



REGLEMENT SPORTIF

KAYAK POLO

Validé par le Conseil Fédéral du XXX

Version applicable au 1/01/2019

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
VOCABULAIRE	4
PRÉAMBULE GÉNÉRAL.....	7
TITRE 1 : LE CADRE GÉNÉRAL.....	9
Chapitre 1 : L'élaboration des règlements nationaux.....	9
Chapitre 2 : Le calendrier des Commissions Nationales d'Activités	13
TITRE 2 : LES RÈGLES TECHNIQUES.....	18
Chapitre 1 : Les Règles de base.....	18
Section 1 : Définitions	18
Section 2 : La zone de compétition	19
Section 3 : Le comportement en compétition	22
Chapitre 2 : Les Officiels	24
Section 1 : Les officiels	26
Section 2 : Les officiels techniques.....	37
Section 3 : Les délégués AFLD	42
Section 4 : Les instances de décision.....	43
Section 5 : Les réclamations et sanctions	49
Section 6 : Les obligations des officiels	56
Chapitre 3: Organisation de la compétition	62
Section 1 : Le déroulement des compétitions.....	62
Section 2 : Les règles particulières	75
Section 3 : Les résultats	95
Chapitre 4 : Équipements et sécurité.....	96
Section 1 : Le pagayeur.....	97
Section 2 : L'embarcation	103
TITRE 3 : LES RÈGLES D'ORGANISATION DES COMPÉTITIONS.....	106
Chapitre 1 : L'organisation sportive	106
Section 1 : Définitions	106
Section 2 : L'organisation	107
Section 3 : Les différentes compétitions et classements	108

Chapitre 2 : L'organisation administrative	127
Section 1 : Le déroulement des compétitions.....	127
Section2 : Les mutations et club d'appartenance	133
Section 3 : Les paris sportifs	133

VOCABULAIRE

1. Nous avons des **activités** :

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

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

1	Mini pagaie	U7
		U8
2	Poussin	U9
		U10
3	Benjamin	U11
		U12
4	Minime	U13
		U14
5	Cadet	U15
		U16
6	Junior	U17
		U18
7	Senior	U21
		U23
		U34

8	Vétéran	V1	U35 à U39	Master A
		V2	U40 à U44	
		V3	U45 à U49	
		V4	U50 à U54	Master B
		V5	U55 à U59	
		V6	U60 à U64	
		V7	U65 à U69	Master C
		V8	U70 à U74	
		V9 et plus	U75 et plus	

U → Under : Exemple U14, 14 ans et moins ;

3. Nous avons des **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 ; SUP1
2	Descente	K1 ; C1 ; C2 ; SUP1
3	Dragon-Boat	DB10 ; DB20
4	Freestyle	K1 ; C1 ; SUP1
5	Kayak-Polo	K1 ; SUP1
6	Marathon	K1 ; K2 ; C1 ; C2 ; SUP1
7	Océan Racing	K1; K2;V1;V6;OC1; OC2 ; SUP1
8	Paracanoë	K1 ; V1 ; SUP1
9	Slalom	K1 ; C1 ; C2 ; SUP1
10	Va'a	V1 ; V6
11	Waveski-Surfing	WS ; SUP1
12	Raft	R4 ; R6

K → Kayak ; C → Canoë ; DB → Dragon-Boat ; OC → Outrigger Canoë (Océan Racing); V → Va'a; WS → WaveSki; R → Raft ; SUP1 → Stand Up Paddle

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; K1DCsprint ; K1H N1

b. Le type d'une épreuve :

Il y a trois types d'épreuves :

- *Les épreuves individuelles* : Une épreuve est individuelle lorsque chaque rang de classement est attribué à **une seule embarcation**.
- *Les épreuves par équipage* : Une épreuve est par équipage lorsque chaque rang de classement est attribué à **une seule embarcation de plusieurs personnes concourant ensemble**.
- *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.

PRÉAMBULE GÉNÉRAL

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 cette 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 réglementation.	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 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.	

- ***Les autres Compétitions Internationales***

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

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. Tout athlète licencié à la FFCK (licence Canoë Plus), désirant participer à une compétition du calendrier international doit demander l'autorisation à la FFCK.
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.

- ***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 GÉNÉRAL

Chapitre 1 : L'élaboration des règlements nationaux

Article RG 1 - Préambule du cadre général

Les articles du règlement général sont applicables à 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. Les règles générales sont identiques pour les différentes activités. On les retrouve dans chacun des règlements sportifs. Les règles générales sont :
 - a. Elaborées par la Commission Sportive,
 - b. Validées par le Bureau Exécutif,
 - c. Adoptées par le Conseil Fédéral qui en définit la date d'entrée en vigueur.

La Commission Sportive étudie les révisions nécessaires des règles générales après accord du Conseil Fédéral.

2. Le règlement particulier est spécifique à chaque activité. Il est :
 - a. Elaboré 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. Adopté par le Conseil Fédéral qui en définit la date d'entrée en vigueur.

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. Elaborées par la Commission Nationale d'Activité concernée et la Commission Nationale des Juges et Arbitres,**
- b. Adoptées par le Bureau Exécutif qui en définit la date d'entrée en vigueur.**

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	Mer
Paracanoë	Eau Calme
Raft	Eau Vive
Slalom	Eau Vive
Va'a	Eau Calme / Mer
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 dédiés aux animations ou manifestations régionales pendant lesquels il n'y aura pas d'animations nationales et interrégionales.

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 de l'année 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 calendrier des « Championnats de France »

Le squelette des Championnats de France se prépare lors des réunions de Commission Sportive.

L'articulation de toutes les disciplines se fait en bonne intelligence et en fonction des contraintes émises par les organisateurs.

Dans la mesure du possible, les disciplines qui ont les mêmes pratiquants ne se positionnent pas en même temps dans le calendrier, de même que les disciplines olympiques : par exemple la Course en Ligne Vitesse et la Descente Sprint.

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 KAP 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
U18	Championnat de France moins de 18 ans mixte	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
N3	Championnat national de troisième division	De Février à Novembre
N4	Championnat national de quatrième division	De Février à Novembre
NQ	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 KAP 2 - Calendrier et programmation des matchs

Article RP KAP 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 KAP 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 KAP 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 KAP 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.) ou dans le cas d'une formule de jeu volontairement intensive.

Article RP KAP 2.5 - Annulation de compétition

La Commission Nationale peut 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 de tous les Championnats de France qui seront alors pris en charge par le bureau de la Commission Nationale.

TITRE 2 : LES RÈGLES 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, à défaut au début du 1^{er} match ou du 1^{er} départ et se termine après la dernière remise des médailles/récompenses ou publication des résultats sur la zone de compétition.

Durant cette période, les membres du corps arbitral habilités, 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 KAP 3 - Compétition en kayak-polo

Article RP KAP 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.

Article RP KAP 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, premier tour, deuxième tour, phase finale).

Article RP KAP 3.3 - Une compétition en kayak-polo

En kayak-polo, la compétition débute lors du premier entraînement officiel lors de la première 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 KAP 4 - Stade de kayak-polo

Article RP KAP 4.1 - Généralités

Un stade de kayak-polo est le lieu d'accueil d'une compétition. Celui-ci inclut une zone de compétition et une zone spectateurs. Le périmètre de chaque zone est défini par la structure organisatrice et affiché sur le tableau d'affichage.

Article RP KAP 4.2 - Zone spectateurs

La zone spectateurs est une partie du stade de kayak-polo autorisée au public, et aux compétiteurs lorsqu'ils ne jouent pas.

Article RP KAP 4.3 - Zone de compétition

Article RP KAP 4.3.1 - Périmètre de la zone de compétition

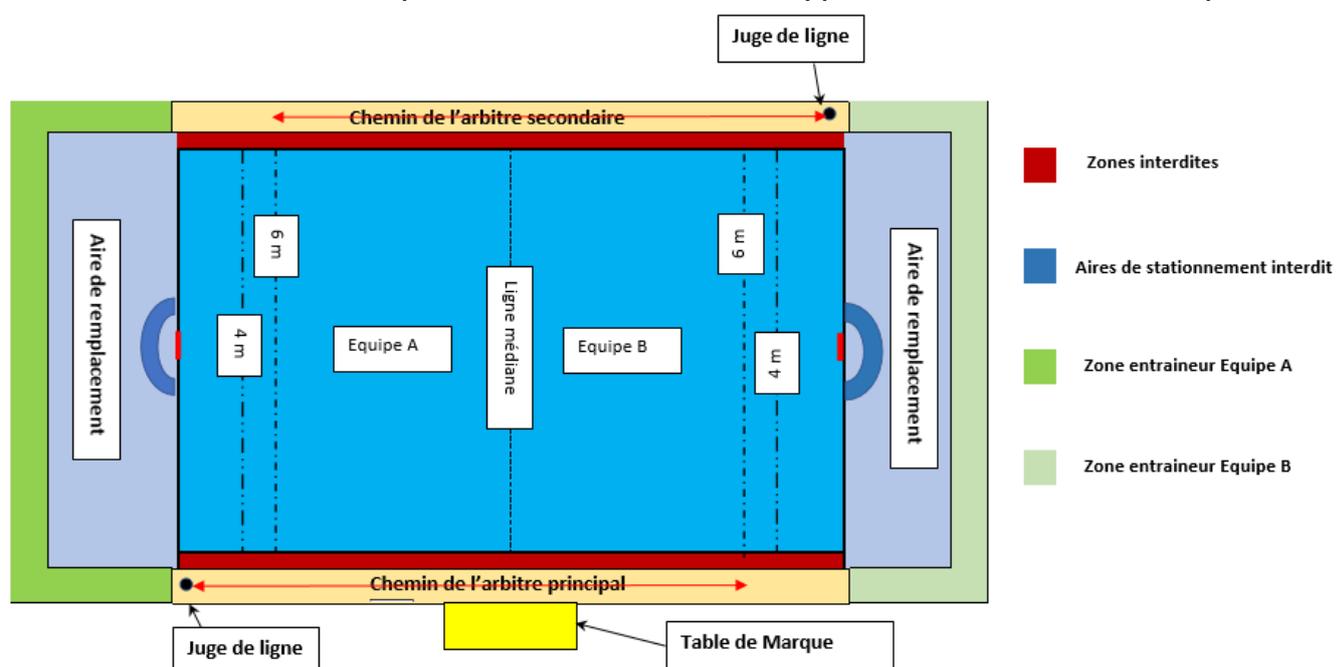
La zone de compétition comprend :

- 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, pagaies, gilets de sécurité, casques).

Les caractéristiques techniques de la zone de compétition sont définies en annexe au règlement sportif.

Les spectateurs et le public ne doivent pas pénétrer dans la zone de compétition. Un officiel peut demander l'exclusion de cette zone de toute personne entravant le déroulement normal de la compétition.

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



Article RP KAP 4.3.2 - 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 en défense.

Article RP KAP 4.3.3 - 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.

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, d'un joueur ou entraîneur et expulsion de la zone de compétition d'un spectateur...).

Article RP KAP 4.3.4 - 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.

Le passage d'un côté à l'autre du terrain par la zone des entraîneurs derrière le but est interdit quand l'équipe est en défense.

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

Article RP KAP 4.3.5 - 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 d'aide à la flottabilité, ...).

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 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. Les compétiteurs qui reçoivent une récompense doivent être présents à cette cérémonie et en respecter le protocole. 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 le R1, la possession d'une licence Canoë Plus est obligatoire.**
- **Pour les juges et les arbitres, la possession**
 - **D'une licence Canoë Plus pour les niveaux national et interrégional est obligatoire,**
 - **D'une licence Canoë Famille, Canoë Pagaies Couleurs ou Canoë Pas Jeune pour le niveau de juge régional (slalom) ou officiel de table de marque en kayak polo est obligatoire au minimum.**
- **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 KAP 5 - 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,
 - Chronométrateur du temps d'action de but³ officiant,
 - Responsable de table de marque,
 - Secrétaire de la table de marque officiant,
 - Chronométrateur du temps de jeu officiant,
 - Secrétaire du PC compétition,
 - Navette,
 - Chef des contrôleurs,
 - Contrôleur,
- R1,
 - Organisateur technique,
 - Responsable informatique
- Délégué AFLD⁴,
 - Président de la Commission Nationale ou son représentant,
 - Membre du bureau de la Commission Nationale,
 - Membre du Bureau Exécutif ou son représentant,
 - Président du Comité Régional d'accueil ou son représentant,
 - Membre du Conseil Fédéral ou son représentant.

La répartition des activités entre la structure organisatrice et la Commission Nationale est définie en annexe au règlement sportif.

³Time shoot dans le règlement ICF

⁴ AFLD : Agence Française de Lutte contre le Dopage

Section 1 : Les officiels

Article RP KAP 6 - Officiels dirigeants

Article RP KAP 6.1 - Responsable de compétition

Le responsable de compétition est chargé de gérer une 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.

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.

Article RP KAP 6.2 - Délégué de la Commission Nationale

Le délégué de la Commission Nationale est un officiel non joueur sur la journée de compétition durant laquelle il officie, il a pour mission de :

- Superviser l'organisation générale de la manifestation,
- Vérifier la conformité du bassin et des installations aux normes définies dans le règlement particulier kayak-polo et ses annexes,
- S'assurer du bon déroulement des rencontres,
- Vérifier les licences, identité, certificat médical, suspension,

- Contrôler la conformité de l'équipement des joueurs,
- Superviser la ou les tables 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 sont nommés à l'avance par le délégué de la Commission Nationale, ou sur place parmi les arbitres titulaires en présence.

Article RP KAP 6.3 - Chef des arbitres

Le chef des arbitres est sous la coordination du délégué de la commission nationale. Il est le responsable des arbitres. Il ne peut pas jouer pas sur la compétition sur laquelle il officie. 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.
- Assurer des audits sur les matchs de la journée, et faire des retours techniques aux arbitres, après leur prestation, afin d'améliorer la qualité de l'arbitrage.
- Evaluer dans la mesure de ses possibilités, les arbitres présents, notamment les arbitres stagiaires. Cette évaluation peut se faire sur la base de la grille d'évaluation fournie par la Commission Nationale ; auquel cas, Il transmet ces rapports à la Commission Nationale.
- 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.

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

Article RP KAP 6.4 - Chef des contrôleurs

Le chef des contrôleurs est, sous la coordination du délégué de la Commission Nationale, il doit :

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

Il 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.

Article RP KAP 7 - Arbitres

Article RP KAP 7.1 - Missions des arbitres

Les arbitres sont chargés de la direction du déroulement d'un match. Ils 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 KAP 7.2 - 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.

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 KAP 7.3 - Prérogatives des arbitres

Article RP KAP 7.3.1 - Respect et application des règles

Les joueurs et les officiels des équipes doivent respecter les demandes et les décisions de l'arbitre. Celui-ci peut arrêter une rencontre.

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 la zone de compétition.

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

Article RP KAP 7.3.2 - 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.

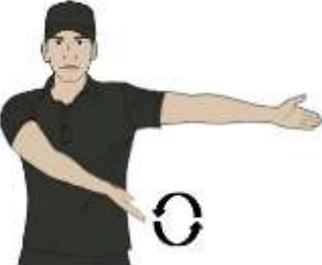
Article RP KAP 7.4 - Outils de communication des arbitres

Article RP KAP 7.4.1 - Kit des arbitres

Les arbitres doivent posséder un kit contenant au minimum, un sifflet et un jeu de cartons (vert, jaune, rouge, de dimensions minimales de 100 X 50 millimètres).

Article RP KAP 7.4.2 - Signaux gestuels de l'arbitre

Numéro	Titre	Schéma	Description
1	Remise en jeu Faux départ		Un bras en avant, fléchi vers le haut, paume ouverte faisant face à la tempe. L'autre bras désigne la direction du jeu.
2	Fin de période de jeu		Les deux bras croisés devant la poitrine.
3	But marqué		Les deux bras tendus, paume contre paume, mains ouvertes, en direction du centre du bassin.
4	But refusé		Les deux bras croisés plusieurs fois au niveau de la cuisse, paumes ouvertes.
5	Jets de touche Corner		Un bras en direction de la ligne de touche. L'autre bras désigne la direction du jeu.
6	Sortie de but		Un bras tendu le long de la ligne de but, la main ouverte. L'autre bras désigne la direction du jeu.
7	Temps mort		Les deux mains forment un T avec les mains au-dessus de la tête, nettement visible par la table.

Numéro	Titre	Schéma	Description
8	Entre-deux		Les deux bras tendus en avant au niveau des épaules, poings serrés, pouces en haut.
9	Obstruction et écran illégal Accrochage illégal Joute illégale		Un bras tenu en l'air, poing fermé. L'autre bras désigne la direction du jeu.
10	Éperonnage illégal Poussée illégale		Un poing tenu serré contre la hanche. L'autre bras désigne la direction du jeu.
11	Possession illégale		La main levée sur le côté et au niveau de la tête, paume devant, en écartant les doigts.
12	Utilisation illégale de la pagaie		Un bras indique la direction du jeu. L'autre main, paume orientée vers le visage, vient de façon répétée percuter le premier bras.
13	Avantage		Un bras semi-fléchi, décris au moins 3 cercles pendant 5 secondes Maximum L'autre bras indique l'index pointant le but dans la direction de l'attaque. L'arbitre pourra compléter le geste des indications verbales « Jouez ».

Numéro	Titre	Schéma	Description
14	Coup franc indirect		Un bras tendu, paume ouverte, pointant la direction du jeu parallèlement au côté du bassin. L'autre bras effectue le signal de la faute et désigne l'objet de la faute.
15	Coup franc direct		Un bras tendu, l'index pointant le but dans la direction de l'attaque. L'autre bras effectue le signal de la faute. Ensuite, si nécessaire, l'arbitre désignera l'endroit de la faute.
16	Penalty		Les deux bras tendus, index pointant en direction du but. L'arbitre précisera avec gardien ou sans gardien.
17	Carton		Carton tenu au-dessus de la tête. L'autre bras désigne le joueur concerné.
18	Comportement d'antijeu		Agiter la main de gauche à droite, l'index tendu et les autres doigts repliés.

Notes :

- A l'exception du signal de l'avantage, tous les signaux de l'arbitre sont systématiquement précédés d'au moins un coup de sifflet.
- Si nécessaire, indiquer avec les doigts le numéro du joueur. Lorsqu'il s'agira d'un numéro supérieur à 10, le poing fermé figurera le nombre 10.

Article RP KAP 7.4.3 - 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 KAP 7.4.4 - Signalement d'une infraction

L'arbitre qui signale une infraction, doit donner un coup de sifflet énergique immédiatement après que l'infraction se soit produite (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 KAP 7.5 - Coordination entre les arbitres

Article RP KAP 7.5.1 - 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.

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

Article RP KAP 7.5.2 - 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 KAP 7.5.3 - 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 KAP 7.6 - Activités des arbitres

Article RP KAP 7.6.1 - 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 la zone de compétition,
- Pouvoir 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,
- Signer et faire signer par les capitaines des deux équipes la feuille de marque,
- 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,
- Choisir les ballons,
- Vérifier 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 KAP 7.6.2 - Activités des arbitres en officiant

Les arbitres doivent pendant le match :

- Demander aux spectateurs et autres personnes non impliquées dans les équipes en jeu de quitter la zone de compétition,
- Ecarter 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 KAP 7.6.3 - 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,
- 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, si nécessaire) destinés au Jury d'appel concernant tous les incidents aboutissant à l'exclusion d'un joueur. 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 matches qu'ils ont arbitrés et pour lesquels ils ont témoigné, s'ils sont invités à le faire.

Article RP KAP 7.7 - Absence d'un arbitre

Si un arbitre désigné ne peut être présent lors de la rencontre, le responsable d'équipe doit avertir, au minimum 5 jours avant, le responsable de compétition. En cas d'absence totalement imprévue, le responsable d'équipe est tenu d'aviser le responsable de compétition des raisons de son absence dans les délais les plus brefs et doit faire remplacer l'arbitre absent.

En cas d'absence répétée non justifiée, la Commission Nationale pourra radier un arbitre.

Le responsable d'équipe est chargé de vérifier l'ensemble de son programme de compétition, y compris le programme d'arbitrage.

Article RP KAP 8 - Juges de ligne

Article RP KAP 8.1 - 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 KAP 8.2 - Organisation des juges de ligne

Les juges de ligne prennent position chacun sur une ligne de but différente, dans l'alignement du but et diagonalement opposés. Ils sont situés à la gauche de l'arbitre officiant de leur côté. Ils ont chacun un drapeau.

Article RP KAP 8.3 - Ballon de remplacement

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 choisit le ballon du match. Les autres ballons sont alors déposés à la table de marque ou auprès des juges de lignes et servent de ballon de remplacement.

Le ballon de remplacement est utilisé sur demande de l'arbitre.

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.

Les ballons de remplacement ne peuvent servir à l'échauffement ou à un tout autre usage pendant la durée du match.

Article RP KAP 9 - Chronométrateur du temps d'action de but

Le chronométrateur 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.

Section 2 : Les officiels techniques

Article RP KAP 10 - Gestion de l'organisation

Article RP KAP 10.1 - R1

Le R1 est un officiel organisateur, nommé par le président de la structure organisatrice, et en charge de l'organisation de la compétition organisée par sa structure.

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. Il doit être disponible sur site pendant toute la durée de la période de compétition.

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 KAP 10.2 - 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 KAP 11 - Gestion des scores et évènements de jeu

Article RP KAP 11.1 - 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,
- Chronométrateur du temps de jeu,
- Navette,
- Secrétaire du PC compétition.

Article RP KAP 11.2 - Composition de la table de marque

La table de marque est composée de :

- Un secrétaire de table de marque,
- Un chronométreur du temps de jeu,
- Un chronométreur du temps d'action de but⁵ pour les compétitions où cette règle est appliquée.

Article RP KAP 11.3 - Matériel à la table de table de marque

La table de marque dispose du matériel suivant :

- 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,
- 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 temps de jeu, et du temps d'action de but,
- Des chronomètres pour la gestion des exclusions temporaires,
- Des feuilles de présence des équipes,
- Des feuilles de marque,
- Une feuille de suivi des cartons par journée.

⁵« Action de but » équivaut au terme « Time shoot » dans le règlement international de l'ICF

Article RP KAP 11.4 - Secrétaire de table 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 délégué de la Commission Nationale,
- Consigner les détails du match (buts, cartons et justifications),
- Noter les noms, numéros et équipes d'appartenance des joueurs 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 KAP 11.5 - Chronométrateur du temps de jeu

Le chronométrateur de table de marque dispose d'un système de chronométrage visible par l'ensemble des joueurs, arbitres et public. Sous la coordination du

responsable de table de marque, ou directement du délégué de la Commission Nationale, il a pour mission de :

- Informer les arbitres et les joueurs de l'horaire auquel le match doit commencer,
- Chronométrer 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 aux joueurs concernés 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 d'action de but à l'aide d'un affichage électronique visible par les deux équipes et le public.

Article RP KAP 11.6 - 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 compétition, 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 KAP 11.7 - Secrétaire du PC compétition

En fonction des besoins de l'organisation, des postes de « secrétaire du PC compétition » peuvent être créés. Les secrétaires du PC compétition 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 KAP 12 - 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.

Article RG 22 - Nomination du Délégué AFLD

Dans le cas où la Commission Nationale d'Activité concernée n'a pas nommé 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 RP KAP 13 - Commission Nationale

Article RP KAP 13.1 - Courriers à la Commission Nationale

Article RP KAP 13.1.1 - Directives générales

Un courrier peut être envoyé par courriel à la Commission Nationale, il doit être signé par le président de la structure concernée. Si ce courrier fait référence à une contestation ou réclamation, il doit être adressé par courrier recommandé avec accusé de réception à l'attention du président de la Commission Nationale. Un courrier qui ne respecte pas ces directives générales, et les directives spécifiques, n'est pas pris en compte.

Article RP KAP 13.1.2 - Spécificités pour 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 du président de la Commission Nationale. Une demande de dispense doit faire référence à un article « RP-KAP » du règlement sportif en vigueur, ou à une de ses annexes, et ne peut concerner que des journées à venir.

Article RP KAP 13.1.3 - Spécificités pour refus d'inscription et retrait

Un courrier doit être envoyé à la Commission Nationale :

- Lorsqu'une structure ne souhaite pas se réinscrire dans un championnat national senior hommes. Le courrier doit indiquer le refus de se réinscrire, le plus tôt possible et nécessairement avant la clôture des inscriptions, de préférence au plus tard un mois avant celle-ci,
- Lorsqu'une structure, déjà inscrite dans une compétition, souhaite se retirer de celle-ci,

Ce courrier doit contenir, au minimum, le nom de la compétition concernée, le nom de l'équipe concernée. Il peut contenir des commentaires et souhaits éventuels.

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, rédiger sa décision et la transmettre ou la communiquer aux parties.

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

Article RP KAP 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 toute difficulté technique ou disciplinaire.

Article RP KAP 14.1.1 - Gestion des difficultés techniques

Dans le cas de circonstances imprévues rendant impossible le déroulement de la compétition dans les délais impartis, le Jury d'appel peut décider, soit d'apporter les modifications à l'horaire, soit d'ajourner la compétition.

Le choix de la nouvelle date est fait dans le respect de l'article RG 11 du présent règlement.

Article RP KAP 14.1.2 - Gestion des difficultés disciplinaires

Les situations disciplinaires suivantes, qu'elles soient déjà sanctionnées par un arbitre ou non, rentrent dans le cadre de compétence du Jury d'appel :

- Non-respect des conditions d'accueil du site et de son règlement particulier – voir Article RP KAP 63.3 - (« Tableau d'affichage »),
- Appropriations frauduleuses ou dégradations de biens appartenant à un compétiteur, une structure participante, à la structure organisatrice, ou à un officiel,
- Atteinte à l'intégrité physique ou psychique, ou à la dignité d'un spectateur, d'un passant, ou d'un compétiteur, qu'il soit en train de jouer ou non,
- Atteinte à l'autorité d'une personne chargée d'une mission de service public (outrage, menace, acte d'intimidation, non-respect d'une décision, résistance ouverte ou action d'empêcher par violence et par voie de fait l'exécution d'une décision).

Article RP KAP 14.2 - Décision du Jury d'appel

Le Jury d'appel est souverain sur la compétition. En cas d'une infraction d'atteinte à l'autorité d'une personne chargée d'une mission de service public, il transfère le dossier à l'Instance Nationale de Régulation Kayak-Polo.

Article RP KAP 14.3 - Communication des décisions du Jury d'appel

Les décisions du Jury d'appel sont affichées sur le tableau d'affichage (signature des membres du Jury d'appel et heure d'affichage).

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

Article RP KAP 14.4 - Application d'une décision du 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.

Dans le cas d'une décision d'expulsion d'un compétiteur ou d'un personnel accompagnant ou d'une personne non licenciée, ceci implique une exclusion de la zone de compétition ou du stade de Kayak-Polo.

Article RP KAP 15 - Instance Nationale de Régulation kayak-polo

Article RP KAP 15.1 - Rôle de l'Instance Nationale de Régulation

Une Instance Nationale de Régulation spécifique au kayak-polo est 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.

Article RP KAP 15.2 - Saisine de l'Instance Nationale de Régulation

L'Instance Nationale de Régulation se réunit à la demande de son président d'un point de vue sportif ou disciplinaire.

Cette demande peut être effectuée suite à la réception d'un rapport d'un président de Jury d'appel ou du président de la Commission Nationale.

L'Instance Nationale de Régulation peut aussi traiter des réclamations effectuées par les présidents des structures qui participent à une compétition nationale de kayak-polo.

Article RP KAP 15.3 - Composition de l'Instance Nationale de Régulation

Cette instance est composée des personnes décisionnaires suivantes :

1. Le président de la FFCK, ou son représentant membre du Bureau Exécutif (président de l'Instance Nationale de Régulation),
2. Le président de la Commission Nationale Juges et Arbitres, ou son représentant,
3. Le président du Conseil Fédéral, ou son représentant,
4. Le président de la Commission Nationale Discipline et Distinction, ou son représentant,

Le président de la Commission Nationale, ou son représentant, est membre de droit de l'Instance Nationale de Régulation. Il peut émettre un avis consultatif.

Article RP KAP 15.4 - Personnes ressources

Le président de l'Instance Nationale de Régulation peut inviter toute personne ressources pour observer le déroulement de la réunion.

Article RP KAP 15.5 - Modalités de travail

L'Instance Nationale de Régulation traite les infractions instruites par les personnes à l'initiative de la saisine.

Pour instruire le dossier, l'Instance Nationale de Régulation peut effectuer, ou demander d'effectuer, une enquête comportementale sur l'ensemble de la saison et les saisons précédentes peut être réalisée (évaluation de l'ensemble des sanctions passées, consultation de toute personne jugée utile...), et une sanction supplémentaire éventuelle peut être décidée.

Article RP KAP 15.6 - 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 allant de la catégorie 1 à la catégorie 6,
- 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.

L'Instance Nationale de Régulation kayak-polo peut transférer le dossier d'infraction à la Commission Nationale Discipline et Distinctions.

Section 5 : Les réclamations et sanctions

Article RP KAP 16 - 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	<ul style="list-style-type: none"> • Suspension pour le match suivant
3 jaunes dans une journée de compétition	<ul style="list-style-type: none"> • Suspension pour le match suivant
6 jaunes dans la saison	<ul style="list-style-type: none"> • Suspension pour le match suivant
Tout carton jaune supplémentaire (au-delà du 6^{ème} dans la saison)	<ul style="list-style-type: none"> • Suspension pour le match suivant • Saisine possible du Jury d'appel ou l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo
1 rouge dans un match	<ul style="list-style-type: none"> • Suspension automatique pour le match suivant • Saisine possible du Jury d'appel ou l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo
2 rouges dans une journée	<ul style="list-style-type: none"> • Suspension automatique pour les 2 matchs suivants. • Saisine possible du Jury d'appel ou l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo
3 rouges dans la saison, ou comportement antisportif grave ou répété	<ul style="list-style-type: none"> • Suspension automatique pour les 4 matchs suivants. • Saisine possible du Jury d'appel ou l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo

Carton	Sanctions disciplinaires à suivre
Tout carton rouge supplémentaire (au-delà du 3^{ème} dans la saison)	<ul style="list-style-type: none"> • Suspension pour les 4 matchs suivants • Saisine possible du Jury d'appel ou l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo

- Un licencié suspendu ne peut assurer aucune fonction dans toutes compétitions de kayak polo tant que la sanction sportive n'est pas purgée,
- Pour toute suspension jusqu'à 3 matchs consécutifs, le licencié doit être présent sur la zone de compétition durant le match. L'arbitre indiquera sa présence dans les remarques de la feuille de marque. Cela attestera de la purge de la sanction.

Article RP KAP 17 - 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 constatée et caractérisée par la CNA, la pénalité est match forfait simple pour l'équipe et une transmission du dossier à l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo qui peut infliger une pénalité complémentaire pouvant aller jusqu'à la rétrogradation en division inférieure et une pénalité pour les matchs forfait simple.

La Commission Nationale, ou un Jury d'appel, peuvent suspendre le joueur jusqu'à la décision de l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo

Article RP KAP 18 - Catégorie des infractions

Catégorie	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

Le montant des catégories des sanctions y compris pour les catégories 4, 5, et 6, est défini dans une annexe au règlement sportif.

Article RP KAP 19 - Forfait

Article RP KAP 19.1 - Forfait simple

Article RP KAP 19.1.1 - 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 ou du Jury d'appel,
- 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 KAP 19.1.2 - 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 KAP 19.1.3 - Pénalité financière en cas de forfait simple

En cas de forfait simple, une pénalité financière peut être appliquée de la façon suivante par la Commission Nationale :

- Sanction de catégorie 4 pour un match,
- Sanction de catégorie 5 pour deux matchs,
- Sanction de catégorie 6 pour trois matchs ou plus.

Article RP KAP 19.2 - Forfait général

Article RP KAP 19.2.1 - 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 KAP 19.2.2 - 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.

La Commission Nationale, ou l'Instance Nationale de Régulation, 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 KAP 19.2.3 - Pénalité financière en cas de forfait général

En cas de forfait général, une pénalité financière peut être appliquée, en plus des frais d'inscription qui sont encaissés, de la façon suivante par la Commission Nationale :

- Sanction de catégorie 4 lorsque le forfait général est déclaré au plus tard un mois avant le début de la compétition,
- Sanction de catégorie 5 lorsque le forfait général est déclaré à moins d'un mois du début de la compétition,
- Sanction de catégorie 6 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, ou l'Instance Nationale de Régulation, 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 KAP 20 - Sanctions en cas de refus de participer en championnat national senior hommes ou Mixte

Article RP KAP 20.1 - Règle générale

Situation	Sanction
Refus de s'inscrire en N4	Reste, ou relégué en régional, et ne peut pas participer au NQ
Refus de s'inscrire en N3	Relégué en régional
Refus de s'inscrire en N2H	Relégué en N4
Refus de s'inscrire en N1H	Relégué en N3

Article RP KAP 20.2 - Refus de s'inscrire en championnat national N4

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

- Une équipe évoluant en régional la saison précédente, en position de monter suite au Tournoi qualificatif national (NQ), et qui refuse sa place en N4,
- Une équipe évoluant en N4 la saison précédente, en position de se maintenir, et qui refuse sa place en N4,
- Une équipe évoluant en N3 la saison précédente, en position de relégation, et qui refuse sa place en N4.

Article RP KAP 20.3 - Refus de s'inscrire en championnat national N3

Les équipes suivantes sont automatiquement reléguées en régional :

- Une équipe évoluant en N4 la saison précédente, en position de monter, et qui refuse sa place en N3,
- Une équipe évoluant en N3 la saison précédente, en position de se maintenir, et qui refuse sa place en N3,
- Une équipe évoluant en N2H la saison précédente, en position de relégation, qui refuse sa place en N3.

Article RP KAP 20.4 - Refus de s'inscrire en championnat national N2H

Les équipes suivantes sont automatiquement reléguées en N4 :

- Une équipe évoluant en N3 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 KAP 20.5 - Refus de s'inscrire en championnat de France N1H

Les équipes suivantes sont automatiquement reléguées en N3 :

- 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.

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. Le représentant du club de l'embarcation (obligatoirement licencié FFCK), peut faire appel au jury 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.

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 (Commission Nationale de Discipline) de la FFCK.

Article RP KAP 21 - Processus de recours

Toute structure qui souhaite contester une décision de la Commission Nationale doit effectuer un recours par écrit auprès du président l'Instance Nationale de Régulation de kayak-polo.

Ce recours doit :

- Être liée à un courrier envoyé par la Commission Nationale, et fournir la référence du courrier envoyé par la Commission Nationale,
- Le cas échéant, contenir le règlement de l'amende en question, en cas de contestation justifiée, le règlement sera retourné,
- Être rédigé et signé par le Président de la structure concernée.

Section 6 : Les obligations des officiels

Article RP KAP 22 - Niveau de qualification des officiels

Article RP KAP 22.1 - Niveau de qualification des officiels dirigeants

Les officiels dirigeants (responsable de compétition, délégué de la Commission Nationale, chef des arbitres, chef des contrôleurs) et les contrôleurs doivent être en possession d'un diplôme d'arbitre.

Article RP KAP 22.2 - Niveau de qualification des arbitres et juges officiants

Les arbitres principaux et secondaires doivent être en possession au minimum :

- D'un diplôme d'arbitre national ou national stagiaire en N1H, N2H, N3, N4,
- D'un diplôme d'arbitre régional ou régional stagiaire en N1F, NQH, CFH, CFF,
- D'un diplôme de Jeune officiel en U15, U18M, CF15.

Les chronométreurs du temps d'action de but doivent être en possession au minimum :

- D'un diplôme d'arbitre régional en N1H, N2H, N3, N4,
- D'un diplôme de Jeune officiel sur les autres compétitions.

Les juges de ligne doivent être en possession a minima, d'un diplôme de Jeune officiel.

Article RP KAP 22.3 - Niveau de qualification des officiels de table de marque

Les responsables de table de marque, chronométreur de temps de jeu, secrétaire de table de marque, secrétaire du PC compétition doivent être en possession au minimum :

- D'un diplôme d'officiel de table de marque sur les compétitions senior,
- D'un diplôme de jeune officiel sur les autres compétitions.

Article RP KAP 23 - Fourniture et nomination des officiels

Article RP KAP 23.1 - Fourniture d'officiels par la structure organisatrice

Article RP KAP 23.1.1 - Fourniture et nomination d'officiels par la structure organisatrice

La structure organisatrice est en charge de fournir et de nommer les officiels suivants :

- R1 (présence obligatoire sur toutes les journées),
- Organisateur technique,
- Responsable informatique,
- Navette,
- Secrétaire du PC Compétition.

La structure organisatrice est aussi en charge de fournir, sur chaque match, un secrétaire de la table de marque.

Dans le cas où une structure organisatrice ne peut pas fournir ses officiels au niveau de qualification minimum, celle-ci peut ne pas recevoir de rétribution financière pour l'accueil de la journée, comme cela est prévu normalement dans les annexes au règlement sportif.

Article RP KAP 23.1.2 - Fourniture d'un arbitre non-joueur

Les structures organisatrices doivent fournir au moins un arbitre non joueur. Celui-ci peut être nommé, par exemple, arbitre, juge de ligne ou officiel de table de marque, sur n'importe quelle rencontre de la journée.

Celui-ci doit être différent du R1, et respecter les conditions suivantes :

- Être licencié FFCK,
- Être en possession d'un diplôme d'arbitre,
- Être disponible pour la Commission Nationale pendant toute la période de compétition.

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, U18M),
- Journée d'organisation de deux compétitions différentes ou plus, (exemple : journée combinée N2H/N3),
- Finales des championnats,
- Tournoi qualificatif senior hommes (NQ),
- Finales des Coupes de France,
- Journée du Championnat National N2H,
- Journée du Championnat National N3/N4.

Article RP KAP 23.2 - Fourniture d'officiels par les structures participantes

Article RP KAP 23.2.1 - Arbitre 1

La structure participante, sur chaque match où elle est identifiée comme « Arbitre 1 », doit fournir les trois officiels suivants :

- Un arbitre principal,
- Un chronométreur du temps de jeu,
- Un chronométreur du temps d'action de but.

Les deux chronométreurs sont nommés par la structure participante pour chaque match et ne peuvent pas exercer leurs fonctions pendant plus de deux matchs successifs. La présence d'un chronométreur du temps d'action de but est obligatoire pour certaines compétitions uniquement (voir dans une annexe au règlement sportif et les compétitions où le chronomètre du temps d'action de but est mis en place).

Article RP KAP 23.2.2 - Arbitre 2

La structure participante, sur chaque match où elle est identifiée comme « Arbitre 2 », doit fournir les trois officiels suivants :

- Un arbitre secondaire,
- Deux juges de ligne.

Les juges de ligne sont nommés par la structure participante pour chaque match et ne peuvent pas exercer leurs fonctions pendant plus de deux matchs successifs.

Article RP KAP 23.2.3 - Non-fourniture d'officiel

Dans le cas où les structures participantes ne peuvent pas fournir ses officiels au niveau de qualification minimum, celles-ci peuvent être sanctionnées comme déterminé à l'Article RP – KAP – 18 (« 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.

Article RP KAP 23.3 - Nomination d'officiels par la Commission Nationale

Le Président de la Commission Nationale ou son représentant est en charge de nommer les officiels suivants :

- Responsable de compétition,
- Délégué de la Commission Nationale (obligatoire sur chaque journée),
- Chef des arbitres,
- Chef des contrôleurs,
- Contrôleurs,
- Responsable de table de marque,
- Arbitres principaux et secondaires (obligatoires sur chaque match),
- Chronométreurs du temps de jeu.

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.

La Commission Nationale nomme les structures participantes qui fournissent le chronométreur du temps d'action de but (« Arbitre 1 ») et les juges de ligne (« Arbitre 2 »).

Article RP KAP 23.4 - Non-cumul des officiels dirigeants

Les officiels dirigeants (responsable de compétition, délégué de la Commission Nationale, chef des arbitres, chef des contrôleurs) ne peuvent pas être R1 sur la même journée de compétition.

Le délégué de la Commission Nationale, le chef des arbitres, le chef des contrôleurs, doivent être non joueurs et disponibles pendant toute la période de compétition.

Article RP KAP 24 - Obligations des officiels

Article RP KAP 24.1 - Tenue vestimentaire des officiels

Chaque officiel doit porter une tenue vestimentaire officielle ou, à défaut, une tenue correcte.

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

- Un maillot noir,
- Un pantalon (ou short) noir,
- Des chaussures,
- Une casquette foncée,
- Des lunettes de soleil,
- Un coupe-vent foncé.

Dans le cas où un organisateur fournit aux officiels un signe distinctif ou un moyen d'identification, le délégué de la Commission Nationale ou le chef des arbitres doit imposer le port de celui-ci.

Dans le cas où un organisateur fournit une tenue vestimentaire identique pour les arbitres, juges de ligne et officiels de table de marque, le délégué de la Commission Nationale ou le chef des arbitres doit imposer le port de celle-ci.

Article RP KAP 24.2 - Bonne conduite des officiels

Les officiels doivent avoir un comportement en conformité avec l'Annexe 7 du Règlement Intérieur de la FFCK.

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 des compétitions

Article RP KAP 25 - 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 pendant le temps de jeu.

Une équipe doit commencer chaque match avec cinq joueurs sur le bassin.

- Ce nombre peut être porté à 4 joueurs :
 - Pour certaines catégories promotionnelles (jeunes) sur décision de la Commission Nationale. L'ensemble des matchs de la compétition ou de la phase se déroulent alors avec un maximum de 4 joueurs par équipe.

Une équipe ne pouvant présenter le nombre de joueurs requis 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.

Article RP KAP 26 - 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 KAP 27 - 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 doivent 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 KAP 28 - Mise en jeu en début de période

Article RP KAP 28.1 - Positionnement des joueurs

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 KAP 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 procède à la mise en jeu en lançant le ballon sur l'aire de jeu, sur la ligne médiane, ou en libérant le ballon préalablement positionné sur un support flottant.

Article RP KAP 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 KAP 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-départ » en agitant leur drapeau et se signalant 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 alors l'action en signalant un temps-mort et redémarre au début de la période de jeu.

Article RP KAP 28.5 - Antijeu sur la mise en jeu

Les arbitres peuvent constater une action d'antijeu lorsque :

- Un joueur ou une équipe retarde 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 pagaie ou par tout autre moyen,
- Aucun autre joueur ne peut intervenir sur le ballon dans un rayon de 3m jusqu'au moment où le ballon est clairement en possession de l'un ou l'autre des joueurs.

L'arbitre signale le comportement antijeu par le signal gestuel correspondant, et peut sanctionner le joueur ou l'équipe en infraction d'un carton vert. Le coup franc indirect est joué sur la ligne médiane.

Article RP KAP 29 - Temps mort

Article RP KAP 29.1 - 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'antijeu doit être sanctionnée. Elle peut être assortie d'un carton.

Article RP KAP 29.2 - Action de l'arbitre

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

Article RP KAP 29.3 - 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 gêne 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 KAP 29.4 - 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 annoncé par le signe gestuel correspondant.

Article RP KAP 30 - But marqué

Article RP KAP 30.1 - 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 gestuel correspondant 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 pagaie, et ce en passant par l'arrière du cadre avant du but, le but est accordé, et il y a carton rouge attribué au joueur fautif.

Article RP KAP 30.2 - 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 KAP 31 - Coup franc et ballon sorti des limites de l'aire de jeu

Article RP KAP 31.1 - Sortie délibérée

Les arbitres pénaliseront pour comportement antijeu, 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.

Les arbitres peuvent attribuer une ou des sanctions (avertissement, exclusion, pénalty...).

Article RP KAP 31.2 - Ligne de touche

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

- Franchit la ligne de touche,
- 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 pagaie, un bateau ou le corps d'un de ses joueurs, est autorisée à remettre en jeu.

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

Article RP KAP 31.3 - Sortie de but et corner

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

- Franchit la ligne de but,
- 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,
 - Tout autre obstacle placé au-dessus de l'eau le long de la ligne de but.

Une sortie de but ou un corner ne peuvent être accordés, si :

- Un but est marqué,
- 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 pagaie, un bateau, ou le corps d'un de ses joueurs. Pour signaler une sortie de but, informer les joueurs et les officiels de jeu du sens du jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet court et applique les signaux gestuels correspondants.

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

Article RP KAP 31.4 - Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé quand il y a corner, touche, sortie de but, remise en jeu suite à un arrêt de jeu (but, fin de période, temps mort). Un coup franc indirect ne peut pas être un tir direct au but.

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

Article RP KAP 31.5 - Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé quand il n'y a pas coup franc indirect. Un coup franc direct peut être tiré directement au but.

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

Article RP KAP 32 - Remises en jeu

Article RP KAP 32.1 - Lieu de la remise en jeu

Après un but marqué, la remise en jeu s'effectue sur la ligne médiane 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 direct 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 KAP 32.2 - 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 KAP 32.3 - 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 KAP 32.4 - Présentation du ballon

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

Si non présentation du ballon lors d'une remise en jeu nécessaire, l'arbitre avertit verbalement puis donne la balle à l'adversaire si récidive.

Article RP KAP 32.5 - 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 KAP 32.6 - 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 pénalty, avertissement, carton, etc.).

Article RP KAP 32.7 - 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, 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 KAP 32.8 - Engagement rapide après un but

Article RP KAP 32.8.1 - Conditions minimales pour la reprise du jeu après un but

Après qu'un but ait été marqué, seul l'arbitre principal 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 – KAP – 32.8.2 « Position des joueurs de l'équipe qui remet en jeu »,
- Dans le cas où ce but n'a pas été marqué par un pénalty, 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 KAP 32.8.2 - 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 et être à l'arrêt.

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 y a obligation pour le joueur effectuant la remise en jeu, de présenter le ballon.

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

Article RP KAP 32.8.3 - 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 rapidement de leur côté du terrain.

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 pénalty, ils ne doivent pas gêner l'engagement ou le déplacement des joueurs de l'équipe attaquante, ils ne doivent pas tenter d'obtenir la balle, ils peuvent reprendre part au jeu au franchissement total du milieu de terrain.

Article RP KAP 32.8.4 - 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 par si cela fait suite à un pénalty) :

- 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 à chaque joueur fautif.

Article RP KAP 32.8.5 - 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 par si cela fait suite à un pénalty) :

- 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 l'article RP – KAP – 32.8.4 « Fautes d'engagement pouvant être sanctionnées par un avertissement »),
- Un joueur adverse de l'équipe qui remet en jeu, prend part au jeu alors qu'il n'a pas totalement franchi le milieu de terrain menant à son camp,

Ces fautes d'engagement entraînent un carton jaune au joueur fautif.

Article RP KAP 33 - Entrées et sorties des joueurs

Article RP KAP 33.1 - 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, chaque joueur entré illégalement est sanctionné d'un carton jaune.

Article RP KAP 33.2 - 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. 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 joueurs qui sont entrés illégalement sont sanctionnés 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 KAP 33.3 - 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 sauf en cas de danger et avec l'accord de l'arbitre qui décide alors d'un arrêt de jeu, 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, sans l'accord de l'arbitre.

C'est à l'arbitre de déterminer la gravité de la sanction.

Article RP KAP 33.4 - 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 KAP 34 - Fin de période de jeu

Le chronométreur 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 gestuel correspondant.

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

Article RP KAP 35 - 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 KAP 36 - Prolongation par but en or

Article RP KAP 36.1 - 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 KAP 36.2 - Principe

La prolongation par but en or est une prolongation du match, qui dure jusqu'au premier but marqué par périodes de 5 minutes.

Article RP KAP 36.3 - 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 périodes avec changement de côté.

Article RP KAP 36.4 - Equipe vainqueur après prolongation par but en
or

La première équipe qui marque un but est déclarée vainqueur du match.

Section 2 : Les règles particulières

Article RP KAP 37 - Définitions générales

Article RP KAP 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 pagaie,
- 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 KAP 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 pagaie et qu'il tente clairement de passer le ballon à un coéquipier ou de tirer en direction du but.

Article RP KAP 37.3 - Prise de tir

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

Article RP KAP 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 KAP 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 KAP 37.6 - But quasi certain

Un but est dit « 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 KAP 37.7 - Fautes de jeu

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

Article RP KAP 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 KAP 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 KAP 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 KAP 38 - Gardien de but

Article RP KAP 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 défensive, et n'a donc pas de gardien de but.

Article RP KAP 38.1 - 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 KAP 38.2 - Positionnement du gardien

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

Article RP KAP 39 - Utilisation illégale de la pagaie

Article RP KAP 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. Si le défenseur est stationnaire, 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 KAP 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 gestuels correspondants.

Article RP KAP 40 - Possession illégale

Article RP KAP 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 à l'aide de deux mains sur la pagaie 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 KAP 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 gestuels correspondants.

Article RP KAP 41 - Action de but⁶

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

Le décompte du chronomètre d'action de but est opéré par un chronométrateur 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 actions, 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 signal gestuel correspondant.

Article RP KAP 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 Article RP KAP 30.1 - (« Définition de « Marquer un but » »).

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

**Article RP KAP 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 KAP 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 KAP 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 signaux gestuels correspondants.

Article RP KAP 42 - Poussée illégale

Article RP KAP 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 KAP 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 gestuels correspondants.

Article RP KAP 43 - Éperonnage

Article RP KAP 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, C'est à l'attaquant de ne pas se trouver dans cet angle, c'est à lui de faire

l'effort de changer de trajectoire même si le défenseur se penche sur la tranche de son embarcation.

Mais il n'y a pas faute lorsque c'est le joueur subissant l'impact qui vient modifier l'angle de percussioin.

- 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.

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

Article RP KAP 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 KAP 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 la vitesse ne doivent pas le faire toucher le gardien, est poussé par un défenseur contre le gardien.

Article RP KAP 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 gestuels correspondants.

Article RP KAP 44 - Joute et joute illégale

Article RP KAP 44.1 - Joute

La joute est la manœuvre d'un kayak d'un joueur contre le kayak d'un adversaire à l'intérieur de la zone des 6 mètres sans tenter de jouer le ballon dans le but de gagner une position.

Article RP KAP 44.2 - Joute illégale

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

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

- Déplacer, de plus de 2 mètres, un adversaire stationnaire tentant de le rester, tout en étant en contact continu avec celui-ci,
- Lorsque le corps du joueur jouté se trouve à l'extérieur de l'aire de jeu.

Article RP KAP 44.3 - 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 gestuels correspondants.

Article RP KAP 45 - Obstruction et écran illégal

Article RP KAP 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 pagaie. Par conséquent, un joueur qui est stationnaire, qu'il soit de l'équipe qui attaque ou qui défend, ne sera pas pénalisé pour une obstruction, à moins qu'il ne commence à pagayer activement 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 KAP 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 gestuels correspondants.

Article RP KAP 46 - Accrochage illégal

Article RP KAP 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 pagaie 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 KAP 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 gestuels correspondants.

Article RP KAP 47 - Comportement d'antijeu

Article RP KAP 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,
- Toute entrave aux tentatives de redressement d'un autre joueur après dessalage. Un joueur à l'envers ne peut être touché avant que sa tête et ses deux épaules ne sortent de l'eau,
- Toute intervention sur l'équipement d'un adversaire c'est-à-dire le fait de tenir et lancer la pagaie d'un autre joueur hors de sa portée, ou d'empêcher délibérément le joueur de reprendre possession de sa pagaie,
- Toute utilisation délibérée de différentes tactiques visant à retarder le jeu ou d'empêcher délibérément une remise en jeu rapide après une infraction,
- Tout autre comportement préjudiciable 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 KAP 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 gestuel correspondant, et carton vert ou plus en fonction de la gravité du comportement d'antijeu.

Article RP KAP 48 - Entre-deux

Article RP KAP 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 KAP 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 gestuel correspondant.

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

L'entre-deux est joué au point le plus près possible 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 pagaies à l'extérieur de leurs bateaux en plaçant les deux mains soit sur le pontage du kayak soit sur la pagaie.

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, l'arbitre signalera une possession illégale, et utilisera les signaux gestuels correspondants.

Article RP KAP 49 - Avantage

Article RP KAP 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 avantagée 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 désavantagée.

Article RP KAP 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 le signal gestuel correspondant pendant 5 secondes maximum 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 signal gestuel de l'avantage 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 KAP 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 KAP 50 - Règle du penalty

Article RP KAP 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.

Un carton jaune est systématiquement attribué au joueur commettant la faute à l'origine du penalty, à moins qu'il ne soit nécessaire d'attribuer un carton rouge, Il fait l'objet d'une expulsion (temporaire ou définitive) immédiate.

- En cas de pénalty accordé alors que le but n'était pas défendu par un gardien au moment de la faute, le pénalty sera tiré sans gardien.

Article RP KAP 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 les signaux gestuels correspondants.

Article RP KAP 50.3 - Mise en place des joueurs

Le joueur effectuant le penalty est celui qui a subi la faute et se place stationnaire, à 4 mètres de la ligne de but et présente le ballon.

Si ce joueur est dans l'incapacité de tirer le pénalty ce sera son remplaçant qui tire le pénalty, si l'équipe n'a pas de remplaçant, le capitaine désignera le tireur du pénalty.

En cas de pénalty avec gardien, le gardien de but, se positionne directement sous le but, stationnaire, pour défendre le but avec sa pagaie. Il doit faire face à l'aire de jeu, se maintenir à moins de 1 mètre du centre du but et garder sa position pendant le tir.

Tous les autres joueurs doivent avoir leur corps en dehors de la zone des 6 mètres.

S'il y a pénétration dans la zone des 6 mètres avant le tir, un carton vert est attribué au joueur fautif.

Article RP KAP 50.4 - Mise en place des juges de ligne et arbitres

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

Le juge de ligne se positionne sur la ligne de but et s'assure que le gardien est en position si penalty avec gardien.

L'arbitre secondaire se positionne sur la ligne des 6 mètres et contrôle que les joueurs respectent leur emplacement attribué.

L'arbitre principal donne un coup de sifflet pour ordonner le tir.

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

Article RP KAP 50.5 - Tir du penalty

L'arbitre principal donne un coup de sifflet pour ordonner le tir,

- Le chrono est alors relancé,
- Le tireur dispose de 5 secondes pour effectuer le tir et doit tirer directement au but sans lâcher puis reprendre le ballon, pas de nécessité de présentation du ballon,
- Les autres joueurs ne peuvent se mettre en action qu'à partir du moment où le ballon quitte les mains du tireur.

Article RP KAP 50.6 - 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 KAP 51 - Avertissements et expulsions

Article RP KAP 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.

- Le carton vert vaut avertissement,
- Le carton jaune vaut expulsion temporaire de 2 minutes,
- Le carton rouge vaut expulsion définitive.

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 KAP 51.2 - Avertissement (carton vert)

Un carton vert est attribué :

- Pour toute faute répétée ou 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'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.

Article RP KAP 51.3 - Expulsion temporaire (carton jaune)

Un carton jaune est attribué :

- 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 toute faute entraînant un penalty, à moins qu'un carton rouge soit attribué,
- Pour contestation répétée des décisions de l'arbitre,
- Pour tout écart de langage incorrect, abusif ou injurieux, à moins qu'un carton rouge soit attribué,

- Pour toute manifestation d'une désapprobation effectuée de manière agressive, incorrecte, ou insistante,
- Pour toute entrée illégale de matériel ou du remplaçant sur l'aire de jeu,
- Si un joueur fait l'objet d'un avertissement alors qu'il s'est déjà vu attribuer un carton vert quel qu'en soit le motif au cours du match,
- Si un joueur fait l'objet d'un avertissement alors que trois autres joueurs de son équipe ont déjà fait l'objet d'un carton vert durant le match, quels qu'en soient les motifs.
- Il n'y a pas de carton vert dans la dernière minute de jeu tout avertissement vaudra carton jaune à moins que cela nécessite un carton rouge.
- Un entraîneur ne peut pas faire l'objet d'un carton jaune, si la sanction concerne un entraîneur alors que l'équipe a déjà 3 cartons verts au cours du match, le carton jaune est attribué au capitaine, à moins qu'un carton rouge ne soit requis contre cet entraîneur.

Article RP KAP 51.4 - Expulsion définitive (carton rouge)

Un carton rouge est attribué :

- Si le joueur doit faire l'objet d'un deuxième carton jaune au cours d'une rencontre
- Pour une agression personnelle ou menace sur autrui,
- Pour tout écart de langage abusif ou injurieux,

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

L'expulsion définitive implique une exclusion, pour le reste du match, de l'aire de jeu pour un joueur, de la zone de compétition pour un entraîneur.

Un joueur ou un entraîneur expulsé ne peut assurer aucune fonction dans la compétition pendant toute la durée de l'expulsion.

Article RP KAP 51.5 - Action de l'arbitre pour avertissement ou expulsion

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

- Appliquer un temps mort,
- Utiliser le signal gestuel correspondant avec le carton correspondant.

Les étapes 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 (en cas de carton jaune) ou la zone de compétition (en cas de carton rouge). Si nécessaire, il doit indiquer le numéro du joueur,
3. L'arbitre doit montrer le carton, indiquer le numéro du joueur, attendre que le secrétaire de table de marque ait noté et vérifier les antécédents dans le match,
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'expulsion 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 (en cas de carton jaune),
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.

Article RP KAP 51.6 - Remplacement d'un joueur expulsé

Un joueur expulsé temporairement d'un match ne peut être remplacé pendant toute la durée de cette expulsion.

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

Si un joueur expulsé temporairement rentre sur le bassin ou est remplacé injustement ou sans l'autorisation du juge de ligne, l'arbitre accorde un coup

franc indirect aux adversaires. Le joueur ayant commis l'infraction se voit attribuer un carton rouge s'il était expulsé, ou un carton jaune s'il était le remplaçant. Si l'équipe du joueur renvoyé a marqué un ou plusieurs buts pendant que le joueur était injustement sur l'aire de jeu ou remplacé, ce(s) but(s) n'est (ne sont) pas accordé(s).

En cas de but marqué contre une équipe, il est mis fin immédiatement à l'expulsion temporaire en cours la plus ancienne de cette équipe, sans attendre la fin des deux minutes ni le signal du juge de ligne, un deuxième but entraînera la fin de l'expulsion suivante.

Un joueur expulsé pour une faute ayant entraîné un pénalty doit purger la totalité des 2 minutes d'expulsion.

Un joueur expulsé définitivement d'un match ne peut être remplacé jusqu'à la fin du match.

Article RP KAP 51.7 - Cumul de cartons au cours du match

Un joueur se voit automatiquement attribuer un carton jaune :

- S'il fait l'objet d'un avertissement alors qu'il s'est déjà vu attribuer un carton vert au cours du match, quel qu'en soit le motif,
- S'il fait l'objet d'un avertissement alors que trois autres joueurs de son équipe ont déjà fait l'objet d'un carton vert au cours du match, quels qu'en soient les motifs

Seul le carton jaune est alors inscrit sur la feuille de marque pour cette faute.

Un joueur se voit automatiquement attribuer un carton rouge :

- S'il doit faire l'objet d'un carton jaune alors qu'il s'est déjà vu attribuer un carton jaune au cours du match, quel qu'en soit le motif.

Seul le carton rouge est alors inscrit sur la feuille de marque pour cette faute.

Article RP KAP 52 - Chapitre 4 : Équipements et sécurité

Article RP KAP 53 - 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	Recommandée par le fabricant
CF15			
N1F			
CFF			
U18M			
N1H	entre 68 cm et 71 cm	400 à 450 grammes	Recommandée par le fabricant
CFH			
N2H			
N3			
N4			
NQ			

Section 3 : Les résultats

Chapitre 4 : Équipements et sécurité

Article RG 26 - Obligations de sécurité

L'organisateur de manifestation 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,
- Du certificat médical ou du QS Sport dont les conditions d'obtention sont définies dans l'annexe 10 du règlement intérieur de la FFCK.

Article RG 27 - Equipements de sécurité et contrôle

Article RG 27.1 - Définition

Les équipements de sécurité peuvent comprendre :

- Pour le pagayeur : le gilet d'aide à la flottabilité, 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 ou d'un juge arbitre (chef des arbitres, chef des officiels, arbitre ou chef juge).

Le contrôle peut être total, aléatoire ou ne porter que sur certains équipements 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 KAP 54 - Contrôle de l'équipement personnel du joueur et du kayak

L'ensemble des équipements personnels des joueurs et leurs embarcations, y compris les équipements de remplacement, peuvent être soumis au contrôle. Ce contrôle peut être effectué avant, pendant ou après un match.

Section 1 : Le pagayeur

Article RP KAP 55 - Equipement personnel

Article RP KAP 55.1 - Equipement personnel autorisé

Les équipements personnels du joueur sont les suivants :

- Un kayak,
- Une tenue corporelle,
- Un casque,
- Une pagaie.

Article RP KAP 55.2 - 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 KAP 56 - Spécifications des pagaies

Chaque joueur doit avoir une pagaie 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 60 cm de longueur et 25 cm de largeur et ne posséder aucun angle de rayon inférieur à 3cm.

Article RP KAP 57 - Spécifications de la tenue corporelle

Article RP KAP 57.1 - Généralités

Tous les joueurs doivent porter une tenue corporelle composée de :

- Protections corporelles (gilet de protection 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 KAP 57.2 - 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.

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 KAP 57.3 - 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 KAP 57.4 - 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 KAP 57.5 - Protections corporelles (gilet de protection)

Le buste du joueur est protégé par un gilet de protection, aux caractéristiques suivantes :

- Les protections corporelles devront être épaisses 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 10 cm de l'hiloire, 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 d'aide à la flottabilité

Article RG 28.1 - Le port du gilet d'aide à la flottabilité

Les activités nécessitant le port du gilet d'aide à la flottabilité sont : le Slalom, la Descente, le Kayak-Polo, le Freestyle, l'Océan-Racing, Va'a (hors compétition de vitesse), le Raft.

Les activités ne nécessitant pas obligatoirement le port du gilet d'aide à la flottabilité sont : la Course en Ligne, le Marathon, le Dragon-Boat, le Waveski-Surfing, le Va'a (vitesse).

Le Kayak-Polo nécessite le port d'un gilet d'aide à la flottabilité en bon état pouvant ne pas avoir le marquage d'une norme de fabrication pour le canoë-kayak et devant assurer la protection corporelle du joueur. Les caractéristiques sont définies par une règle particulière du règlement sportif Kayak-Polo.

Article RG 28.2 - Caractéristiques d'un gilet d'aide à la flottabilité

Pour les activités nécessitant le port d'un gilet d'aide à la flottabilité, 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.

Article RG 28.3 - Contrôle d'un gilet d'aide à la flottabilité

Pour vérifier la conformité du gilet d'aide à la flottabilité, le juge-arbitre(chef des arbitres, chef des officiels ou chef juge) ou son délégué, vérifie le bon état général du gilet et la conformité de la flottabilité via l'étiquette du fabricant. Le contrôleur vérifie si ces équipements répondent aux conditions prévues par les règles particulières de chaque activité.

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 » ou « CE XXXX ⁷ » pour le Canoë-Kayak en bon état et non modifié sont : le Slalom, la Descente le Freestyle, le Raft.

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 Paracanoë, le Dragon-Boat, l'Océan Racing, le Va'a, le Waveski-Surfing dans le cas où le Comité de Compétition en prend la décision.

Article RG 29.2 - Contrôle d'un casque

Le contrôle du casque se fait visuellement et tactilement. Le contrôleur vérifie si ces équipements répondent aux conditions prévues par les règles particulières de chaque activité.

Article RP KAP 58 - Spécifications du casque à grille

Article RP KAP 58.1 - 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.

⁷ XXXX : année de fabrication

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'un comportement antijeu associée à un carton vert ou à l'appréciation de l'arbitre.

Article RP KAP 58.2 - 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 KAP 58.3 - 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 KAP 58.4 - 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, le Raft.

Les activités ne nécessitant pas l'obligation du port des chaussons sont : la Course en Ligne, le Marathon, le Paracanoë, le Dragon-Boat, l'Océan Racing, le Va'a, 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. Le contrôleur vérifie si ces équipements répondent aux conditions prévues par les règles particulières de chaque activité.

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

En Stand Up Paddle, le pagayeur est en position debout et propulse avec une pagaie simple.

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

Article RG 32 - Flottabilité d'une embarcation

Article RG 32.1 - Activités nécessitant des équipements de flottabilité dans les embarcations

Les activités nécessitant des équipements de flottabilité dans l'embarcation sont : le Slalom, la Descente, le Raft, le Freestyle, l'Océan Racing, le Va'a, le Marathon, la Course en Ligne, le Paracanoë, le Dragon-Boat et le Waveski-Surfing.

Les activités ne nécessitant pas des équipements de flottabilité dans l'embarcation sont : le Kayak-Polo.

Article RG 32.2 - Equipements de flottabilité pour une embarcation

Les équipements de flottabilité sont les réserves de flottabilité (type gonfles ou mousse à cellules fermées) ou le caisson étanche.

Article RG 32.3 - Contrôle des équipements de la flottabilité

Le contrôle des équipements de flottabilité de l'embarcation se fait, le cas échéant, visuellement et tactilement. Le contrôleur vérifie si ces équipements répondent aux conditions de flottabilité 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, le Raft, le Waveski-Surfing, l'Océan Racing et le Freestyle. Les activités ne nécessitant pas un système de préhension de l'embarcation sont : le Dragon-Boat, le Kayak-Polo, la Course en Ligne, le Marathon, le Paracanoë, le Va'a.

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, les foot-straps 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.

Article RP KAP 59 - 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 KAP 60 - Spécifications techniques

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

TITRE 3 : LES RÈGLES D'ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

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.

1	Mini pagaie	7 ans	U7
		8 ans	U8
2	Poussin	9 ans	U9
		10 ans	U10
3	Benjamin	11 ans	U11
		12 ans	U12
4	Minime	13 ans	U13
		14 ans	U14
5	Cadet	15 ans	U15
		16 ans	U16
6	Junior	17 ans	U17
		18 ans	U18
7	Senior	21 ans et moins	U21
		23 ans et moins	U23
		De 19 à 34 ans	U34

- **Vétérant(V):**
 - **GROUPE MASTER A :**
 - V1 : 35 à 39 ans
 - V2 : 40 à 44 ans
 - V3 : 45 à 49 ans
 - **GROUPE MASTER B :**

- V4 : 50 à 54 ans
- V5 : 55 à 59 ans
- V6 : 60 à 64 ans
- Groupe MASTER 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 de coordonner 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.

Section 3 : Les différentes compétitions et classements

Sous-section 3.1 – Généralités

Article RG 39 - Un Championnat

Article RG 39.1 - En Kayak-Polo

En Kayak-Polo, un Championnat comporte plusieurs compétitions disputées sur une saison entre équipes se rencontrant en matchs aller et retour, et dont le vainqueur est proclamé champion.

Article RG 39.2 - Autres activités

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 40 - 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 scratches,

Et / ou

- Niveau de pratique (division...).

Article RG 41 - Territorialité d'un Championnat ou d'une Coupe

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

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

Article RG 42 - Dénomination du vainqueur d'un Championnat ou d'une Coupe

Pour toutes les disciplines

	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

Cas particulier du Stand Up Paddle : En raison de la délégation du SUP à la Fédération Française de Surf, le titre de Champion de France ne peut être attribué par la FFCK, selon le Code du Sport. Par contre, conformément à cette Loi, il est possible pour une Fédération agréée de donner des titres nationaux, régionaux et départementaux de la FFCK.

Soit conformément au code du sport :

	Championnat
National	Champion National FFCK SUP + épreuve
Régional	Champion Régional FFCK SUP + épreuve + région
Départemental	Champion Départemental FFCK SUP+ épreuve + Département

Article RG 43 - 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 44 - Catégories d'âge des compétiteurs pouvant participer à une compétition d'une animation suivant la territorialité

Territoire	Catégories d'âge possibles
National	Minime à Vétérant
Interrégional	
Régional <i>Epreuves donnant accès à un classement national</i>	
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 45 - 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 46 - 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 47 - 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.

Article RP KAP 61 - Accessions 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				
U18M				X	X		
N1H				(*)	X	X	(*)
N1F				(*)	X	X	(*)
CFH				(*)	X	X	(*)
CFF			(*)	(*)	X	X	(*)
N2H				(*)	X	X	(*)
N3				(*)	X	X	(*)
N4				(*)	X	X	(*)
NQ				X	X	X	X

(*) Catégorie d'âge nécessitant une autorisation de surclassement sauf pour les vétérans du groupe MASTER A (article RG 57 et RG35).

Les vétérans du groupe Master A sont dispensés de surclassement.

Article RP KAP 62 - Inscriptions d'équipe et règles de participation

Article RP KAP 62.1 - Formalités d'inscription à une compétition nationale

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

- S'assurer du versement des frais d'inscription,
- Remplir le bordereau d'inscription pour chacune de ses équipes,
- S'être acquitté des amendes des années précédentes.

Article RP KAP 62.2 - 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 par le comité régional ou l'un des comités régionaux concernés. Elle doit indiquer sur quelle compétition elle est applicable, et indiquer le club pilote/gestionnaire. Elle est soumise à l'accord de la Commission Nationale,
- 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'accession en division supérieure.

Article RP KAP 62.3 - 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	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
U15				
U18M				
CFF				
CFH	1 équipe	-	-	-
CF15	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
N2H	1 équipe	-	-	-
N3				
N4				
NQ				

Article RP KAP 62.4 - 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 KAP 62.5 - Mixité dans une équipe

Les compétitions suivantes peuvent accueillir des équipes mixtes :

Compétition	Mixité
N1H	Non (uniquement masculines)
N1F	Non (uniquement féminines)
U15	Oui
U18	Oui
CFF	Non (uniquement féminines)
CFH	Non (uniquement masculines)
CF15	Oui
N2H	Non (uniquement masculines)
N3	Oui (conditions en annexes)
N4	Oui (conditions en annexes)
NQ	Oui (conditions en annexes)

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 KAP 62.6 - Noms d'équipe

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

Article RP KAP 62.7 - 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 KAP 63 - Diffusion des informations

Article RP KAP 63.1 - 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 KAP 63.2 - Réunion d'équipe

Une réunion peut être organisée par un officiel dirigeant, à l'attention des responsables d'équipe, ou des arbitres, ou les deux.

Article RP KAP 63.3 - 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 stade de kayak-polo avec identification du périmètre de la zone 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,
- Rapports de Jury d'appel (datés et signés),
- Une note d'information pour toute modification des horaires (datée et signée).

Article RP KAP 64 - Rôles des équipes

Article RP KAP 64.1 - 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 KAP 64.2 - 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'antijeu. Si le comportement est répété, un carton jaune sera attribué.

Article RP KAP 64.3 - 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 la zone de compétition lors des matchs de son équipe.

Il peut éventuellement être accompagné d'une deuxième personne répondant aux mêmes conditions.

Article RP KAP 65 - 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 KAP 66 - Permutation de joueurs entre équipes

Article RP KAP 66.1 - Permutation de joueurs dans une même compétition

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

Article RP KAP 66.2 - Permutation de joueurs en championnats senior hommes

Lorsqu'une structure a plusieurs équipes engagées en championnat senior hommes (N1H, N2H, N3 ou N4), 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 permutés par match est limité à deux.

Article RP KAP 66.3 - 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 N4 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 N3 dans la même saison.

Sous-section 3.3 – Animation Interrégionale

Sous-section 3.4. – Championnats Interrégionaux

Sous-section 3.5 – Coupes Interrégionales

Sous-section 3.6. – Animation Nationales

Article RP KAP 67 - 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 KAP 67.1 - 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
U18M	Champion de France moins de 18 ans

Article RP KAP 67.2 - 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
N3	Vainqueur du championnat national N3
N4	Vainqueur du championnat national N4
NQ	Vainqueur du tournoi qualificatif national

Article RP KAP 68 - 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 KAP 69 - Egalité de points entre plusieurs équipes à la fin de la phase de compétition

Lorsque plusieurs équipes 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. Pour une égalité entre trois équipes ou plus : équipe 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 KAP 70 - Transition entre les championnats seniors masculins ou Mixtes (cf. annexe pour les nombres)

Article RP KAP 70.1 - Transitions entre régional et N4

A la fin de la saison :

- Les meilleures équipes de NQ sont automatiquement promues en N4 pour la saison suivante (sans limite dans le classement),
- Les dernières équipes de N4 sont automatiquement reléguées en régionale pour la saison suivante.

Dans le cas où le nombre d'équipe en N4 n'est pas atteint, la Commission Nationale peut proposer la montée en N4 à d'autres équipes participantes au Tournoi qualificatif national, en respectant l'ordre du classement général du NQH.

Article RP KAP 70.2 - Transitions entre N4 et N3

A la fin de la saison :

- Les meilleures équipes de N4 qui n'ont pas déjà une équipe en N3 sont automatiquement promues en N3 pour la saison suivante (sans limite dans le classement),
- Les dernières équipes de N3 sont automatiquement reléguées en N4 pour la saison suivante.

Dans le cas où le nombre d'équipe en N3 n'est pas atteint, la Commission Nationale peut proposer la montée en N3 à d'autres équipes de N4, en respectant l'ordre du classement général de la N4.

Dans le cas où une équipe reléguée en N3 appartient au même club d'une autre équipe de N3, la deuxième équipe est automatiquement reléguée en N4.

Article RP KAP 70.3 - Transitions entre N3 et N2H

A la fin de la saison :

- Les meilleures équipes de N3 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 N3 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 N3.

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 N3.

Article RP KAP 70.4 - 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 KAP 71 - 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 KAP 72 - Matchs reportés

Article RP KAP 72.1 - 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 participante, 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 KAP 72.2 - 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 KAP 72.3 - 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 arrêtée par la Commission Nationale, ou sera sanctionnée par un forfait simple ou général.

Article RP KAP 73 - Participation aux championnats nationaux senior hommes ou Mixtes

Article RP KAP 73.1 - 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 KAP 73.2 - 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 N3 la saison précédente et qui étaient en position de monter.

Article RP KAP 73.3 - Equipes participantes en N3

Les équipes participantes en N3 sont :

- Celles qui évoluaient en N2H la saison précédente et qui étaient en position de relégation,
- Celles qui évoluaient en N3 la saison précédente et qui se sont maintenues,
- Celles qui évoluaient en N4 la saison précédente et qui étaient en position de monter.

Article RP KAP 73.4 - Equipes participantes en N4

Les équipes participantes en N4 sont :

- Celles qui évoluaient en N3 la saison précédente et qui étaient en position de relégation,
- Celles qui évoluaient en N4 la saison précédente et qui se sont maintenues,
- La ou les équipes promues du tournoi qualificatif national la saison précédente.

Article RP KAP 73.5 - Equipes participantes en NQ

Le NQ 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 N4 la saison suivante.

Les clubs proposés doivent être fournis à la Commission Nationale au plus tard un mois avant le début de la compétition NQ.

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

Article RP KAP 74 - 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 U18 CFF et CF15) la même saison se verra attribuer une sanction sportive et / ou financière définie dans une annexe au règlement sportif.

Sous-section 3.7. – Championnats de France

Article RG 48 - Titre de « Champion de France »

Article RG 48.1 - 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.

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 en liaison avec le Bureau Exécutif

Article RG 48.2 - 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 (sauf cas particulier du Stand Up Paddle).

Sous-section 3.8. – Coupes de France

Sous-section 3.9. : Classements Nationaux

Article RP KAP 75 - Classements

Article RP KAP 75.1 - Classement des équipes par compétition

Le classement de chaque compétition est disponible sur KPI.

Article RP KAP 75.2 - Classement national des clubs

Le classement national des clubs est établi annuellement selon les modalités définies dans une annexe au règlement sportif.

Article RP KAP 76 - Equipes qualifiées à la coupe d'Europe des clubs

Article RP KAP 76.1 - 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 :

- L'équipe première au classement du Championnat de France N1H à l'issue de la phase régulière,
- Le vainqueur du Championnat de France N1H à l'issue de la phase Elite,
- L'équipe deuxième au classement du Championnat de France N1H à l'issue de la phase Elite si le vainqueur est déjà qualifié à l'issue de la phase régulière,
- L'équipe deuxième au classement du Championnat de France N1H à l'issue de la phase régulière, à défaut de phase Elite.

Article RP KAP 76.2 - 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 :

- L'équipe première au classement du Championnat de France N1F à l'issue de la phase régulière
- Le vainqueur du Championnat de France N1F à l'issue de la phase Elite,
- L'équipe deuxième au classement du Championnat de France N1F à l'issue de la phase Elite si le vainqueur est déjà qualifié à l'issue de la phase régulière,
- L'équipe deuxième au classement du Championnat de France N1F à l'issue de la phase régulière, à défaut de phase Elite.

Chapitre 2 : L'organisation administrative

Section 1 : Le déroulement des compétitions

Article RG 49 - Principe général d'accès 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 50 - 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.

Pour le Dragon Boat, le pagayeur n'a pas besoin d'être en possession d'un niveau « pagaie couleur ». Seul le barreur doit être certifié par la commission nationale d'activité.

Article RG 51 - 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 ou du QS Sport, dont les conditions sont définies dans l'annexe 10 du règlement intérieur de la FFCK, 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 52 - 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 pagaie 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 53 - 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 54 - 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 55 - 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 sport ou de la discipline concernée en compétition datant de moins d'un an et attester que son niveau de pratique correspond aux exigences de la compétition.

Article RG 56 - 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 57 - 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 de la FFCK.

Article RP KAP 77 - Création et mise à jour des feuilles de présence

Article RP KAP 77.1 - 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 KAP 77.2 - Compétiteur en règle

Chaque compétiteur inscrit sur une feuille de présence doit obligatoirement être en possession :

- De la licence valide pour la saison en cours,
- D'une pagaie verte au minimum (eau calme, eau vive ou mer),
- Du certificat médical requis,
- Des autorisations éventuelles de surclassement.

Article RP KAP 77.3 - 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 KAP 77.4 - 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 KAP 78 - Demande de modification hors-délai des feuilles de présence

Article RP KAP 78.1 - 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 KAP 78.2 - 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. La Commission Nationale se réserve le droit de ne pas encaisser le chèque s'il considère que la situation justifiait pleinement une modification.

Article RP KAP 78.3 - 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 KAP 78.4 - L'unique preuve est la base fédérale

La présentation sur site de documents justificatifs papier ou numérique (licence à jour, session pagaie couleur, certificat médical, attestation de surclassement validée) n'est pas considérée comme une preuve de régularité. La seule preuve est le fichier informatique fédéral.

Article RP KAP 79 - Composition d'équipe sur la feuille de marque

Article RP KAP 79.1 - 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 KAP 79.2 - 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 KAP 79.3 - 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 KAP 79.4 - 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 58 - Principe de mutation

Le principe de mutation de la FFCK est prévu dans le règlement intérieur de la FFCK.

Article RG 59 - Club d'appartenance

Un compétiteur court durant une saison sportive pour un seul club avec une seule licence Canoë Plus. Il peut également, dans certains cas, courir pour une équipe départementale ou régionale ou dans un équipage multi clubs.

Section 3 : Les paris sportifs

Article RG 60 - 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.**