipes tirent sur le même but. L'arbitre principal décide du but à utiliser.

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

Article RP 36.5 - Mise en place des joueurs

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

Tous les autres joueurs doivent avoir leur corps sur l'autre moitié de l'aire de jeu.

Article RP 36.6 - Mise en place des juges de ligne et arbitres

L'arbitre principal se place en face de la marque des 4 mètres 50 et contrôle le joueur qui tire au but.

L'arbitre secondaire se positionne sur la ligne de but et s'assure que le gardien est en position.

Le juge de ligne du côté de l'arbitre secondaire se positionne au milieu du bassin et contrôle que les joueurs respectent leur emplacement attribué.

L'arbitre principal donne un coup de sifflet pour ordonner le départ de chaque tir au but.

Le joueur dispose de 5 secondes pour effectuer le tir et doit tirer directement au but sans lâcher puis reprendre le ballon.

Article RP 36.7 - Equipe vainqueur après prolongation par tirs au but

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

Dans le cas où chaque équipe ayant effectué ses tirs, il y a encore égalité, 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.

Section 2 : Les règles de jeu

Article RP 37 - Définitions générales

Article RP 37.1 - Possession du ballon

Un joueur est en possession du ballon lorsque :

- Il a le ballon dans les mains ou peut atteindre le ballon avec sa main, le ballon étant dans l'eau et non dans l'air.
- Il conserve le ballon sur sa pagaye.
- Il esquimaute avec le ballon

Un joueur n'est plus considéré en possession du ballon lorsque :

- Il dessale et n'a plus le ballon dans les mains.
- Il passe le ballon à un autre joueur.
- Il lance le ballon à 1 mètre horizontalement au moins du point de lâcher du ballon.
- Il partage la possession avec un autre joueur.

Article RP 37.2 - Action de passe et action de tir

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

Article RP 37.3 - Prise de tir

La prise de tir commence lorsqu'un joueur a le ballon en main ou sur sa pale de pagaine et qu'il vient de lâcher le ballon, en direction du but.

Article RP 37.4 - Possession par une équipe

Une équipe est considérée comme étant en possession de la balle et donc définie comme équipe attaquante lorsque l'un de ces membres est en possession ou a le contrôle du ballon.

Article RP 37.5 - Contrôle du ballon par une équipe

Une équipe est considérée comme ayant le contrôle du ballon si un de ses joueurs est en possession du ballon ou si un de ses joueurs est, sur l'ensemble du bassin, le joueur le plus proche du ballon, celui-ci étant à moins de 3 mètres de lui, sur l'eau et non en l'air.

Article RP 37.6 - But quasi certain

Un but est quasi certain si l'arbitre est convaincu qu'un but allait être marqué si l'action de jeu avait continué ou si la faute n'avait pas été commise.

Article RP 37.7 - Fautes de jeu

Une faute de jeu est une infraction pouvant donner lieu à une sanction.

Article RP 37.8 - Faute délibérée

Une faute délibérée est une faute commise sans qu'aucun effort n'ait été fait pour éviter le jeu illégal.

Article RP 37.9 - Faute dangereuse

Une faute dangereuse est une faute lors de laquelle un contact significatif s'est produit avec le bras, la tête ou le corps de façon telle qu'une blessure s'est produite ou aurait pu se produire.

Article RP 37.10 - Contact significatif

Un contact significatif est un contact fort pouvant résulter en un endommagement de l'équipement ou une blessure du joueur.

Article RP 38 - Gardien de but

Article RP 38.1 - Identification du gardien de but

Le joueur qui se situe le plus près du but, directement en dessous de celui-ci pour le défendre à la pagaie 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 de la même équipe se trouvent sous le but, le joueur le plus en dessous du but est considéré comme gardien.

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

Article RP 38.2 - Gardien jouant le ballon

Un gardien tentant de jouer le ballon est considéré comme un joueur ordinaire et peut être poussé. S'il ne récupère pas le ballon, il n'est 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.

Article RP 38.3 - Positionnement du gardien

A l'intérieur des 6 mètres, un attaquant ne doit pas activement empêcher un gardien ou le défenseur le plus proche du but 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.

Article RP 39 - Utilisation illégale de la pagaie

Article RP 39.1 - Définition

Une utilisation illégale de la pagaie est une faute de jeu donnant lieu à une sanction.

Les pratiques illégales qui, commises lors d'un match ou d'une interruption de jeu, donnent lieu à des sanctions sont les suivantes:

- Toucher un adversaire avec sa pagaie,
- Jouer ou tenter de jouer le ballon avec la pagaie lorsque le ballon est aux mains de l'adversaire ou atteignable à la main par l'adversaire et que celui-ci 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 atteignable à la main par l'adversaire,
- Placer une pagaie à moins d'une longueur de bras d'un adversaire en possession du ballon. Le gardien de but n'est pas soumis à cette règle. Il est autorisé à contrer un tir vers le but si sa pagaie ne fait pas de mouvement vers l'adversaire au moment du tir et que l'action n'aboutit pas à un contact significatif avec l'adversaire
- Bloquer la pagaie ou tenter de restreindre l'utilisation de la pagaie d'un adversaire,
- Jouer la pagaie d'un adversaire au lieu de jouer le ballon.
- Lancer une pagaie,
- Utiliser sa pagaie de façon susceptible de mettre un joueur en danger,
- Bloquer délibérément la mobilité d'un adversaire tout en godillant/repoussant le matériel de celui-ci.

Article RP 39.2 - Action de l'arbitre

Pour sanctionner la faute réalisée (utilisation illégale de la pagaie) et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court pour arrêter le jeu et applique les signaux 12 et 15.

Article RP 40 - Possession illégale

Article RP 40.1 - Définition

Une possession illégale est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction.

Un joueur est en possession illégale du ballon lorsque :

- Il manœuvre son kayak avec ses mains ou sa pagaie et avec un ballon posé sur sa jupette ou sur son bateau ou lorsque le ballon est bloqué contre une partie de son corps ou son matériel.
- Il est en possession du ballon pendant 5 secondes, ou plus.

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.

Article RP 40.2 - Action de l'arbitre

Pour sanctionner la faute réalisée (possession illégale) et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux 11 et 15.

Article RP 41 - Action de but⁷

Article RP 41.1 - Définition

Cette règle ne s'applique que pour les équipes évoluant en compétition nationale dans les épreuves mentionnées dans une annexe au règlement sportif.

Une équipe doit tenter un tir vers le but adverse dans un temps imparti suivant son épreuve de compétition après sa prise de possession du ballon. L'absence de tir se traduira par une perte du ballon au profit de l'autre équipe.

Article RP 41.2 - Décompte du chronomètre d'action de but

Le décompte du chronomètre d'action de but est opéré par un chronométreur du temps d'action de but placé à la table de marque.

Le chronomètre est clairement visible par tous les joueurs sur le bassin. Le chronomètre d'action de but a un signal sonore audible par tous les joueurs. Le son produit est différent du signal principal indiquant notamment les fins de période.

Dans le cas où les chronomètres d'action de but ne pourraient pas être clairement visibles par les joueurs lors de leurs action, la table de marque indiquera par un signal sonore (distinct de celui de fin de période) les 20 dernières secondes du chrono d'action de but.

Dans le cas où les temps d'action de but expirent alors qu'aucune action de but n'a été menée, les arbitres confirmeront le changement de possession par un coup de sifflet, un coup franc direct et le signe 11.

Article RP 41.3 - But accordé pendant l'action de but

Pour qu'un but soit accordé, le joueur qui prend le tir doit avoir lâché le ballon avant le début du retentissement du signal d'expiration du délai d'action de tir, ou avant le début du signal de fin de période de jeu, et que le ballon soit passé entièrement au travers de la surface plane qui constitue l'avant du but, conformément à l'article RP 29.1 (Définition de « Marquer un but »).

⁷ « Action de but » équivaut au terme « Time shoot » dans le règlement international de l'ICF

Article RP 41.4 - Remise à zéro du décompte du chronomètre d'action de but

L'action de but bénéficie d'une remise à zéro du temps de référence à chaque tir vers le but adverse ou lorsque le ballon est gagné par l'autre équipe.

Si une équipe tente un tir et que le ballon rebondit hors des limites ou revient en jeu, le chronomètre d'action de but sera remis à zéro même si le ballon est repris par l'équipe qui venait de tenter le tir.

Le chronomètre d'action de but est remis à zéro si l'équipe attaquante se voit attribuer un coup franc suite à une faute de l'équipe opposée.

Dans les cas où l'équipe en possession de la balle au titre de l'action de but n'a pas la balle en main et ne peut pas démarrer son action immédiatement, alors le chronomètre du temps d'action de but sera remis à zéro à la présentation de la balle (un corner après un shoot, une sortie de but, une faute).

Article RP 41.5 - Non remise à zéro du décompte du chronomètre d'action de but

Si une équipe possédant la balle et n'étant pas en action de tir perd la balle hors des limites du bassin et regagne sa possession suite à une touche ou un corner, le chronomètre d'action de but n'est pas remis à zéro.

Si deux joueurs, des équipes opposées, partagent momentanément la possession ou le contrôle de la balle, le chronomètre d'action de but est remis à zéro seulement s'il y a un changement de possession nette en faveur de l'équipe qui ne possédait pas précédemment la balle.

Si une équipe perd momentanément le contrôle ou la possession du ballon et que cette équipe regagne le contrôle ou la possession du ballon, le chronomètre d'action de but n'est pas remis à zéro.

Article RP 41.6 - Action de l'arbitre

Les arbitres sont tenus de vérifier que le chronomètre d'action de but décompte correctement en fonction de leurs décisions. Pour sanctionner la faute liée à l'action de but, et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signes 11 et 15.

Article RP 42 - Poussée illégale

Article RP 42.1 - Définition

Une poussée illégale est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction.

L'ensemble des pratiques de poussée illégale sont les suivantes:

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

Article RP 42.2 - Action de l'arbitre

Pour sanctionner la faute réalisée (poussée illégale), et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux 10 et 15.

Article RP 43 - Éperonnage

Article RP 43.1 - Définition de « éperonnage dangereux »

Un éperonnage dangereux est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction.

Un joueur effectue un éperonnage lorsqu'il pousse avec son propre kayak celui d'un adversaire.

L'ensemble des pratiques dangereuses d'éperonnage sont les suivantes :

- Tout éperonnage qui entraîne le contact significatif du kayak attaquant avec le corps, la tête du joueur attaqué ou la mise en danger de ce dernier. Le bras du joueur attaqué n'est pas considéré comme une partie du corps,
- Tout éperonnage violent sur le côté du kayak, perpendiculairement à celui-ci, et sans retenue. L'éperonnage est considéré comme violent si l'angle que forment les deux kayaks est compris entre 80 et 100 degrés,
- Tout éperonnage qui entraîne le contact significatif du kayak attaquant avec la jupe du joueur attaqué après lequel le joueur attaquant continue son action de poussée.

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

Article RP 43.2 - Définition de « éperonnage illégal »

Un éperonnage illégal est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction.

Un joueur effectue un éperonnage lorsqu'il pousse avec son propre kayak celui d'un adversaire.

L'ensemble des pratiques illégales d'éperonnage sont les suivantes:

- Quand le contact est considéré comme un éperonnage dangereux
- 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 conquérir le ballon.

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

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

Article RP 43.3 - Définition de « éperonnage illégal sur le gardien de but »

Un éperonnage illégal sur le gardien de but est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction.

Un joueur commet un éperonnage illégal lorsqu'il déplace ou déséquilibre le gardien de but de l'équipe adverse qui n'est pas en possession du ballon. L'attaquant doit être pénalisé :

- Si un attaquant pousse un défenseur contre le gardien, quand aucun des deux n'est en possession du ballon.
- Si un défenseur pousse un attaquant contre le gardien et que l'attaquant peut éviter le contact avec le gardien, mais ne le fait pas.
- Le défenseur doit être pénalisé :
- Si un défenseur pousse un attaquant contre le gardien et que l'attaquant ne peut pas éviter le contact avec le gardien.
- Si un attaquant pousse un défenseur contre le gardien, et que le défenseur peut éviter le contact avec le gardien, mais ne le fait pas.
- 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.

Article RP 43.4 - Action de l'arbitre en cas d'« éperonnage illégal »

Pour sanctionner la faute réalisée (éperonnage illégal, sur le gardien de but ou non), et informer les joueurs et les officiels du jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux 10 et 15.

Article RP 44 - Joute illégale

Article RP 44.1 - Définition

Une joute illégale est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction. C'est lorsqu'un joueur manœuvre son kayak contre le kayak d'un adversaire à l'intérieur de la zone des 6 mètres sans tenter de jouer le ballon.

L'ensemble des pratiques de joute illégale sont les suivantes :

- Déplacer, de plus de 50 centimètres, un adversaire stationnaire tout en étant en contact permanent avec celui-ci. Cette règle s'applique uniquement aux joueurs stationnaires et qui tentent de le rester. Elle ne s'applique pas aux joueurs en mouvement et qui pagaient activement.
- Quand le contact est considéré comme un éperonnage dangereux,

- Lorsque le corps du joueur jouté se trouve à l'extérieur de l'aire de jeu.

Article RP 44.2 - Action de l'arbitre

Pour sanctionner la faute réalisée (joute illégale), et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux 10 et 15.

Article RP 45 - Obstruction et écran illégal

Article RP 45.1 - Définition

Une obstruction ou un écran illégal est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction.

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

Les cas suivants ne sont pas des obstructions :

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

Article RP 45.2 - Action de l'arbitre

Pour sanctionner la faute réalisée (obstruction ou écran illégal), et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux 9 et 15.

Article RP 46 - Accrochage illégal

Article RP 46.1 - Définition

Un accrochage illégal est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction.

Un accrochage illégal est réalisé lorsque :

- Un joueur empêche, directement ou non, les mouvements d'un adversaire en plaçant sa main, son bras ou sa pagaine sur le kayak ou en saisissant l'adversaire ou son équipement,
- Un joueur utilise comme moyen de propulsion, de soutien ou de déplacement, les divers équipements de l'aire de jeu tels que les lignes d'eau, les supports de but ou tout autre objet disponible.

Article RP 46.2 - Action de l'arbitre

Pour sanctionner un accrochage illégal, informer les joueurs et les officiels de jeu, indiquer la faute réalisée et le sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux 9 et 15.

Article RP 47 - Comportement d'antijeu

Article RP 47.1 - Définition

Un comportement d'antijeu est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction.

Les évènements suivants sont qualifiés d'antijeu:

- Toute infraction commise par un joueur, ou un membre de l'encadrement de l'équipe concernée durant une interruption de jeu,
- Toutes entraves 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,
- Toutes interventions sur l'équipement d'un adversaire c'est-à-dire le fait de tenir et lancer la pagaine d'un autre joueur hors de sa portée, ou d'empêcher délibérément le joueur de reprendre possession de sa pagaine,
- Toutes utilisations délibérées de différentes tactiques visant à retarder le jeu ou d'empêcher délibérément une remise en jeu rapide après une infraction,
- Lorsqu'un ou des joueur(s), entraîneur(s) ou un membre de l'encadrement de l'équipe concernée manifestent leur désapprobation de manière agressive, incorrecte ou insistante,

- Représailles,
- Langage incorrect ou abusif,
- Tous autres comportements préjudiciables au jeu ou non jugés d'antijeu, à la discrétion des arbitres.

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

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

Article RP 47.2 - Action de l'arbitre

Pour sanctionner la faute réalisée (comportement d'antijeu), et informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique le signal 11, et carton vert ou plus en fonction de la gravité du comportement d'antijeu.

Article RP 48 - Entre-deux

Article RP 48.1 - Définition

Un entre-deux est sifflé par les arbitres dans les situations suivantes :

- Si deux adversaires ou plus tentent de s'emparer du ballon en le tenant fermement dans les mains plus de 5 secondes.
- Si l'arbitre doit arrêter le jeu alors qu'aucune faute n'a été commise (ex : blessure, erreur de l'arbitre, problème matériel), et s'il ne peut déterminer quelle équipe était en possession du ballon

Article RP 48.2 - Action de l'arbitre

Pour mettre en place un entre-deux et informer les joueurs et les officiels de jeu, l'arbitre doit appliquer un temps mort, puis indiquer le signal 8.

Article RP 48.3 - Mise en place de l'entre-deux

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

Deux joueurs adversaires se placent 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 placent leurs pagaines à l'extérieur de leurs bateaux en plaçant les deux mains soit sur le pontage du kayak soit sur la pagaine.

Tous les autres joueurs doivent se trouver à plus de 3 mètres du point de chute du ballon.

L'arbitre siffle pour faire redémarrer le chronomètre et lance le ballon entre les deux joueurs : les joueurs doivent alors tenter de se saisir du ballon à la main dès que celui-ci touche l'eau. Les joueurs ne doivent pas jouer avant que le ballon ne touche l'eau.

En cas de faute sur un entre-deux, notamment si la balle est jouée avant de toucher l'eau, un coup franc direct sera accordé à l'équipe n'ayant pas commis la faute. Signe 11 et 14.

Article RP 49 - Avantage

Article RP 49.1 - Conditions générales de l'avantage

Les arbitres peuvent laisser l'avantage quand l'équipe qui aurait dû bénéficier d'une remise en jeu est avantageée par la poursuite du jeu, si aucun arbitre n'a sifflé.

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

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

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 désavantageée.

Article RP 49.2 - Action de l'arbitre

Pour informer les joueurs et les officiels de jeu de l'avantage et du sens du jeu, les deux arbitres doivent :

- Utiliser les signaux 13 et 14, et
- Signaler verbalement de façon suffisamment forte l'avantage par « Jouez » de manière à ce que tous les joueurs prennent connaissance de l'avantage.

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 bassin ou dans la foule, ...). Les arbitres doivent s'assurer que la table de marque fasse redémarrer le chronomètre d'action de jeu.

Article RP 49.3 - 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.

Article RP 50 - Règle du penalty

Article RP 50.1 - Généralités

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

- sur un joueur qui est en action de tir.
- sur un joueur qui est en action de passe ou de placement pour un but quasi certain.
- sur un joueur qui tente de jouer ou joue un coup franc direct.

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

- sur un joueur qui est en action de tir pour un but quasi certain et que le but adverse n'est pas défendu.
- sur un joueur qui est en action de passe ou de placement pour un but quasi certain alors que le but adverse n'est pas défendu.

Article RP 50.2 - Action de l'arbitre

Pour informer les joueurs et les officiels de jeu du penalty, les arbitres indiquent un temps mort puis le penalty avec le signal 16.

Article RP 50.3 - Application du penalty

Le tireur du penalty doit se positionner, son corps stationnaire, sur la ligne des 6 mètres.

Tous les autres joueurs doivent avoir leur corps sur l'autre moitié de l'aire de jeu avant le coup de sifflet de l'arbitre.

Le tir est effectué au coup de sifflet de l'arbitre et le joueur présentera la balle : application de la règle des 5 secondes. Le jeu et le chronomètre reprennent au coup de sifflet du juge arbitre.

Le tireur n'est pas autorisé à dribbler et devra tirer directement au but. Si le joueur perd sa balle après l'avoir présentée et que celle-ci touche l'eau, la balle sera perdue, rendue à l'équipe adverse qui l'engagera sous forme d'une faute de possession de balle sur la ligne des 6 mètres.

Lorsque le tir a été pris, dans le cas où le but n'est pas marqué, le tireur pourra rejouer le ballon si le ballon est revenu dans l'aire de jeu après avoir rebondi sur le cadre du but.

Article RP 50.4 - Contrôle du penalty

L'arbitre principal se place en face de la marque des 6 mètres et contrôle le tir au but.

L'arbitre secondaire se place de façon à ce qu'il puisse observer les autres joueurs.

Article RP 50.5 - Penalty en fin de période

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

Article RP 51 - Avertissements et expulsions

Article RP 51.1 - Généralités

L'arbitre peut avertir ou expulser un ou plusieurs joueurs au cours d'un match pour des périodes variant en fonction de la gravité de la faute et/ou de la fréquence des fautes commises.

Les joueurs et entraîneurs expulsés sont soumis aux règles décrites dans le tableau des sanctions ci-après :

Carton	Sanction au cours du match
1 carton vert	Avertissement
3 cartons verts, quelle qu'en soit la cause	
1 carton vert d'équipe puis un carton vert, quelle qu'en soit la cause	Expulsion temporaire
Premier carton jaune dans un match	
1 carton jaune, après une exclusion temporaire	Expulsion définitive
1 carton rouge	

Article RP 51.2 - Avertissement individuel (carton vert)

Un carton vert est attribué :

- Pour toute faute délibérée ou dangereuse, à moins qu'il ne soit nécessaire d'attribuer un carton jaune ou rouge.
- A un entraîneur qui ne respecterait pas la zone des entraîneurs.
- Soit à l'un des joueurs, soit à l'équipe, soit à l'entraîneur, pour toute faute ou manifestation agressive, incorrecte ou insistante envers les arbitres ou les adversaires, ou pour tout autre comportement antisportif, à moins qu'il ne soit nécessaire d'attribuer un carton jaune ou rouge.

Lors d'une seconde contestation du même type, un carton jaune est attribué au joueur.

Un avertissement peut s'additionner à une autre sanction.

Toutes les fautes délibérées, dangereuses et les comportements antisportifs doivent être maîtrisés à tout moment afin d'éviter des infractions répétées, en utilisant de façon adéquate les cartons et sanctions à la disposition des arbitres.

Article RP 51.3 - Avertissement d'équipe (carton vert)

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

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

Article RP 51.4 - Expulsion temporaire (carton jaune)

Un carton jaune est attribué :

- pour toute faute délibérée ou dangereuse sur un joueur en action de but quasi certain, sauf si l'arbitre estime que la sanction d'un penalty est suffisante
- pour toute faute délibérée, répétée ou pour toute faute que l'arbitre considère comme délibérée et dangereuse (par exemple : prise de balle à l'arrière du plan des épaules, lorsque le porteur de balle est en action de tir ou de passe), à moins qu'un carton rouge soit attribué.
- pour contestation répétée des décisions de l'arbitre.
- pour tout écart de langage abusif ou injurieux.
- pour toute entrée illégale de matériel ou du remplaçant sur l'aire de jeu.
- si un joueur reçoit un troisième carton vert, quelle qu'en soit la cause.

Si une équipe est sanctionnée d'un avertissement d'équipe, alors, toute infraction sanctionnée d'un avertissement pour la même raison conduit de façon automatique à un carton jaune pour le joueur incriminé.

Article RP 51.5 - Expulsion définitive (carton rouge)

Un carton rouge est attribué :

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

Un carton rouge peut être attribué à un entraîneur dont le comportement est injurieux ou inapproprié lors du déroulement du match.

La personne, à qui est attribuée le carton rouge, est exclue pour le reste du match et doit quitter l'aire de jeu pour rejoindre les vestiaires ou tribunes.

Article RP 51.6 - Action de l'arbitre pour avertissement ou exclusion

Pour informer les joueurs et les officiels de jeu d'un avertissement ou d'une exclusion, l'arbitre doit :

- Appliquer un temps mort
- Utiliser le signal 17 avec le carton correspondant (carton vert pour avertissement, carton jaune pour expulsion temporaire, carton rouge pour expulsion définitive).

Les étapes à suivre sont les suivantes :

1. Le chronométreur doit automatiquement stopper le chronomètre quand le temps mort est indiqué.
2. L'arbitre doit s'assurer que le chronomètre est arrêté, lever le carton applicable au joueur réprimandé et s'assurer que le joueur quitte l'aire de jeu. Si nécessaire, il doit indiquer le numéro du joueur.
3. L'arbitre doit montrer le carton, indiquer le numéro du joueur et préciser la nature de la faute au chronométreur 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 donne un coup de sifflet pour que le jeu reprenne, et le chronométreur doit 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 l'arbitre 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 à l'aide du drapeau spécifique quand le temps est terminé. Le juge de ligne en informe le joueur, et celui-ci peut alors rentrer immédiatement dans l'aire de jeu.

7. A la fin du match, l'arbitre principal doit rapporter les détails du renvoi sur la feuille de marque, faire un rapport si nécessaire et signer la feuille. La feuille de marque est transmise au jury d'appel.
8. Si un joueur renvoyé rentre sur le bassin sans avoir été autorisé par le juge de ligne, comme il aurait dû l'être, l'arbitre accorde un coup franc indirect aux adversaires. Le joueur ayant commis l'infraction se voit attribuer un second carton jaune conduisant à un carton rouge. 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) n'est (ne sont) pas accordé(s).

Article RP 51.7 - Remplacement d'un joueur expulsé

Un joueur expulsé temporairement ou définitivement d'un match ne peut être remplacé dans ce match.

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.

Chapitre 4 : Equipements et sécurité

Article RP 52 - Spécifications du ballon

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

Il doit répondre aux caractéristiques suivantes :

Compétition	Circonférence	Masse	Pression
U15	entre 65 cm et 67 cm	400 à 450 grammes	83-90 kPa
CF15			
U18F			
N1F			
CFF			
U18H	entre 68 cm et 71 cm	400 à 450 grammes	90-97 kPa
N1H			
CFH			
N2H			
N3H			
N4H			
NQH			

Article RG 26 - Obligations de sécurité

L'organisateur de manifestations est lié à une obligation générale de sécurité et de prudence imposée par la loi, par tout texte fédéral en rapport avec la sécurité, par les règlements sportifs et le guide de l'organisateur en vigueur. C'est pourquoi, chaque manifestation se réfère aux conditions de sécurité en vigueur, adaptées à l'âge, au niveau des pratiquants, aux conditions climatiques et aux difficultés du parcours. Dans ce cadre, il veille à ce que tous les participants inscrits à la manifestation soient en possession au minimum :

- Soit d'une licence Canoë Plus pour les compétitions qui entrent dans le classement fédéral, soit, d'un titre fédéral pour toutes autres manifestations,
- d'un niveau de "Pagaie Couleur" adapté à la réglementation en vigueur,
- d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique du canoë-kayak et activités associées en compétition.

Article RG 27 - Equipements de sécurité et contrôle

Article RG 27.1 - Définition

Les équipements de sécurité peuvent comprendre :

- Pour le pagayeur : le gilet de sécurité, le casque, et les chaussons
- Pour l'embarcation : la flottabilité de l'embarcation et le système de préhension des embarcations (anneaux de bosses)

Article RG 27.2 - Responsabilité

L'organisateur de la compétition met en place les éléments nécessaires au contrôle des équipements de sécurité.

Ce contrôle est effectué sous la responsabilité du Juge-Arbitre (chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge).

Article RG 27.3 - Modalité

La réalisation de ce contrôle est facultative. Il peut néanmoins être fait à la demande du R1 de l'organisation.

Le contrôle peut être partiel, aléatoire et ne porter que sur certains éléments de sécurité.

Le contrôle peut être réalisé à tout moment de la compétition.

Article RG 27.4 - Sanction

En cas de non satisfaction à ce contrôle, le juge-arbitre (chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge):

- **Interdit le départ du compétiteur si le contrôle a lieu avant le départ pour la phase de course ou phase de match concernée.**
- **Peut disqualifier le compétiteur si le contrôle a lieu après l'arrivée pour la phase de course ou après la fin de match concernée.**

Article RP 53 - Contrôle de l'équipement personnel du joueur et du kayak

L'ensemble des équipements personnels des joueurs et leurs embarcations peuvent être soumis au contrôle avant, pendant et après le match.

Les arbitres, le jury d'appel, le Chef des arbitres, le Chef des contrôleurs, et les contrôleurs peuvent contrôler tous les équipements personnels des joueurs et les kayaks, y compris les équipements de remplacement.

Section 1 : Equipement personnel du joueur

Article RP 54 - Equipement personnel

Article RP 54.1 - Equipement personne autorisé

Les équipements personnels du joueur sont les suivants :

- Un kayak
- Une tenue corporelle
- Un casque
- Une pagaine

Article RP 54.2 - Equipement personnel non autorisé

Les équipements ci-dessous ne sont pas autorisés, sauf s'ils sont fermement fixés et qu'ils ne sont pas susceptibles de présenter un danger pour les autres joueurs :

- Equipements de soins apposés sur les mains, les avant-bras et les coudes.
- Montres et bijoux

Les arbitres sont seuls juges pour apprécier le danger potentiel liés à ces équipements.

Tous les autres équipements sont interdits.

Les joueurs ne sont pas autorisés à appliquer des substances grasses sur leur corps ou leur équipement.

Article RP 55 - Spécifications des pagaies

Chaque joueur doit avoir une pagaille conforme aux spécifications suivantes :

- Les pagaies sont des pagaies doubles.
- Tous les angles des pales doivent être arrondis et avoir une épaisseur minimum de 5 mm.
- Les pagaies ne doivent comporter ni de parties pointues, ni de trou, ou d'autres accessoires dangereux. Les pales ne doivent pas comporter d'embouts métalliques dangereux.
- Les pales ne doivent pas excéder 60cm x 25cm et ne posséder aucun angle de rayon inférieur à 3cm.

Article RP 56 - Spécifications de la tenue corporelle

Article RP 56.1 - Généralités

Tous les joueurs doivent porter une tenue corporelle composée de :

- Protections corporelles (gilet de sécurité et éventuellement une chasuble)
- Un vêtement avec manches couvrant au moins la moitié du bras est obligatoire sous la protection corporelle.
- Une jupette

Article RP 56.2 - Couleur uniforme des tenues corporelles de joueurs

Tous les membres d'une équipe doivent avoir des tenues corporelles (gilets, chasubles, vêtements, jupette) de même couleur. Le capitaine de chaque équipe est reconnaissable du reste de l'équipe à son brassard.

En cas de conditions climatiques particulières, une couleur dominante pour chaque équipe est exigée sur la moitié du bras de chacun des joueurs.

Article RP 56.3 - Changement des couleurs des tenues corporelles

Si l'arbitre estime que la distinction entre les équipes est insuffisante, il demandera à l'équipe figurant en premier sur la feuille de marque de changer la couleur d'identification de ses tenues corporelles.

Si ce changement est insuffisant du point de vue des arbitres, celui-ci pourra demander à l'équipe figurant en deuxième sur la feuille de marque d'effectuer aussi un changement de ses tenues corporelles.

Article RP 56.4 - Numéros des joueurs sur tenue corporelle

Chacun des joueurs doit être clairement identifiable aux numéros imprimés sur sa tenue corporelle, identiques aux numéros imprimés sur son casque. Ils doivent : être parfaitement lisibles par les arbitres, quel que soit l'emplacement des joueurs sur le bassin et les conditions météorologiques ; être positionnés à l'arrière et à l'avant de la tenue corporelle ; et d'au moins 20 cm de haut pour l'arrière, et d'au moins 10 cm de haut pour l'avant.

Article RP 56.5 - Protections corporelles (gilet de sécurité)

La protection du corps doit être assurée par un gilet de sécurité, aux caractéristiques suivantes :

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

Article RG 28 - Le gilet de sécurité

Article RG 28.1 - Le port du gilet de sécurité

Les activités nécessitant le port du gilet de sécurité sont : le Slalom, la Descente, le Kayak-polo, le Freestyle, l’Ocean-Racing.

Les activités ne nécessitant pas obligatoirement le port du gilet de sécurité sont : la Course en Ligne, le Marathon, le Dragon-Boat, le Waveski Surfing, le Va'a Vitesse.

Article RG 28.2 - Caractéristiques d'un gilet de sécurité

Pour les activités nécessitant le port d'un gilet de sécurité, ce dernier doit être marqué « ISO 12402-5 » ou CE avec la norme « EN 393 ». Il doit être en bon état, non modifié et avec une flottabilité conforme au poids du compétiteur selon le tableau suivant :

Poids du pratiquant	Flottabilité du gilet requise
Inférieur à 30 kg	30 Newton
De 30 à 40 kg	40 Newton
De 40 à 60 kg	55 Newton
Supérieur à 60 kg	70 Newton

Article RG 28.3 - Contrôle d'un gilet de sécurité

Pour vérifier la conformité du gilet de sécurité, le juge-arbitre (chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge), vérifie la conformité de la flottabilité via l'étiquette du fabriquant.

Article RG 29 - Le casque

Article RG 29.1 - Le port du casque et norme de fabrication

Les activités nécessitant le port d'un casque marqué « CE EN 1385 » pour le canoë-kayak en bon état et non modifié sont : le Slalom, la Descente, le Freestyle.

Les activités nécessitant le port d'un casque pouvant ne pas avoir le marquage d'une norme de fabrication pour le canoë-kayak et en bon état sont : le Kayak-polo et le Waveski-Surfing.

Les activités ne nécessitant pas le port du casque sont : la Course en Ligne, le Marathon, le Dragon-Boat, l'Ocean Racing et le Va'a Vitesse.

Article RG 29.2 - Contrôle d'un casque

Le contrôle du casque se fait visuellement et tactilement. Il doit posséder le marquage de la norme imposée.

Article RP 57 - Spécifications du casque à grille

Article RP 57.1 - Port obligatoire du casque

Tous les joueurs doivent porter des casques de protection avec une grille. Tous les membres d'une équipe doivent avoir des casques à grille de même couleur.

Tous les joueurs doivent porter leur casque lorsqu'ils sont sur l'aire de jeu pendant le match, y compris pendant les temps morts au cours des périodes de jeu.

Les casques de protection doivent protéger les joueurs contre les coups qu'ils peuvent recevoir au cours du jeu.

Le casque doit être maintenu fermement sur la tête avec une sangle.

Un joueur ôtant délibérément son casque au cours des périodes de jeu sans que ceci ait été approuvé par l'arbitre (cas de blessure par exemple) se verra sanctionner d'une faute d'anti-jeu associée à un carton vert ou à l'appréciation de l'arbitre. Signal 11+14+17.

Article RP 57.2 - Spécification des grilles

Les grilles sont obligatoires sur les casques et doivent 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 de manière à ce qu'une pagaie tenue horizontalement ne puisse atteindre le visage. Elles doivent être fermement fixées au casque et ne présenter aucune partie dangereuse. Un cube de 7x7x7cm ne doit pas pouvoir passer dans les espaces de la grille.

Article RP 57.3 - Etat de l'ensemble « casque – grille »

L'ensemble « casque – grille » doit être « en bon état », ne doit être « blessant » ni « saillant » pour autrui.

Article RP 57.4 - Numéros des joueurs sur casque

Chacun des joueurs doit être clairement identifiable grâce aux numéros imprimés sur son casque, identiques aux numéros imprimés sur sa tenue corporelle.

Ils doivent être parfaitement lisibles par les arbitres, quel que soit leur emplacement sur le bassin et les conditions météorologiques, être positionnés de chaque côté des casques, et d'au moins 7,5 cm (sans limite maximale) de haut.

Article RG 30 - Chaussons

Article RG 30.1 - Le port des chaussons

Les activités nécessitant le port des chaussons sont : le Slalom, la Descente, le Freestyle.

Les activités ne nécessitant pas l'obligation du port des chaussons sont : la Course en Ligne, le Marathon, le Dragon-Boat, l'Ocean Racing, le Va'a Vitesse, le Kayak-polo, le Waveski-Surfing.

Article RG 30.2 - Caractéristiques des chaussons

Les chaussons doivent être fermés et adaptés à la pratique du canoë-kayak. Les chaussettes en néoprène avec semelle sont autorisées.

Article RG 30.3 - Contrôle des chaussons

Le contrôle des chaussons s'effectue visuellement et tactilement.

Section 2 : L'embarcation

Article RG 31 - Embarcations et modes de propulsion

Les différentes catégories d'embarcations autorisées dans chaque activité sont précisées dans leur règlement particulier.

En Kayak, le pagayeur, est en position assise et propulse l'embarcation à l'aide d'une pagaie double.

En Canoë, le pagayeur, est en position à genoux et propulse l'embarcation à l'aide d'une pagaie simple.

En Dragon Boat et Pirogue, le pagayeur est en position assise et propulse l'embarcation à l'aide d'une pagaie simple.

Les pagaies ne doivent en aucun cas être fixées sur l'embarcation.

Article RP 58 - Spécifications de l'embarcation

Article RP 58.1 - Couleur uniforme des ponts des kayaks d'une même équipe

Tous les membres d'une équipe doivent avoir les ponts des kayaks de même couleur.

Article RP 58.2 - Spécifications techniques

Les spécifications de l'embarcation sont définies dans une annexe au règlement sportif.

Article RG 32 - Flottabilité / Insubmersibilité d'une embarcation

Article RG 32.1 - Nécessité de rendre insubmersible une embarcation

Les activités nécessitant de rendre insubmersible l'embarcation sont : le Slalom, la Descente, le Freestyle, l'Ocean Racing, le Va'a Vitesse, le Marathon, la Course en Ligne, le Dragon Boat.

Les activités ne nécessitant pas de rendre insubmersible l'embarcation sont : le Kayak-polo, le Waveski-Surfing.

Article RG 32.2 - Dispositif permettant de rendre insubmersible une embarcation

Les réserves de flottabilité (type gonfles) ou le caisson étanche sont les dispositifs permettant de rendre insubmersible une embarcation.

Article RG 32.3 - Contrôle de l'insubmersibilité

Le contrôle de l'insubmersibilité de l'embarcation se fait, le cas échéant, visuellement et tactilement. Le contrôleur vérifie si l'embarcation répond aux conditions de flottabilité et d'insubmersibilité prévues par les règles particulières de chaque activité.

Article RG 33 - Système de préhension des embarcations

Article RG 33.1 - Nécessité d'un système de préhension des embarcations

Les activités nécessitant un système de préhension de l'embarcation sont : le Slalom, la Descente et le Freestyle, l'Ocean Racing.

Les activités ne nécessitant pas un système de préhension de l'embarcation sont : le Dragon-Boat, le Kayak-polo, le Waveski-Surfing, la Course en Ligne, le Marathon, le Va'a Vitesse.

Article RG 33.2 - Caractéristiques du système de préhension des embarcations

Les anneaux de bosses, la ligne de vie, le bout de remorquage, le leash sont les systèmes de préhension des embarcations autorisés.

Article RG 33.3 - Contrôle du système de préhension

Le contrôle de ce système de préhension s'effectue visuellement et manuellement.

TITRE 3 : LES REGLES D'ORGANISATION DES COMPETITIONS

Article RG 34 - Préambule des règles d'organisation des compétitions

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

Chapitre 1 : L'organisation sportive

Section 1 : Définitions

Article RG 35 - Catégories d'âges par année civile.

- Poussin (P): 9 et 10 ans,
- Benjamin (B): 11 et 12 ans,
- Minime (M): 13 (Minime 1) et 14 ans (minime 2),
- Cadet (C): 15 (Cadet 1) et 16 ans (Cadet 2),
- Junior (J): 17 (Junior 1) et 18 ans (Junior 2),
- Senior (S): 19 à 34 ans,
- Vétéran (V):
 - GROUPE A :
 - V1 : 35 à 39 ans
 - V2 : 40 à 44 ans
 - V3 : 45 à 49 ans
 - GROUPE B :
 - V4 : 50 à 54 ans
 - V5 : 55 à 59 ans
 - V6 : 60 à 64 ans
 - Groupe C :
 - V7 : 65 à 69 ans
 - ...

Article RG 36 - Regroupement de plusieurs catégories d'âge

La définition d'une épreuve inscrite au programme d'une compétition peut permettre le regroupement de plusieurs catégories d'âge.

Section 2 : L'organisation

Article RG 37 - Organisation des compétitions

La FFCK peut déléguer l'organisation des compétitions (prérogative déléguée par l'Etat à la FFCK) à ses organes déconcentrés (Comités régionaux ; Comités départementaux) ou à ses structures membres. Par ailleurs, la FFCK peut conclure, avec d'autres fédérations, notamment affinitaires, des conventions ayant pour objet le développement de la pratique sportive de compétition.

Article RG 38 - Territorialité

Chaque Commission Nationale d'Activité est chargée d'organiser la pratique sportive de son activité sur le territoire national et peut éventuellement mettre en place des animations interrégionales.

Ainsi, chaque Comité régional se doit d'organiser la pratique sportive de chacune des activités de la FFCK en fonction des potentialités de son territoire et des opportunités de développement.

Chaque territoire fait l'objet d'une animation propre, conformément au présent règlement, permettant :

- l'animation dans ces territoires et les classements qui en résultent,
- l'accession éventuelle à un niveau supérieur,
- l'attribution de titres correspondant au dit territoire.

Article RG 39 - Définition géographique des Interrégions

INTERREGIONS	REGIONS et DROM-COM CONCERNES
NORD	{Nord-Pas-de-Calais – Picardie} Normandie Île-de-France Réunion
OUEST	Bretagne Pays-de-Loire Centre Martinique Guadeloupe Guyane
SUD-OUEST	{Poitou-Charentes – Limousin –Aquitaine} {Midi-Pyrénées – Languedoc-Roussillon}
SUD-EST	{Rhône-Alpes – Auvergne} PACA Corse Nouvelle Calédonie
NORD-EST	{Champagne-Ardenne – Lorraine – Alsace} {Bourgogne – Franche-Comté}

Pour une meilleure cohérence de l'animation interrégionale course en ligne, l'interrégion SUD-EST et l'interrégion NORD-EST seront regroupées pour en former qu'une seule.

Article RP 59 - Accéssions aux compétitions par catégorie d'âge

Les compétitions sont ouvertes aux catégories d'âge suivantes :

Compétition	Catégories d'âge autorisées						
	M1	M2	C1	C2	J	S	V
U15	X	X	X				
CF15	X	X	X				
U18H				X	X		
U18F				X	X		
N1H				(*)	X	X	(*)
N1F				(*)	X	X	(*)
CFH				(*)	X	X	(*)
CFF				(*)	X	X	(*)
N2H				(*)	X	X	(*)
N3H				(*)	X	X	(*)
N4H				(*)	X	X	(*)
NQH				(*)	X	X	(*)

(*) Catégories d'âge nécessitant une autorisation de surclassement (article RG 59).

Article RP 60 - Inscriptions d'équipe et règles de participation

Article RP 60.1 - Formalités d'inscription à une compétition nationale

Pour participer à une compétition nationale, les équipes sélectionnées doivent effectuer les formalités suivantes et les transmettre à la commission nationale dans les délais définis par celle-ci :

- Verser un chèque de droits d'inscription dont le montant est fixé annuellement par la commission nationale dans une annexe au règlement sportif ;
- Remplir le bordereau d'inscription de l'équipe fourni par la commission nationale, en mentionnant le nom des arbitres qualifiés ;
- Verser des chèques de caution dont le montant est fixé annuellement ;
- S'être acquitté des amendes des années précédentes ;
- Etre en règle avec les procédures de surclassement avant la première journée.

Article RP 60.2 - Equipe « bi-club »

Deux clubs affiliés peuvent être autorisés, à titre provisoire, à se regrouper pour former une équipe, sur certaines compétitions uniquement, en suivant les principes suivants :

- Un club ne peut faire qu'un seul regroupement sur la même compétition.
- Les joueurs conservent les licences de leur club.
- La demande de regroupement doit être formulée conjointement par les clubs concernés et contenir un avis du comité régional ou des comités régionaux concernés. Elle doit indiquer sur quelle compétition elle est applicable, et indiquer le club pilote/gestionnaire. Elle doit être soumise à la commission nationale au moment de l'inscription (voir le formulaire en fin de courrier).
- Les autorisations sont accordées par la commission nationale, valables pour un an, et peuvent être renouvelées sur décision de la commission nationale suite à une proposition des deux clubs concernés.
- Dans le cas où c'est applicable, les équipes « bi-club » peuvent prétendre à l'accès en division supérieure. C'est le club pilote qui accède à la division supérieure.

Article RP 60.3 - Règles de participation pour chaque structure

Les structures (club, comité départemental, comité régional) peuvent engager les équipes suivantes dans les compétitions nationales :

Compétition	Club	Comité départemental	Comité régional	Bi-club
N1H	1	-	-	-
N1F				
U15				
U18H	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
U18F				
CFF				
CFH	1 équipe	-	-	-
CF15	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
N2H				
N3H				
N4H				
NQH	1 équipe	-	-	-

Article RP 60.4 - Licences des joueurs d'une même équipe

Les joueurs d'une même équipe doivent respecter les règles suivantes :

Type d'équipe	Structure responsable	Règle
Equipe « club »	Club	Tous les joueurs doivent être licenciés dans le même club.
Equipe « CD »	Comité départemental	Tous les joueurs doivent être licenciés dans des clubs de ce département.
Equipe « CR »	Comité régional	Tous les joueurs doivent être licenciés dans des clubs de cette région.
Equipe « BC » (bi-club)	Club pilote	Tous les joueurs doivent être licenciés dans un des deux clubs constituant l'équipe.

Article RP 60.5 - Mixité dans une équipe

Les compétitions suivantes peuvent accueillir des équipes mixtes :

Compétition	Mixité
N1H	Non (uniquement masculines)
N1F	Non (uniquement féminines)
U15	Oui
U18H	Non (uniquement masculines)
U18F	Non (uniquement féminines)
CFF	Non (uniquement féminines)
CFH	Non (uniquement masculines)
CF15	Oui
N2H	Non (uniquement masculines)
N3H	Non (uniquement masculines)
N4H	Non (uniquement masculines)
NQH	Non (uniquement masculines)

Les compétitions mixtes peuvent accueillir des équipes composées uniquement de garçons, ou uniquement de filles, ou de filles et de garçons. Dans les compétitions non mixtes, la mixité est strictement interdite.

Article RP 60.6 - Noms d'équipe

La nomenclature des noms d'équipe est définie dans une annexe au règlement sportif.

Article RP 60.7 - Refus d'inscription

La commission nationale a le droit de refuser l'inscription d'une équipe à une compétition. Ce refus doit être dûment justifié.

Article RP 61 - Diffusion des informations

Article RP 61.1 - Diffusion des informations de la compétition au responsable d'équipe

Le responsable d'équipe reçoit les informations de la compétition dans laquelle son équipe est engagée. Les programmes sont mis en ligne sur KPI dans les délais fixés annuellement par la commission nationale et au plus tard 48 heures avant le début de la compétition.

Les programmes peuvent être modifiés jusqu'à 1h avant le début de la compétition. En cas de circonstances exceptionnelles, un programme peut être modifié en cours de journée. Dans ce cas, les responsables d'équipe et arbitres sont informés sur le tableau d'affichage, doublé, si possible, d'une annonce au micro.

Article RP 61.2 - Réunion d'équipe

Une réunion peut être organisée par le jury d'appel, à l'attention des responsables d'équipe, ou des arbitres, ou les deux.

Article RP 61.3 - Tableau d'affichage

La structure organisatrice doit installer un tableau d'affichage sur le lieu de compétition, facilement visible pour les compétiteurs, officiels, et spectateurs.

Celui-ci doit publier au minimum les informations suivantes :

- Carte du lieu avec identification du périmètre de compétition
- Lieu et coordonnées des premiers secours
- Conditions d'accueil et règlement particulier au lieu (ex. sécurité du site) et au type de compétition (ex. règles du jeu)
- Horaires des rencontres (équipes et arbitres)
- Liste et coordonnées des officiels dirigeants et composition du jury d'appel (au minimum : Responsable de compétition, Délégué de la commission nationale, R1 ; éventuellement : Chef des arbitres, Chef des contrôleurs, Responsable de Table de Marque)
- Rapports de jury d'appel et de jury d'appel (datés et signés)
- Une note d'information pour toute modification des horaires (datée et signée)

Article RP 62 - Rôles des équipes

Article RP 62.1 - Rôle du responsable d'équipe

Le responsable d'équipe est chargé de fournir toutes les informations relatives à son équipe au responsable de compétition et /ou à l'organisation. Il est également chargé d'informer ses athlètes de toutes les informations communiquées par les officiels.

Article RP 62.2 - Rôle du capitaine

Le capitaine est l'interlocuteur privilégié des Arbitres.

Il est reconnaissable à son brassard d'une couleur tranchant avec son équipement corporel (lycra, ...) et porté de façon permanente lors des matchs lors desquels il endosse le rôle de capitaine.

Il est le seul joueur à pouvoir communiquer avec l'arbitre. Un joueur (hormis le capitaine) interpellant l'arbitre se verra sanctionner d'un carton vert d'anti-jeu. Si le comportement est répété, un carton jaune sera attribué.

Sur une possession de balle de son équipe, lors d'un temps mort ou avant une remise en jeu, le capitaine pourra demander un temps d'échange verbal avec l'arbitre principal. Pour signaler sa demande, il lèvera clairement le bras tendu puis enchaînera avec le signal du temps mort. Il sera autorisé à solliciter l'arbitre si celui-ci n'a pas vu sa demande. Si la demande est la première du match, l'arbitre doit attribuer un temps mort. L'arbitre décidera d'attribuer le temps d'échange verbal, au moment opportun et selon la situation du jeu, sans qu'il ne puisse porter un avantage à l'équipe qui a demandé le temps mort. Chaque équipe n'a droit qu'à une demande par match.

Article RP 62.3 - Devoirs de l'entraîneur

L'entraîneur doit:

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

Article RP 63 - Inscription sur la feuille de marque

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

Article RP 64 - Permutation de joueurs entre équipes

Article RP 64.1 - Permutation de joueurs dans une même compétition

La permutation de joueurs dans des équipes évoluant dans une même compétition est strictement interdite.

Article RP 64.2 - Permutation de joueurs en championnats senior hommes

Lorsqu'une structure a plusieurs équipes engagées en championnat senior hommes (N1H, N2H, N3H ou N4H), il est permis à un joueur de Nationale inférieure de jouer en Nationale supérieure dans la limite de trois matchs. Au-delà de ces trois matchs ce joueur sera considéré comme joueur de la division supérieure et donc ne pourra plus jouer dans les divisions inférieures.

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

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

Article RP 64.3 - Spécificités pour le tournoi qualificatif national

La participation au tournoi qualificatif national est accessible aux licenciés suivants :

- Joueur évoluant en compétition régionale la même saison
- Joueur évoluant en championnat N4H la même saison, si son équipe est rétrogradée en régionale

La participation au tournoi qualificatif national n'est pas accessible aux joueurs considérés comme joueur de division N1H, N2H, et N3H dans la même saison.

Section 3 : Les différentes compétitions et classements

Sous-section 3.1 – Généralités

Article RG 40 - Un championnat

A l'exception du kayak-polo, le résultat d'un championnat résulte toujours du classement d'une seule compétition.

Un Championnat rassemble les meilleurs compétiteurs de l'activité au travers d'un programme de compétition basé sur des épreuves par catégorie d'âge.

Article RG 41 - Une coupe

Le résultat d'une coupe résulte d'un classement établi à partir du résultat de plusieurs compétitions pour une saison donnée.

Chaque compétition composant une coupe rassemble des compétiteurs de l'activité au travers d'un programme de compétition basé sur des épreuves :

- En classement par catégorie d'âge ou scratchs et / ou
- niveau de pratique (division...).

Article RG 42 - Territorialité d'un Championnat ou d'une Coupe

Une Coupe ou un Championnat ont une territorialité définie : national, interrégional, régional ou départemental.

Un seul titre de « Champion » ou de « vainqueur de coupe » peut être délivré par territoire, par saison sportive, par activité, par épreuve.

Article RG 43 - Dénomination du vainqueur d'un Championnat ou d'une Coupe

	Championnat	Coupe
National	Champion de France	Vainqueur de la Coupe de France
Interrégional	Champion Interrégional	Vainqueur de la Coupe Interrégionale
Régional	Champion Régional	Vainqueur de la Coupe régionale

Article RG 44 - Une animation territoriale

Pour une activité, une saison, un programme d'épreuve et une territorialité donnée, une animation résulte de l'ensemble des compétitions inscrites au calendrier fédéral permettant :

- d'accéder au Championnat concerné

ou

- d'être classé à la Coupe concernée

ou

- d'être classé dans un classement national

Article RG 45 - Catégories d'âge des compétiteurs pouvant participer à une compétition d'une animation suivant la territorialité

Territoire	Catégories d'âge possibles
National	Cadet à vétéran
Interrégional	Possible pour la catégorie d'âge minime selon les règles particulières de chaque activité
Régional <i>Epreuves donnant accès à un classement national</i>	Minime à Vétéran
Régional <i>Epreuves ne donnant pas accès à un classement national</i>	Définies par le Comité Régional de Canoë-Kayak dans lequel se déroule la compétition.

Sous-section 3.2 – Animation régionale

Article RG 46 - Compétitions régionales et classements nationaux

Suivant les activités, les résultats d'une compétition régionale peuvent être utilisés dans le calcul d'un classement national.

Article RG 47 - Manifestations régionales

Chaque Comité régional est chargé de coordonner la mise en place de l'animation sportive sur son territoire. A ce titre, il veille à l'organisation d'une animation dans les différentes activités gérées par la FFCK et pour tous les publics conformément à la politique sportive fédérale.

Article RG 48 - Les championnats régionaux

Un Comité Régional peut organiser son championnat régional dans une autre région. Ce championnat peut être spécifique ou commun avec celui du Comité Régional d'accueil. Dans tous les cas, l'accord du Comité Régional d'accueil est obligatoire.

Sous-section 3.3. – Animations nationales

Article RG 49 - Titre de « Champion de France »

Article RG 49.1 - Définition des épreuves d'un Championnat de France

La liste des épreuves inscrites au programme de chaque Championnat de France est arrêtée annuellement dans les annexes du règlement sportif.

Article RG 49.2 - Reconduction d'une épreuve

Toute épreuve individuelle ayant au minimum 5 embarcations classées lors de la dernière édition du championnat est reconduite.

Toute épreuve par équipe ayant au minimum 3 équipes classées lors de la dernière édition du championnat est reconduite.

Article RG 49.3 - Epreuve susceptible d'être supprimée

Toute épreuve individuelle ayant moins de 5 embarcations classées lors de la dernière édition du championnat est susceptible d'être supprimée.

Toute épreuve par équipe ayant moins de 3 équipes classées lors de la dernière édition du championnat est susceptible d'être supprimée.

Dans ce cas, une évaluation (dynamique de l'épreuve dans le classement national, statut de l'épreuve au niveau international...) est menée par la Commission Nationale d'Activité concernée pour statuer.

Article RG 49.4 - Création d'une épreuve

Une Commission Nationale d'activité peut proposer la réouverture d'une épreuve après avoir mené une évaluation permettant de démontrer que l'épreuve est représentative d'une pratique nationale (dynamique de l'épreuve dans le classement national, statut de l'épreuve au niveau international...) et qu'elle est potentiellement viable (projection de participation permettant de respecter les critères défini à l'article RG 49.2).

Article RG 49.5 - Attribution du titre de « champion de France »

Le titre de « Champion de France » est attribué pour chaque épreuve inscrite au programme du Championnat de France du moment qu'un participant ou une équipe est classée.

Article RG 50 - Championnat de France Master

Dans le cas où l'activité bénéficie d'un championnat Master réservé aux catégories vétérans, délivrant le titre de «Champion de France Master», les catégories vétérans ne peuvent pas être ouvertes lors du Championnat de France.

Article RP 65 - Titres décernés sur les compétitions nationales

La commission nationale décerne chaque année des titres pour les équipes qui arrivent première à la fin de chaque compétition nationale.

Article RP 65.1 - Les titres de « champion de France »

Compétition	Titre décerné
N1H	Champion de France Senior Hommes
N1F	Champion de France Senior Femmes
U15	Champion de France moins de 15 ans
U18H	Champion de France moins de 18 ans Hommes
U18F	Champion de France moins de 18 ans Femmes

Article RP 65.2 - Les autres titres

Compétition	Titre décerné
CFF	Vainqueur de la Coupe de France Senior Femmes
CFH	Vainqueur de la Coupe de France Senior Hommes
CF15	Vainqueur de la Coupe de France moins de 15 ans
N2H	Vainqueur du championnat national N2H
N3H	Vainqueur du championnat national N3H
N4H	Vainqueur du championnat national N4H
NQH	Vainqueur du tournoi qualificatif national

Article RP 66 - Niveau de qualification des arbitres fournis par les structures participantes

Chaque structure participante doit présenter au moins un licencié à chaque journée de compétition nationale pour officier en tant qu'arbitre.

Le niveau de qualification minimum est déterminé, en fonction de la compétition à laquelle est inscrite, dans le tableau ci-contre, sous peine d'une sanction déterminée à l'article RP 17 (catégorie des sanctions).

Cette sanction est applicable une fois par journée, dès le premier match de la journée où l'arbitre doit officier, sur les compétitions où un arbitre national titulaire est obligatoire.

Compétition		Niveau minimal requis	
N1H	NAT-B	Arbitre National titulaire catégorie B	
N1F	NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C	
U15	JOF	Jeune Officiel (voir règlement Juges & Arbitres)	
U18H	REG	Arbitre Régional titulaire	
U18F	REG	Arbitre Régional titulaire	
CFF	<i>1^{er} tour et finale</i>	REG	Arbitre Régional titulaire
CFH	<i>Finale</i>	NAT-B	Arbitre National titulaire catégorie B
	<i>3^{ème} et 4^{ème} tour</i>	NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C
	<i>1^{er} et 2^{ème} tour</i>	REG	Arbitre Régional titulaire
CF15		JOF	Jeune Officiel (voir règlement Juges & Arbitres)
N2H		NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C
N3H		NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C
N4H	<i>2017</i>	NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C
	<i>Finale 2016</i>	NAT-C	Arbitre National titulaire catégorie C
	<i>Zones 2016</i>	REG	Arbitre Régional titulaire
NQH		REG	Arbitre Régional titulaire

Article RP 67 - Attribution des points

Les points sont attribués de la façon suivante :

Résultat	Points attribués
Vainqueur	Quatre (4)
Egalité	Deux (2)
Perdant	Un (1)
Forfait simple	Zéro (0)

Article RP 68 - Egalité de points à la fin d'une phase de compétition

Article RP 68.1 - Egalité de points entre deux équipes

Lorsque deux équipes ont un même nombre de points à la fin d'une phase de compétition, elles sont départagées dans l'ordre suivant :

1. Résultats du ou des matchs entre les deux équipes (différence de buts particulière)
2. Différence de buts générale,
3. Nombre de buts marqués.
4. Equipe ayant le moins de cartons rouge sur cette phase de compétition,
5. Equipe ayant le moins de cartons jaune sur cette phase de compétition,
6. Equipe ayant le moins de cartons verts sur cette phase de compétition,
7. Equipe ayant le moins de cartons rouges sur les précédentes phases de compétition (dans les compétitions où c'est applicable),
8. Equipe ayant le moins de cartons jaunes sur les précédentes phases de compétition de la même saison (dans les compétitions où c'est applicable),
9. Equipe ayant le moins de cartons verts sur les précédentes phases de compétition de la même saison (dans les compétitions où c'est applicable).

Si les deux équipes ne peuvent toujours pas être départagées par cette méthode, alors :

- Dans le cas du championnat de France N1F, et si le départage influe sur l'ordre du podium, le classement final est déterminé par l'article RP 68.3.
- Dans toutes les autres situations, un tirage au sort est effectué entre ces deux équipes pour déterminer le classement final.

Article RP 68.2 - Egalité de points entre trois équipes ou plus

Lorsque trois équipes ou plus ont un même nombre de points à la fin d'une phase de compétition, elles sont départagées dans l'ordre suivant :

1. Au nombre de points marqués entre elles,
2. Différence de buts particulière entre elles,
3. Différence de buts générale,
4. Nombre de buts marqués.
5. Equipe ayant le moins de cartons rouge sur cette phase de compétition,
6. Equipe ayant le moins de cartons jaune sur cette phase de compétition,
7. Equipe ayant le moins de cartons verts sur cette phase de compétition,
8. Equipe ayant le moins de cartons rouge sur les précédentes phases de compétition (dans les compétitions où c'est applicable),
9. Equipe ayant le moins de cartons jaune sur les précédentes phases de compétition (dans les compétitions où c'est applicable),
10. Equipe ayant le moins de cartons verts sur les précédentes phases de compétition (dans les compétitions où c'est applicable)

Si toutes les équipes concernées ne peuvent toujours pas être départagées par cette méthode, alors un tirage au sort est effectué parmi les équipes toujours à égalité pour déterminer le classement final.

Article RP 68.3 - Cas particulier d'égalité de points sur le championnat de France N1F

A la fin du championnat de France N1F, si deux équipes ne peuvent pas être départagées par le processus défini dans à l'article RP 68.1 et à l'article RP 68.2 et si le départage influe sur l'ordre du podium, alors le jury d'appel peut décider, pour chacun des départages à effectuer, si le classement des équipes concernées est déterminé par un tirage au sort ou un match de barrage.

Dans le cas où le jury d'appel choisit la mise en place d'un ou plusieurs matchs de barrage, et qu'il n'y a pas assez de créneaux horaires disponibles pour effectuer tous ces matchs, l'ordre de priorité s'effectue de la manière suivante (du plus prioritaire au moins prioritaire) :

- Départage pour la 1^{ère} place du championnat,
- Départage pour la 2^{ème} place du championnat,
- Départage pour la 3^{ème} place du championnat.

Pour les matchs qui ne peuvent pas avoir lieu par décision du jury d'appel, un tirage au sort sera effectué pour déterminer le classement final.

Ces matchs de barrage départagent les équipes ex aequo avec obligation d'un vainqueur. En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, les prolongations se dérouleront conformément aux règles de prolongation par but en or et de prolongation par tir au but.

Article RP 69 - Transition entre les championnats seniors masculins

Article RP 69.1 - Transitions entre régional et N4H

Article RP 69.1.1- Fin 2016

A la fin de la saison :

- Les meilleures équipes de NQH sont automatiquement promues en N4H pour la saison suivante (sans limite dans le classement).
- Les équipes qui n'ont pas participé à la phase finale sont reléguées en régionale pour la saison suivante.

Dans le cas où le nombre d'équipe en N4H n'est pas atteint, la commission nationale peut proposer la montée en N4H à d'autres équipes participantes au Tournoi qualificatif national, en respectant l'ordre du classement général du NQH.

Article RP 69.1.2- Les saisons suivantes

A la fin de la saison :

- Les meilleures équipes de NQH sont automatiquement promues en N4H pour la saison suivante (sans limite dans le classement).
- Les dernières équipes de N4H sont automatiquement reléguées en régionale pour la saison suivante.

Dans le cas où le nombre d'équipe en N4H n'est pas atteint, la commission nationale peut proposer la montée en N4H à d'autres équipes participantes au Tournoi qualificatif national, en respectant l'ordre du classement général du NQH.

Article RP 69.2 - Transitions entre N4H et N3H

A la fin de la saison :

- Les meilleures équipes de N4H qui n'ont pas déjà une équipe en N3H sont automatiquement promues en N3H pour la saison suivante (sans limite dans le classement).
- Les dernières équipes de N3H sont automatiquement reléguées en N4H pour la saison suivante.

Dans le cas où le nombre d'équipe en N3H n'est pas atteint, la commission nationale peut proposer la montée en N3H à d'autres équipes de N4H, en respectant l'ordre du classement général de la N4H.

Dans le cas où une équipe reléguée en N3H appartient au même club d'une autre équipe de N3H, la deuxième équipe est automatiquement reléguée en N4H.

Article RP 69.3 - Transitions entre N3H et N2H

A la fin de la saison :

- Les meilleures équipes de N3H qui n'ont pas déjà une équipe en N2H sont automatiquement promues en N2H pour la saison suivante (sans limite dans le classement).
- Les dernières équipes de N2H sont automatiquement reléguées en N3H pour la saison suivante.

Dans le cas où le nombre d'équipe en N2H n'est pas atteint, la commission nationale peut proposer la montée en N2H à d'autres équipes de N3H, en respectant l'ordre du classement général de la N3H.

Dans le cas où une équipe reléguée en N2H appartient au même club d'une autre équipe de N2H, la deuxième équipe est automatiquement reléguée en N3H.

Article RP 69.4 - Transitions entre N2H et N1H

A la fin de la saison :

- Les meilleures équipes premières de club de N2H sont automatiquement promues en N1H pour la saison suivante (sans limite dans le classement).
- Les dernières équipes de N1H sont automatiquement reléguées en N2H pour la saison suivante.

Dans le cas où le nombre d'équipe en N1H n'est pas atteint, la commission nationale peut proposer la montée en N1H à d'autres équipes de N2H, en respectant l'ordre du classement général de la N2H.

Article RP 70 - Interruption exceptionnelle d'un match

En cas d'interruption d'un match, par l'arbitre ou par le jury d'appel, pour une cause majeure extérieure au jeu (intempérie...), le jury d'appel statue sur la situation (score acquis ou match à reporter).

Article RP 71 - Matchs reportés

Article RP 71.1 - Report pour cause fortuite

Dans le cas de mauvaises conditions climatiques, un report de la journée doit être prononcé par le jury d'appel, à défaut par le président de la structure organisatrice, qui doit alors en donner la raison, par courrier électronique accompagné de justificatifs à la commission nationale.

Dans le cas d'une demande de report de match par une équipe, faisant suite à un accident, un problème de déplacement, ou toute autre raison fortuite, le président de la structure organisatrice, ou son représentant, doivent alors en donner la raison avec justificatifs, soit au jury d'appel par écrit, soit à la commission nationale par courrier électronique.

Le jury d'appel ou la commission nationale peuvent déclarer le forfait simple ou général, ou un report de match. Pour la dernière journée de chaque compétition les reports ne sont pas autorisés.

Article RP 71.2 - Gestion des matchs reportés

Si le report a été prononcé, les matchs concernés doivent être rejoués en fonction des règles suivantes :

- S'il s'agit de matchs aller, dans la mesure du possible avant les premiers matchs retours
- S'il s'agit de matchs retour, au plus tard 15 jours après la dernière date de la phase.

Article RP 71.3 - Lieu et dates des matchs reportés

Si le report a été prononcé, le lieu est proposé à la commission nationale, en concertation avec les capitaines ou les responsables des équipes concernées.

En cas de désaccord sur les dates et le lieu du report, l'équipe qui a demandé le report se verra contrainte de jouer le match au lieu et à la date arrêtés par la commission nationale, ou sera sanctionnée par un forfait simple ou général.

Article RP 72 - Participation aux championnats nationaux senior hommes

Article RP 72.1 - Equipes participantes en N1H

Les équipes participantes en N1H sont :

- Celles qui évoluaient en N1H la saison précédente et qui se sont maintenues
- Celles qui évoluaient en N2H la saison précédente et qui étaient en position de monter

Article RP 72.2 - Equipes participantes en N2H

Les équipes participantes en N2H sont :

- Celles qui évoluaient en N1H la saison précédente et qui étaient en position de relégation
- Celles qui évoluaient en N2H la saison précédente et qui se sont maintenues
- Celles qui évoluaient en N3H la saison précédente et qui étaient en position de monter

Article RP 72.3 - Equipes participantes en N3H

Les équipes participantes en N3H sont :

- Celles qui évoluaient en N2H la saison précédente et qui étaient en position de relégation
- Celles qui évoluaient en N3H la saison précédente et qui se sont maintenues
- Celles qui évoluaient en N4H la saison précédente et qui étaient en position de monter

Article RP 72.4 - Equipes participantes en N4H

Article RP 72.4.1- En 2016

Les équipes participantes en N4H sont :

- Celles qui évoluaient en N3H la saison précédente et qui étaient en position de relégation
- Celles qui évoluaient en N4H la saison précédente et qui se sont maintenues
- Les équipes promues de régional

Article RP 72.4.2- En 2017

Les équipes qui participent à la compétition N4H sont :

- Celles qui évoluaient en N3H la saison précédente et en position de relégable
- Celles qui évoluaient en finale N4H la saison précédente et qui ne sont pas qualifiées en N3H
- La ou les équipes promues du tournoi qualificatif national 2016

Article RP 72.4.3- Les années suivantes

Les équipes participantes en N4H sont :

- Celles qui évoluaient en N3H la saison précédente et qui étaient en position de relégation
- Celles qui évoluaient en N4H la saison précédente et qui se sont maintenues
- La ou les équipes promues du tournoi qualificatif national la saison précédente

Article RP 72.5 - Equipes participantes en NQH

Le NQH est ouvert uniquement aux clubs :

- Proposés par la commission kayak-polo de leur comité régional sous couvert du président du comité régional
- Qui ne participent pas déjà à la N4H la saison suivante.

Les clubs proposés doivent être fournis à la commission nationale au plus tard un mois avant le début de la compétition NQH.

Un quota d'équipe par région est déterminé chaque année dans une annexe au règlement sportif.

Article RP 73 - Développement du kayak-polo au féminin

Les structures participantes au championnat de France N1H sont tenues de développer le kayak-polo au féminin. Toute structure ayant une équipe inscrite au championnat de France N1H n'ayant pas d'athlète féminine ayant participé à au moins 50% des matchs d'une même compétition nationale (N1F, U15 mixte, U18F, CFF et CF15 mixte) la même saison se verra attribuer une sanction sportive et / ou financière définie dans une annexe au règlement sportif.

Article RP 74 - Classements

Article RP 74.1 - Classement des équipes par compétition

Le classement de chaque compétition est disponible sur KPI.

Article RP 74.2 - Classement national des clubs

Le classement national des clubs est établit annuellement selon les modalités définies dans une annexe au règlement sportif.

Article RP 75 - Equipes qualifiées à la coupe d'Europe des clubs

Article RP 75.1 - Equipes masculines qualifiées à la coupe d'Europe des clubs

Les deux équipes qualifiées à la Coupe d'Europe des clubs (masculine) sont les suivantes :

- Le vainqueur du Championnat de France N1H de la saison en cours,
- La deuxième équipe du Championnat de France N1H de la saison en cours.

Article RP 75.2 - Equipes féminines qualifiées à la coupe d'Europe des clubs

Les deux équipes qualifiées à la coupe d'Europe des clubs (féminine) sont les suivantes :

- Le vainqueur du championnat de France N1F de la saison en cours,
- La deuxième équipe du championnat de France N1F de la saison en cours.

Chapitre 2 : L'organisation administrative

Section 1 : Le déroulement des compétitions

Article RG 51 - Principe général d'accésion aux compétitions

Les compétitions inscrites au calendrier des Commissions Nationales d'Activités ne sont ouvertes qu'aux compétiteurs licenciés à la FFCK, titulaires d'une licence Canoë Plus en cours de validité, pour autant qu'ils respectent les modes de sélections définis par les règles particulières de chaque activité.

Article RG 52 - Principe des "Pagaies Couleurs" dans les compétitions

Pour participer à une manifestation de niveau régional, le compétiteur doit être en possession, au moins, de la « pagaie jaune ».

Pour participer à une manifestation de niveau interrégional ou national, le compétiteur doit être en possession, au moins, de la « Pagaie verte » et celle du milieu concerné pour l'eau-vive et la mer.

Article RG 53 - Obligations opposables à tout compétiteur

Pour être autorisé à participer à une compétition, chaque compétiteur est tenu :

- d'être à jour de sa licence, de son certificat médical de non contre-indication à la pratique du canoë-kayak et disciplines associées en compétition et du niveau requis de "Pagaies Couleurs". Le contrôle préalable à l'inscription nominative à une manifestation se limite au fichier informatique de la base de données fédérale correspondant à la dernière mise à jour. Cette démarche doit être effectuée avant la clôture des inscriptions nominatives pour la compétition concernée,
- de pouvoir prouver son identité,
- de respecter les règlements fédéraux, notamment en ce qui concerne les règles de sécurité, et se soumettre à tout contrôle antidopage.
- de respecter les règles de participation fixées par les règles particulières de chaque activité.

Article RG 54 - Passerelle interactivités facilitant l'accès aux Championnats de France

Objectif : Le but de ces passerelles est de faciliter la participation à plusieurs activités dans le but d'encourager la polyvalence, en particulier chez les jeunes.

Un compétiteur justifiant d'un niveau reconnu dans une activité (niveau de pagaille couleur ou d'une position au classement numérique) ou inscrit sur la liste ministérielle des sportifs de haut-niveau pour la saison en cours peut demander à participer à une compétition de sélection au Championnat de France ou directement au championnat de France dans une autre activité auprès du président de Commission Nationale d'Activité concernée. Ce dernier donne sa réponse après concertation avec son homologue.

Article RG 55 - Droits d'inscription

Du niveau national au niveau départemental, les compétitions peuvent faire l'objet de droits d'inscription pour chaque compétiteur ou équipage. Les droits d'inscription peuvent être majorés en cas d'inscription tardive, modification tardive ou de non présentation au départ de la compétition pour chaque compétiteur ou équipage. Les différentes conditions de majorations sont fixées annuellement par les Commissions Nationales d'Activités dans leurs annexes.

Pour les compétitions nationales et interrégionales, le montant des droits d'inscription est fixé annuellement par les Commissions Nationales d'Activités dans leurs annexes.

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

Article RG 56 - Participation à une compétition de la FFCK d'un compétiteur étranger licencié à la FFCK

Un athlète étranger licencié à la FFCK peut participer aux compétitions de l'animation nationale et accéder au podium d'un championnat (national, interrégional, régional ou départemental), à la condition de respecter les principes de sélections et les conditions de participations définies par les règlements.

Article RG 57 - Participation de compétiteurs étrangers non licenciés FFCK

Un athlète étranger non licencié à la FFCK peut participer en tant qu'invité à toutes les compétitions de l'animation nationale, sous réserve de l'acceptation par l'organisateur et le président de la Commission Nationale d'Activité. Sa participation à la compétition se fait dans la catégorie invitée et son résultat n'est pas pris en compte dans le classement national.

Les organisateurs doivent veiller à informer systématiquement le compétiteur de ses obligations en matière d'assurance et lui délivrer un titre Canoë Open, par jour de compétition.

Lors de l'inscription, le compétiteur doit présenter, un justificatif d'identité, un certificat médical de non contre-indication à la pratique du canoë kayak en compétition datant de moins de trois mois et attester que son niveau de pratique correspond aux exigences de la compétition.

Article RG 58 - Participation d'un candidat à un examen

Le candidat à un examen ou concours organisé sous l'autorité de l'Etat et nécessitant une performance, peut participer à une compétition officielle sur invitation et sans obligation de sélection préalable. Sa participation à la compétition se fait en tant qu'invité avec la mention "Candidat examen" et son résultat n'est pas pris en compte dans le classement national. L'inscription à la compétition doit être réalisée dans les délais prévus par le Règlement Particulier, dans les mêmes modalités que les autres concurrents.

Dans ce cadre, l'organisateur veillera à ce que le candidat à un examen respecte les obligations opposables à tout compétiteur (article RG 53) avec les adaptations suivantes :

- A défaut de posséder une licence Canoë Plus, l'organisateur délivre un titre Canoë Open au candidat
- A défaut de pouvoir justifier du niveau requis de "Pagaies Couleurs", le candidat doit fournir une attestation de niveau de pratique délivrée par un cadre certificateur "Pagaies Couleurs".

Article RG 59 - Surclassement médical

Les compétiteurs peuvent participer à des épreuves ne correspondant pas à leur catégorie d'âge, à condition d'obtenir une autorisation de surclassement pour l'épreuve concernée. Dans ce cas, le surclassement peut être simple, double ou triple, selon les conditions et modalités d'obtention définies dans l'annexe 3 du règlement intérieur.

Article RP 76 - Crédit et mise à jour des fiches de présence

Article RP 76.1 - Feuille de présence pour la prochaine journée

Chaque responsable d'équipe doit faire figurer, dans les délais réglementaires, sur les feuilles de présence de son équipe sur KPI, et pour chacune des compétitions dans laquelle elle est engagée, tous les compétiteurs qui seront amenés à participer à au moins un match de la prochaine journée de Championnat de France, ou du prochain tour de la Coupe de France.

Article RP 76.2 - Compétiteur en régularité

Chaque compétiteur inscrit sur une feuille de présence doit obligatoirement être en possession :

- de la licence valide pour la saison en cours
- d'une pagaye verte au minimum (eau calme, eau vive ou mer)
- des certificats médicaux CK et APS
- des autorisations éventuelles de surclassement

Article RP 76.3 - Exhaustivité de la feuille de présence

Aucun compétiteur non inscrit préalablement sur la feuille de présence de son équipe ne pourra participer aux matchs de la journée sauf exception définie dans ce règlement.

Article RP 76.4 - Arbitres et entraîneurs

Les responsables d'équipes inscriront également sur les feuilles de présence les éventuels arbitres non joueurs accompagnant l'équipe, ainsi que son ou ses accompagnateurs officiels (maximum trois personnes).

Article RP 77 - Demande de modification hors-délai des feuilles de présence

Article RP 77.1 - Verrouillage sur KPI des feuilles de présence pour les responsables d'équipe

Les feuilles de présence sur KPI seront impérativement saisies ou mises à jour au plus tard six jours pleins avant le premier match de chaque journée de compétition. Elles ne seront plus modifiables par les responsables d'équipes après cette date et jusqu'à la fin de la journée en question. Elles seront déverrouillées à la fin de la journée, afin de préparer la composition de la journée suivante.

Article RP 77.2 - Possibilité de modification par le responsable de compétition

Passé ce délai, toute modification des feuilles de présence se fait après validation du responsable de compétition, et par le responsable de compétition, jusqu'à une heure avant le premier match de la journée. Chaque nouvelle inscription est soumise au paiement préalable d'une pénalité par compétiteur, dont le montant est défini dans une annexe au règlement sportif. Les pénalités sont payées immédiatement, par chèque à l'ordre de la FFCK. Le Bureau se réserve le droit de ne pas encaisser le chèque s'il considère que la situation justifiait pleinement une modification.

Article RP 77.3 - En cas d'impossibilité de vérification

Dans le cas où le responsable de compétition n'a pas la possibilité d'effectuer en temps réel (par exemple : pas de temps disponible, pas de connexion Internet) sur la base fédérale la vérification de régularité d'un licencié qui souhaite s'inscrire hors délai, alors le licencié ne pourra pas participer à la compétition.

Article RP 77.4 - L'unique preuve est la base fédérale

La présentation sur site de documents justificatifs papier ou numérique (licence à jour, session pagaille couleur, certificat médical, attestation de surclassement validée) ne sera pas considérée comme une preuve de régularité. La seule preuve est le fichier informatique fédéral.

Article RP 78 - Composition d'équipe sur la feuille de marque

Article RP 78.1 - Feuille de présence et composition d'équipe

La composition d'équipe inscrite sur feuilles de marque est effectuée par le responsable de compétition. Il peut effectuer une mise à jour jusqu'à une heure avant le premier match de la journée, si le responsable d'équipe en a fait la demande si celle-ci a été acceptée. Elle est conforme à la feuille de présence, qui a éventuellement été modifiée au préalable conformément à la procédure réglementaire.

Article RP 78.2 - Limitation des modifications des compositions d'équipe

La modification de la liste des joueurs inscrits sur chaque feuille de marque est limitée et contrôlée. L'ajout, la suppression de joueurs, ainsi que la modification du numéro ou du statut de capitaine sur la feuille de marque, se font exclusivement à partir des compétiteurs inscrits sur la feuille de présence de l'équipe pour la compétition concernée. Elles sont effectuées par l'officiel de la table de marque à la demande du responsable d'équipe.

Article RP 78.3 - Pré-verrouillage des compositions d'équipe

Le responsable d'équipe peut demander à l'officiel de la table de marque la modification de la composition de son équipe sur la feuille de marque jusqu'à 30 minutes avant le début du match.

Article RP 78.4 - Verrouillage des compositions d'équipe

Passé le délai de 30 minutes et jusqu'au début du match, seules les suppressions de joueurs sont autorisées sur la feuille de marque. Elles sont effectuées par le secrétaire de la table de marque à la demande du responsable d'équipe. L'arbitre officiant se réserve toujours le droit de modifier le statut du capitaine et les numéros de gilet.

Section 2 : Les mutations et club d'appartenance

Article RG 60 - Principe de mutation

Le principe de mutation de la FFCK est prévu dans le règlement intérieur de la FFCK.

Article RG 61 - Club d'appartenance

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

Section 3 : Les paris sportifs

Article RG 62 - Les paris sportifs : les interdictions

En application du code du sport (l'article L131-16), les officiels, les dirigeants, les entraîneurs, les chefs d'équipe (représentants de club) et les athlètes impliqués dans une compétition ne peuvent pas :

- réaliser des prestations de pronostics sportifs sur cette compétition lorsqu'ils sont contractuellement liés à un opérateur de paris sportifs,
- détenir une participation au sein d'un opérateur de paris sportifs,
- engager directement ou par personne interposée des mises sur des paris reposant sur la compétition à laquelle ils participent et de communiquer à des tiers des informations privilégiées obtenues à l'occasion de leur profession ou de leurs fonctions et qui sont inconnues du public.

Partenaire Institutionnel



MINISTÈRE
DE LA VILLE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

Partenaire Officiel



Partnaire « Développement des clubs »



Partenaires « Sport »



Partenaire des Collectivités depuis 1985



www.ffck.org



Fédération Française de Canoë-Kayak

FEDERATION FRANCAISE DE CANOE-KAYAK
87 quai de la Marne - 94340 JOINVILLE-LE-PONT
Tel. : +33 (0)1 45 11 08 50 - Fax : +33 (0)1 48 86 13 25