



Règlement sportif 2023-2026

KAYAK-POLO

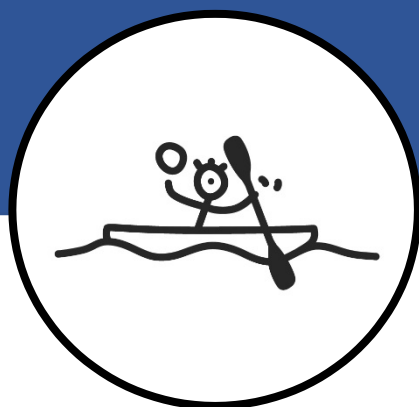


Table des matières

PARTIE 1 : L'ANIMATION NATIONALE.....	5
Chapitre 1.1 : Présentation de l'animation nationale	5
Article RG 1-Activités concernées	5
Article RP KAP 1 - Présentation de l'activité concernée	5
Chapitre 1.2 : Les Règles de base.....	6
Section 1.2.1 : Définitions	7
Article RG 3 - Prérrogative du corps arbitral pendant la compétition.....	7
Article RP KAP 3 - Compétition en kayak-polo	7
Article RG 4 - Définition d'un entraînement officiel	7
Section 1.2.2 : La zone de compétition Article RP KAP 4 - Stade de kayak-polo	7
Section 1.2.3 : Le comportement en compétition Article RG 5 - La sécurité	9
Article RG 6 - Les fraudes	10
Article RG 7 - Le comportement.....	10
Article RG 8 - La cérémonie protocolaire	10
Chapitre 1.3 : Les Officiels.....	10
Article RG 9 - Officiels.....	10
Article RP KAP 5 - Liste des officiels lors d'une journée de compétition nationale.....	10
Les officiels techniques :	10
Section 1.3.1 : Les juges, arbitres et officiels	12
Article RP KAP 6 - Présentation des différents juges, arbitres ou officiels	12
Article RP KAP 7 - Les officiels nommés lors d'un match.....	13
Les arbitres doivent avoir le kit officiel suivant, adapté au regard de la météo :	14
Article RP KAP 8 - Juges de ligne	20
Article RP KAP 10 - Gestion des scores et événements de jeu.....	21
Article RP KAP 11 - Gestion des autres activités techniques	23
Section 1.3.3 : Le délégué antidopage fédéral	23
Article RG 11 - Nomination du Délégué Antidopage fédéral.....	24
Article RP KAP 12 - Compléments pour le Jury d'appel en kayak-polo	25
Article RP KAP 13 - Instance Nationale de Régulation kayak-polo.....	25
Section 1.3.5 : Les réclamations et sanctions	27
Article RP KAP 14 - Directives générales.....	27
Chapitre 1.4 : Équipements et sécurité	28

Section 1.4.1 : Généralités	28
Section 1.4.2 : Le pagayeur	28
Article RP KAP 15 - Equipement personnel	28
Article RP KAP 16 - Spécifications du casque à grille	30
Section 1.4.3 : L'embarcation.....	31
Article RP KAP 17 - Couleur uniforme des ponts des kayaks d'une même équipe.....	31
Article RP KAP 18 - Spécifications techniques.....	31
PARTIE 2 : LES RÈGLES D'ORGANISATION DES COMPÉTITIONS	31
Chapitre 2.1 : L'organisation sportive.....	31
Section 2.1.1 : Définitions	31
Article RG 24 - Regroupement de plusieurs catégories d'âge	33
Article RG 25 - Catégories d'âge des compétiteurs pouvant participer à une compétition d'une	33
Section 2.1.2 : L'organisation	35
Section 2.1.3 : Les différentes compétitions et classements	35
Section 2.1.4 – Animation Régionale	36
Article RG 26 - Compétitions régionales et classements nationaux.....	36
Section 2.1.5 – Animation Interrégionale.....	36
Section 2.1.6 – Animation Nationale	36
Chapitre 2.2 : Organisation de la compétition	36
Article RP KAP 19 - Nomination d'officiels par la Commission Nationale	37
Article RP KAP 20 - Non-cumul des officiels dirigeants.....	37
et ne peuvent pas exercer leurs fonctions pendant plus de deux matchs successifs. La présence d'un chronométrateur du temps d'action de but est obligatoire pour certaines compétitions uniquement (voir dans les annexes du règlement sportif).	38
et ne peuvent pas exercer leurs fonctions pendant plus de deux matchs successifs.....	38
Article RP KAP 22 - Modalités de participation aux championnats nationaux seniors	38
Article RP KAP 24 - Les autres titres.....	40
Article RP KAP 25 - Compétitions gérées par la Commission Nationale	40
Article RP KAP 26 - Calendrier et programmation des matchs.....	40
Article RP KAP 27 - Interruption exceptionnelle d'un match	41
Article RP KAP 28 - Matchs reportés	41
Article RP KAP 29 - Diffusion des informations	42
Article RP KAP 30 - Création et mise à jour des feuilles de présence	42
Article RP KAP 31 - Demande de modification hors-délai des feuilles de présence	43
Article RP KAP 32 - Inscription sur la feuille de marque	44
Article RP KAP 33 - Composition d'équipe sur la feuille de marque	44

Article RP KAP 34 - Rôles des équipes.....	44
Section 2.2.2 : Les règles particulières à l'activité	45
Article RP KAP 36 - Gardien de but	46
Article RP KAP 37 - Action de but	46
Article RP KAP 39 - Modalités du choix du côté du bassin.....	48
Article RP KAP 40 - Durée du match.....	48
Article RP KAP 41 - Le déroulement du match.....	48
Article RP KAP 42 - Temps mort.....	50
Article RP KAP 43 - Entre-deux	50
Article RP KAP 44 - But marqué	51
Article RP KAP 45 - Coup franc et ballon sorti des limites de l'aire de jeu.....	51
Article RP KAP 46 - Remises en jeu	53
Article RP KAP 47 - Entrées et sorties des joueurs	54
Article RP KAP 48 - Fin de période de jeu.....	55
Article RP KAP 49 - Equipe vainqueur à la fin du temps réglementaire.....	55
Article RP KAP 50 - Prolongation par but en or.....	55
Section 2.2.3 : Les irrégularités.....	56
Article RP KAP 51 - Gestion des fautes, sanctions et expulsions par l'arbitre	56
Article RP KAP 52 - Les fautes d'antijeu	59
Article RP KAP 53 - Fautes de jeu	60
Article RP KAP 53.8 - Poussée illégale	63
Article RP KAP 54 - Avantage.....	63
Article RP KAP 56 - Règle du penalty	64
Section 2.2.4 : Les sanctions qui en découlent	65
Article RP KAP 57 - Conséquences des cartons après un match.....	65
Article RP KAP 58 - Fraudes	66
Article RP KAP 59 - Catégorie des infractions.....	67
Article RP KAP 60 - Forfait.....	68
Article RP KAP 61 - Sanctions en cas de refus de participer en championnat national senior hommes ou Mixte.....	69
Article RP KAP 62 - Processus de recours	70
Section 2.2.5 : Les résultats	70
Article RP KAP 63 - Classements en kayak polo	70
Article RP KAP 64 - Attribution des points pour déterminer un classement général	70
Article RP KAP 65 - Egalité de points entre plusieurs équipes à la fin de la phase de compétition.....	71
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).....	71
Article RP KAP 66 - Classement national des clubs.....	71
Article RP KAP 67 - Equipes qualifiées à la coupe d'Europe des clubs.....	71
Article RP KAP 68 - Transition entre les championnats seniors masculins ou Mixtes.....	72
Chapitre 2.3 : L'organisation administrative	72
Section 2.3.1 : Le déroulement des compétitions.....	72
Section 2.3.2 : Inscription pour compétiteur étranger ou candidat à un examen.....	73
Section 2.3.3 : Les Règles de surclassement.....	73
Section 2.3.4 : Les Manifestations de Loisir	73
PARTIE 3 : LE CADRE GÉNÉRAL	74
Chapitre 3.1 : L'élaboration des règlements nationaux	74
Section 3.1.1 : Introduction	74
Article RG 41 - Application des Règles Générales	74
Section 3.1.2 : Architecture du Règlement	74
Chapitre 3.2 : Les Commissions Nationales d'Activité	75
Section 3.2.1 : Le Fonctionnement des Commissions.....	75
Section 3.2.2 : Le Calendrier des Commissions Nationales d'Activité	76
Chapitre 3.3 : Les compétitions de sélection des équipes de France.....	76
Chapitre 3.4 : Les Compétitions Internationales	77
Article RP KAP 69 - Inscriptions d'équipe et règles de participation	77
Article RP KAP 70 - Permutation de joueurs entre équipes.....	79
Article RP KAP 71 - Mixité dans une équipe	80
Article RP KAP 72 - Noms d'équipe	80
Article RP KAP 73 - Refus d'inscription.....	80
Article RP KAP 74 - Accessions aux compétitions par catégorie d'âge	81

PARTIE 1 : L'ANIMATION NATIONALE

Chapitre 1.1 : Présentation de l'animation nationale

Article RG 1-Activités concernées

Discipline	Plan d'eau	C.N.A concernée
Sprint (Fond inclus)	Eau Calme	Course en Ligne-Marathon-Paracanoë
Descente	Eau Vive	Descente
Dragon-Boat	Eau Calme	Dragon-Boat
Freestyle	Eau Vive	Freestyle
Kayak-Polo	Eau Calme	Kayak-Polo
Marathon	Eau Calme	Course en Ligne-Marathon-Paracanoë
Océan Racing (Short Race inclus)	Mer	Ocean Racing-Va'a
Paracanoë	Eau Calme	Course en Ligne-Marathon-Paracanoë
Rafting	Eau Vive	
Slalom	Eau Vive	Slalom
Va'a Vitesse	Eau Calme / Mer	Ocean Racing-Va'a
Waveski-Surfing	Mer	Waveski-Surfing

Article RP KAP 1 - Présentation de l'activité concernée

Le kayak polo est un sport collectif où s'affrontent deux équipes de 5 joueurs évoluant sur un terrain d'eau

calme, délimité par des lignes d'eau et comportant deux buts suspendus.

Les joueurs peuvent faire progresser le ballon à la main ou à la pagaie. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse.

Un match se joue pendant deux mi-temps.

Article RP KAP 2 - Description de l'Animation

Nationale de l'Activité Ci-dessous la dénomination des différentes compétitions Nationale

- N1H Championnat de France Hommes
- N1D Championnat de France Dames
- U15 Championnat de France moins de 15 ans
- U18 Championnat de France moins de 18 ans
- U21H Championnat de France moins de 21ans Hommes
- U21D Championnat de France moins de 21 ans Dames
- CFD Coupe de France Dames
- CFH Coupe de France Hommes
- CF15 Coupe de France moins de 15 ans
- N2H Championnat national N2H
- N3 Championnat national N3
- NEM Championnat National Excellence Mixte

Compétition	Club	Comité départemental	Comité régional	Bi-club
N1H	1 équipe	-	-	-
N1D	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
U15	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
U18	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
U21H			1 équipe ou +	
U21D			1 équipe ou +	
CFF	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +
CFH	1 équipe ou +	-	-	-
CF15	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
N2H	1 équipe	-	-	-
N3	1 équipe ou +			
Nationale Excellence Mixte	1 équipe ou +			

Chapitre 1.2 : Les Règles de base

Section 1.2.1 : Définitions

Article RG 2 - La saison sportive de l'année " N "

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

Article RG 3 - Prérogative du corps arbitral pendant la compétition

Une compétition débute lors du premier entraînement officiel sur la zone de compétition, à défaut au début du 1er match ou du 1er 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 RP KAP 3 - Compétition en kayak-polo

Article RP KAP 3.1 - Définition d'une compétition en kayak polo

Une compétition est une rencontre 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 RG 4 - Définition d'un 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.

Section 1.2.2 : 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 officiel.

Article RP KAP 4.2 - Zone spectateurs

La zone spectateurs est la partie autorisée au public, et aux compétiteurs lorsqu'ils ne jouent pas.

Article RP KAP 4.3 - Zone de compétition

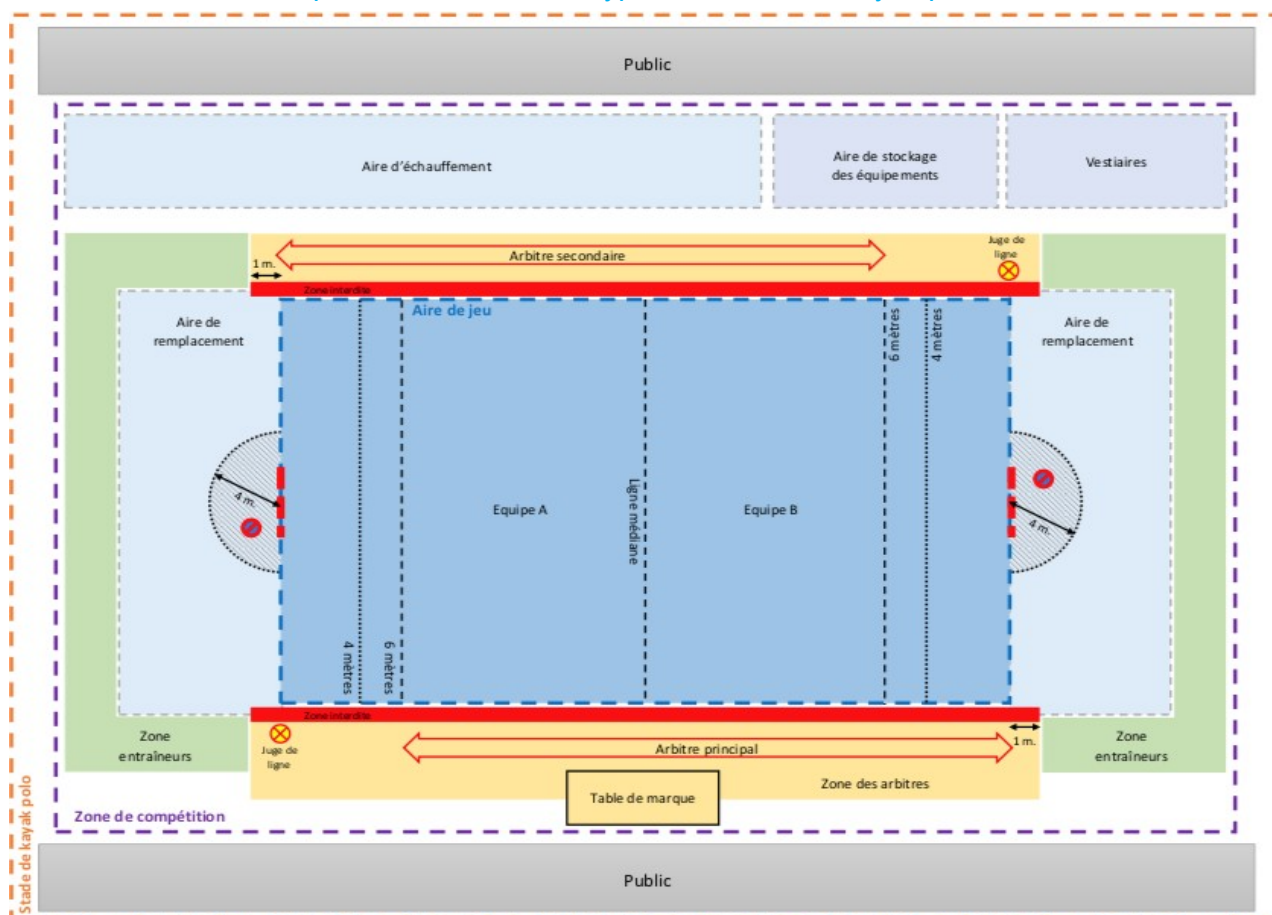
Article RP KAP 4.3.1 - Périmètre de la zone de compétition

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 la zone de compétition voir du stade de kayak Polo de toute personne entravant le déroulement de la compétition.

Le schéma ci-dessous représente l'installation type d'un stade de kayak polo.



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.

Un joueur peut sortir et entrer de n'importe quel endroit de sa ligne de but. Cependant, dans le demi-cercle de 4 m, un joueur peut traverser sans y stationner (si stationnement, avertissement verbal puis possible carton).

Article RP KAP 4.3.3 - Zone des arbitres

La zone des arbitres (ou « chemin des arbitres ») est l'aire de contrôle du match des arbitres, le long des lignes de touches. Les seules personnes autorisées à y pénétrer sont les officiels de jeu. Cette aire s'étend jusqu'aux lignes de buts 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 sur les côtés.

Une intrusion dans cette zone 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 permettant aux joueurs de s'échauffer avant match est mise à leur disposition, en dehors de toutes autres aires.

Elle doit même être séparée suffisamment de l'aire de jeu pour éviter l'entrée accidentelle de ballons dans celle-ci.

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

Section 1.2.3 : Le comportement en compétition Article RG 5 - La sécurité

Un compétiteur peut encourir une sanction disciplinaire et/ou financière en cas de non-respect des règles de sécurité relatives aux embarcations et aux équipements de protection individuelle, décrits dans le Règlement Sportif.

Les Annexes des Règlements Sportifs préciseront ces sanctions.

Tout participant à une compétition est tenu de porter secours à toute personne en danger sur une compétition.

Tout licencié qui adopte des comportements qui pourraient s'avérer dangereux pour lui-même, pour d'autres compétiteurs, pour des sauveteurs ou des spectateurs encourt une sanction en fonction de la gravité des faits.

Article RG 6 - Les fraudes

Des sanctions notamment financières à l'attention du club, sont prévues pour toutes fraudes, ou tentatives de fraude, portant sur l'inscription ou la participation à une compétition. Les Annexes des Règlements Sportifs préciseront ces sanctions.

Article RG 7 - Le comportement

Toute agression, même verbale vis-à-vis d'un compétiteur, du public, pendant toute la durée de la compétition, peut entraîner une sanction. 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 auteurs d'une agression visant une personne chargée d'une mission de service public, à l'occasion de l'exercice de sa mission (Arbitre, Juge, Juge-Arbitre) peuvent encourir les peines aggravées prévues au Code pénal (Articles 221-4, 222-3, 222-8, 222-10, 222-12, 222-13 et 433-3).

En cas de mauvais comportement, 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 8 - 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 1.3 : Les Officiels

Article RG 9 - Officiels

Cf. l'Annexe 7 « Juges et Arbitres » du Règlement Intérieur de la FFCK

Article RP KAP 5 - Liste des officiels lors d'une journée de compétition nationale

Les officiels aux compétitions sont :

- Le juge arbitre,
- Les arbitres officiants,
- Les juges de ligne officiants.

Les officiels techniques :

- Responsable de championnat,
- Délégué de la Commission Nationale,
- Chronométreur du temps d'action de but officiant,
- Chronométreur du temps de jeu officiant,
- Responsable de table de marque,
- Secrétaire de la table de marque officiant,
- Secrétaire du PC compétition,
- Navette,
- R1,
- Organisateur technique,
- Responsable informatique,

- Délégué antidopage fédéral,
- Membres du jury d'appel.

	Officiel	Qui fournit ?	Peut être joueur ?	Type licence (a minima)	Niveau minimal de qualification Selon type de compétitions		
					Compétitions fermées	Compétitions ouvertes	Compétitions jeunes
Dirigeants Arbitres	R1	Organisateur	Non	CAF (Carte annuelle fédérale)	Aucun		
	Responsable de compétition	Commission	Oui	CAF	Arbitre régional		
	Délégué CNA		Non	CAF			
	Chef des arbitres		Non	CAF			
	Arbitre principal	Equipe A	Oui	CAF	Arbitre national ou NAT-stagiaire	Arbitre national ou NAT-stagiaire	Jeune officiel
	Arbitre secondaire	Equipe B	Oui	CAF			
	Chronométrateur du temps d'action de but	Equipe A	Oui	CAF	Arbitre régional	Arbitre régional ou REG-stagiaire	Jeune officiel
	Juge de ligne 1	Equipe B	Oui	Licence Non pratiquant	Jeune officiel		
	Juge de ligne 2		Oui	Licence Non pratiquant			
	Officiels Techniques	Responsable de table de marque	Commission	Oui	Licence Non pratiquant	Officiel de table de marque (compétitions sénior)	
Chronométrateur du temps de jeu		Equipe A	Oui	Licence Non pratiquant			
Secrétaire de la table de marque		Organisateur	Oui	Licence Non pratiquant			
Secrétaire du PC course			Oui	Licence Non pratiquant			

Compétitions fermées :

N1H / N2H / Nationale Excellence Mixte

Compétitions ouvertes : N1D / N3 / CFF /CFH U21 / U18 / U15 / CF15

Section 1.3.1 : Les juges, arbitres et officiels

Article RP KAP 6 - Présentation des différents juges, arbitres ou officiels

Article RP KAP 6.1 - Officiels dirigeants

Article RP KAP 6.1.1 - Niveau de qualification des officiels dirigeants

Les officiels dirigeants, responsable de championnat, délégué de la Commission Nationale, juge arbitre doivent être arbitres et sont nommés par le président de la CNA.

Article RP KAP 6.1.2 - Responsable de championnat

Le responsable de championnat est chargé de gérer un championnat, sur la saison, une phase, ou une journée de compétition, et notamment de :

- Définir les matchs,
- Gérer les résultats,
- Affecter l'arbitrage (avant la journée, sur site cela relève des fonctions du délégué CNA ou du juge-arbitre),
- Suivre les cartons,
- Vérifier les licences et les identités des joueurs,
- Organiser une réunion des responsables d'équipes avant le début des journées de compétition, ou fournir les informations nécessaires à la tenue de celle-ci
- Gérer et publier le calendrier, les informations des structures engagées et du public,
- Valider et publier des feuilles de marque 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. Celle-ci devra être identifiée au plus tard une semaine avant la journée de compétition.

Article RP KAP 6.1.3 - 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, identités, certificats médicaux, suspensions,
- 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 juge arbitre, il prend ses prérogatives. Le délégué de la Commission Nationale peut aussi déléguer une partie de ses activités. 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 6.2 - Juge arbitre

Le juge arbitre est sous la coordination du délégué de la Commission Nationale. Il est le responsable des

arbitres. Il ne peut pas jouer sur la compétition sur laquelle il officie. Le juge arbitre doit :

- S'assurer que la désignation des arbitrages réalisée par le responsable de compétition est cohérente en apportant les modifications nécessaires,
- Assurer des retours techniques et évaluer les arbitres,
- Transmettre 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 juge arbitre 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 même de l'intéressé,
- Effectuer dans la mesure du possible un contrôle du matériel des joueurs, ou déléguer cette mission à un ou plusieurs autres arbitres,
- Contrôler le suivi des cartons au cours de la journée de compétition.

Article RP KAP 7 - Les officiels nommés lors d'un match

Article RP KAP 7.1 - Charte des arbitres des officiels lors d'un match - Code de conduite des arbitres

Selon l'annexe 7 du règlement intérieur de la FFCK, les arbitres doivent aborder chaque match indépendamment des autres par un comportement impartial sans avoir de préjugés sur les équipes ou joueurs.

Ils doivent à tout moment porter leur entière attention sur le jeu et non pas parler avec les autres joueurs ou spectateurs afin de contrôler le match de l'entrée des joueurs sur le terrain à leur sortie de l'aire de jeu (matériel, règles du jeu, comportement des joueurs...).

Tout arbitre ne doit pas publiquement critiquer les performances et décisions des arbitres officiant un match. Les arbitres sont chargés du déroulement d'un match. Ils sont garants du respect des règles inhérentes au règlement sportif. Ils peuvent, pour une cause majeure extérieure au jeu (intempéries...) interrompre un match.

Article RP KAP 7.2 - Niveau de qualification des arbitres et juges officiants

Voir tableau Page 17 – RP KAP 5

Article RP KAP 7.3 - Tenue vestimentaire des officiels du match

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

Officier en tenue de kayak n'est pas autorisé.

Dans le cas où un organisateur fournit une tenue vestimentaire identique pour les officiels du match, le délégué de la Commission Nationale ou le juge arbitre doit imposer le port de celle-ci.

Les arbitres doivent porter :

- Un maillot haut (manches courtes ou longues) sans flochage publicitaire ou de club, sauf accord de la CNA, de même couleur pour les deux arbitres officiant ou utilisation de chasubles,
- Un pantalon ou short de couleur foncée,
- Des chaussures (ou adaptation au besoin du milieu type piscine),
- En cas de besoin : une casquette foncée, des lunettes de soleil, un coupe-vent,

Article RP KAP 7.4-Droits attachés au statut des arbitres

Article RP KAP 7.4.1 - Respect et application des règles - Conséquences d'une incivilité (expulsion et/ou arrêt du match)

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 (joueur, entraîneur ou tout autre personne) durant le match est sanctionné par l'arbitre.

Il peut arrêter une rencontre à tout moment et donc fait l'objet d'un rapport soumis au Jury d'appel.

Les arbitres ont le droit d'imposer à n'importe quel joueur, entraîneur ou toute personne dont le comportement empêche d'arbitrer de manière correcte et impartiale, de quitter la zone de compétition.

Article RP KAP 7.4.2 - Outils de communication des arbitres Article RP KAP 7.4.2.1 - Kit des arbitres

Les arbitres doivent avoir le kit officiel suivant, adapté au regard de la météo :

- Un sifflet,
- Un jeu de cartons (vert, jaune, rouge), de dimensions minimales de 100 X 50 millimètres.

Article RP KAP 7.4.2.2 - 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 doigt en direction de la ligne de touche ou du corner. 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.
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	Comportement d'anti-jeu		Agiter la main de gauche à droite, index tendu et les autres doigts repliés.

14	Avantage		Un bras semi-fléchi, décrit au moins 3 cercles pendant 5 secondes Maximum. Un bras tendu, paume ouverte, pointant la direction de l'attaque. L'arbitre pourra compléter le geste des indications verbales «Avantage».
15	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.
16	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.
17	Penalty		Les deux bras tendus, index pointant en direction du but.
18	Carton		Carton tenu au-dessus de l'épaule pour qu'il soit vu de devant et de derrière. L'autre bras désigne le joueur concerné.
19	Carton rouge		L'arbitre montre un 2^{ème} carton jaune puis dans le même temps un carton rouge au joueur.
20	Carton rouge définitif		L'arbitre en montrant le carton au joueur, signale à haute voix « Carton rouge définitif » puis il croise les bras devant la poitrine, le carton dans une main, l'autre poing serré.

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.
- Lors d'un carton, l'arbitre doit indiquer avec les doigts le numéro du joueur. Lorsqu'il s'agit d'un numéro supérieur à 10, le poing fermé signifie le nombre 10.

Article RP KAP 7.4.3 - 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). Son signal gestuel doit :

- Être clair,
- Être maintenu jusqu'à ce que le jeu ait redémarré,
- Désigner la direction du jeu avec la main appropriée.

L'arbitre attribue, si besoin un carton en fonction de la gravité de la faute.

C'est l'arbitre qui a signalé l'infraction, qui relance le jeu.

Article RP KAP 7.4.4 - 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 7.5 - 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 :

- Se concerter entre arbitres et vérifier la position des juges de ligne et leur donner des consignes si nécessaire,
- 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, identités, certificats médicaux, suspensions,
- 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,
- ☐ Demander le changement de couleur à la première équipe nommée sur la feuille de marque, en cas de confusion possible entre les équipes
- Donner des consignes aux deux capitaines et éventuellement de procéder au tirage au sort des camps,
- Choisir les ballons,
- 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 pour les cartons rouges), 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 la feuille de marque aux deux capitaines sans ajout possible après la signature de l'arbitre principal,
- Mettre RAS si rien à signaler,
- Signer la feuille de marque,
- 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 matchs qu'ils ont arbitrés et pour lesquels ils ont témoigné, s'ils sont invités à le faire.

A l'issue du match, favoriser les échanges entre les deux arbitres afin d'améliorer la compréhension de chacun et l'arbitrage en général.

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 - Chronomètreur du temps d'action de but

Le chronomètreur 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 1.3.2 : Les officiels techniques

Article RP KAP 9 - Gestion de l'organisation

Article RP KAP 9.1 - 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 9.2 - 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 10 - Gestion des scores et événements de jeu

Article RP KAP 10.1 - 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 événements 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,
- Chronomètreur du temps de jeu,
- Chronomètreur du temps d'action de but (le cas échéant),
- Navette,

- Secrétaire du PCcompétition.

Article RP KAP 10.2 - Composition des officiels 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 but pour les compétitions où cette règle est appliquée.

Article RP KAP 10.3 - 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 lorsque des joueurs reçoivent plusieurs cartons au cours d'un match,
- Noter l'heure de début et 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 10.4 - Chronométreur du temps de jeu

Le chronométreur du temps de jeu 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,
- 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,
- 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 10.5 - Matériel à la 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 le cas échéant,
- 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,
- Un drapeau.

Article RP KAP 10.6 - 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 10.7 - 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 11 - 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 1.3.3 : Le délégué antidopage fédéral

Article RG 10 - 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.232-48 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 antidopage fédéral lors de toute compétition ou manifestation sportive, ou selon l'article D.232-47 une personne désignée par la Fédération chargée de l'assister en cas d'absence de désignation d'un délégué fédéral ou d'inexécution de la part du délégué fédéral de son obligation mentionnée à l'article R.232-60. 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.

La formation du délégué antidopage fédéral est conforme au Code du Sport. 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.

Article RG 11 - Nomination du Délégué Antidopage fédéral

Dans le cas où la Commission Nationale d'Activité concernée n'a pas nommé de Délégué Commission Nationale d'Activité, qui deviendrait le délégué antidopage fédéral en cas de contrôle, le responsable de l'organisation est chargé de désigner un délégué antidopage fédéral sur place.

Section 1.3.4 : Les instances de décision Article RG 12 - Jury d'Appel

Article RG 12.1 - Compétences du Jury d'Appel

D'un point de vue sportif : deuxième instance de décision. Il se réunit sous la responsabilité de son Président, suite à une réclamation écrite d'un licencié FFCK. Il vérifie la conformité de la procédure employée par le juge arbitre.

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, déclasserement et disqualification conformément aux règles particulières de l'activité.

Article RG 12.2 - 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 RP KAP 12 - Compléments pour le Jury d'appel en kayak-polo

Article RP KAP 12.1 - 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. Sur les journées de compétition (exceptées les finales de championnats de France), il gère les aspects techniques, le report des matches,

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.

Article RP KAP 12.2 - 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 12.3 - Communication des décisions du Jury d'appel

Les décisions du Jury d'appel sont affichées sur le tableau d'affichage officiel (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 12.4 - 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 13 - Instance Nationale de Régulation kayak-polo

Article RP KAP 13.1 - 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 13.2 - 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 13.3 - 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, 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 13.4 - Personnes ressources

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

Article RP KAP 13.5 - 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 (évaluation de l'ensemble des sanctions passées, consultation de toute personne jugée utile...), et une sanction supplémentaire éventuelle peut être décidée.

Article RP KAP 13.6 - 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 demande de suspension d'arbitrage pour un licencié auprès de la Commission Nationale des Juges et Arbitres (CNJA),
- 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.

Section 1.3.5 : Les réclamations et sanctions

Article RG 13 - 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 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 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 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. 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 l'afficher sur le panneau officiel de la compétition en y précisant l'heure d'affichage.

Cette décision est susceptible d'un appel devant la Commission disciplinaire de première instance (Commission Nationale de Discipline) de la FFCK.

Article RP KAP 14 - Directives générales

Tout courrier à la Commission Nationale, doit être signé par le président de la structure concernée. Si ce courrier fait référence à une contestation ou réclamation, en plus de respecter les conditions spécifiques qui sont propres, il doit être adressé par courrier recommandé avec accusé de réception à l'attention du président de la Commission Nationale. Tout courrier ne respectant pas ces directives générales et spécifiques, ne sera pas pris en compte.

Article RP KAP 14.1 - 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 14.2 - 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.

Chapitre 1.4 : Équipements et sécurité

Section 1.4.1 : Généralités

Article RG 14 - 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.

Article RG 15 - Equipements de sécurité et contrôle

Article RG 15.1 - 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.

Article RG 15.2 - 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.

Article RG 15.3 - Modalités

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. 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 15.4 - Sanction

En cas de non satisfaction à ce contrôle, le juge arbitre :

- 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.

Section 1.4.2 : Le pagayeur

Article RP KAP 15 - Equipement personnel

Article RP KAP 15.1 - Equipement personnel autorisé

Les équipements personnels du joueur sont les suivants :

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

Article RP KAP 15.2 - Equipement personnel ou agissement 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 15.3 - Spécifications des pagaies

Chaque joueur doit avoir une pagaie conforme aux spécifications suivantes :

- Les pagaies sont des pagaies doubles.
- Toutes les pales doivent avoir une épaisseur minimale de 5 mm et avoir des angles arrondis,
- Les pagaies ne doivent comporter ni de parties pointues, ni de trou, ou d'autres accessoires dangereux. Les pales ne doivent pas comporter de parties dangereuses.
- Les pales ne doivent pas excéder 60 cm de longueur et 25 cm de largeur et ne posséder aucun angle de rayon inférieur à 3 cm.
- La wax est tolérée sur le manche de pagaie mais est interdite sur les pales.

Article RP KAP 15.4 - Spécifications de la tenue corporelle

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 jupe.

Article RP KAP 15.5 - Couleur uniforme des tenues corporelles de joueurs

Tous les membres d'une équipe doivent avoir des tenues corporelles (gilets, chasubles, vêtements, jupe) 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 15.6 - Changement des couleurs des gilets de protection

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 gilets de protection.

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 gilets de protection.

Article RP KAP 15.7 - Numéros des joueurs sur les gilets de protection

Chacun des joueurs doit être clairement identifiable par un numéro similaire sur sa tenue corporelle et 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 15.8 - Gilets de protection

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

- Les protections corporelles devront être épaisses de 2cm 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'hipline, 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 10cm.

Article RP KAP 16 - Spécifications du casque à grille

Article RP KAP 16.1 - Port obligatoire du casque

Tous les joueurs doivent porter des casques de protection.

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

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

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

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

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

Article RP KAP 16.2 - 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.

L'ensemble « casque – grille » doit être en bon état, c'est-à-dire, ne doit être ni blessant ni saillant pour le joueur ou autrui, afin qu'il soit validé au contrôle. 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 16.3 - Numéros des joueurs sur casque

Chacun des joueurs doit être clairement identifiable par un numéro similaire sur sa tenue corporelle et sur son casque.

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.

Section 1.4.3 : L'embarcation

Article RG 16 - 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 RP KAP 17 - 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 18 - Spécifications techniques

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

PARTIE 2 : LES RÈGLES D'ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

Chapitre 2.1 : L'organisation sportive

Section 2.1.1 : Définitions

Article RG 17 - Catégories d'âges par année civile.

Décomposition des Jeunes en catégories

Catégorie jeunes U12 dépendant de l'animation Mini-Pag et de l'animation régionale et départementale, mais ne pouvant pas participer à l'animation nationale.

Age dans l'année	Catégorie	Appellation	Spécificités
7 ans	Mini pagaie	U 7	U12 (Pas d'animation nationale pour ces catégories d'âge) faisant partie de l'Animation Mini-Pag au niveau départemental et régional ou
8 ans		U 8	
9 ans	Poussin	U 9	

10 ans		U 10	inter-régional au même titre que les Minimes et les Cadets jusqu'à Pagaie Jaune
11 ans	Benjamin	U 11	
12 ans		U 12	

Les catégorie Jeunes pouvant participer à l'animation nationale se décompose entre la 13^{ème} et la 18^{ème} année. Le découpage des catégories d'âge se fera sur les trois possibilités proposées aux Commissions Nationales d'activités (J1 ou J2 ou J3, au sein des règles particulières ou dans les annexes annuelles du Règlement sportif de la discipline. Il est possible de regrouper des catégories, en particulier au regard des participations des années passées.

Age dans l'année	Au choix de la CNA		
	Solution J1	Solution J2	Solution J3
13 ans	U 15	U 13	Minime
14 ans		U 14	
15 ans		U 18	U 16
16 ans			
17 ans	Junior		Junior
18 ans			

Décomposition des Adultes en catégories

Catégorie des Adultes de 19 à 34 ans pouvant participer à l'animation nationale. Le découpage des catégories d'âge se fera au choix des trois solutions proposées (S1, S2 ou S3), par les Commissions Nationales d'activités, dans les annexes annuelles du Règlement sportif de la discipline :

Age d'ans l'année	Au choix de la CNA		
	Solution S1	Solution S2	Solution S3
19 ans	U 21	U 23	Senior
20 ans			
21 ans			
22 ans	M 22		
23 ans			
...			
33 ans			
34 ans	M24		

Catégorie Adultes des vétérans pouvant participer à l'animation nationale. Le découpage des catégories d'âge se fera au choix des deux solutions proposées (M1 ou M2 ou M3) sachant qu'il est possible de regrouper des catégories Vétérans sur d'autres principes, selon la description soit dans des Règlements Sportifs disciplinaires soit dans les annexes annuelles :

Age dans l'année	Au choix de la CNA		
	Solution M1	Solution M2	Solution M3
35 à 39 ans	Vétérans 1 (V1)	M 35 (Master 1)	Master
39 à 44 ans	Vétérans 2 (V2)		
45 à 49 ans	Vétérans 3 (V3)	M 45 (Master 2)	
50 à 54 ans	Vétérans 4 (V4)		
55 à 59 ans	Vétérans 5 (V5)	M 55 (Master 3)	
60 ans et plus	Vétérans 6 (V6)		

Article RG 24 - 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.

COMPETITIONS	CATEGORIES				
	U15	U18	SENIOR	MASTER 1	MASTER 2
U15	X				
CFU15	X				
U18	(*)	X			
N1H	(*) (*) X X (*)				
N1D					
CFH					
CFD					
N2H					
N3					
NEM					

(*) Catégorie d'âge nécessitant une autorisation de surclassement sauf pour les vétérans du groupe MASTER 1 Les vétérans du groupe Master 1 sont dispensés de surclassement.

Article RG 25 - Catégories d'âge des compétiteurs pouvant participer à une compétition

d'une
animation suivant la territorialité

Territoire	Catégories d'âge possibles
National	U15 à Master
Interrégional	
Régional pour des épreuves donnant accès à un classement national	
Régional pour des épreuves ne donnant pas accès à un classement national	Définies par le Comité Régional de Canoë-Kayak dans lequel se déroule la compétition.

Section 2.1.2 : L'organisation

Article RG 20 - 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.

Section 2.1.3 : Les différentes compétitions et classements

RG 21 - Le type d'une épreuve :

Il y a trois types d'épreuve :

- Les épreuves individuelles : Une épreuve est individuelle lorsque chaque rang de classement est attribué à une seule embarcation et à une seule personne.
- 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.

Article RG 22 - Définition d'un Championnat

Un Championnat rassemble les compétiteurs de l'activité sur un territoire donné au travers d'un programme de compétition basé sur des épreuves par catégorie d'âge ou par niveau de compétition. Une participation à un Championnat de France est soumise à des conditions définies dans les RP et ou annexes de chaque discipline.

Article RP \$\$ - Une Coupe

Le format des coupes sera défini dans les RP de chaque discipline.

RG 23 - Les Compétitions « LIBRE » :

Les compétitions régionales, interrégionales ou nationales « LIBRE » 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 « LIBRE » ne peuvent donc pas être prises en compte dans le classement national individuel des compétiteurs.

Article RG 24 - 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 25 - Dénomination du vainqueur d'un Championnat ou d'une Coupe

Pour toutes les disciplines

Niveau	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

Départemental	Champion Départemental	Vainqueur de la Coupe Départementale
---------------	------------------------	--------------------------------------

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 et donc des titres de la FFCK. Soit conformément au code du sport :

Niveau	Titre attribué
National	Champion National FFCK SUP + épreuve
Régional	Champion Régional FFCK SUP + épreuve + Région
Départemental	Champion Départemental FFCK SUP + épreuve Département

Section 2.1.4 – Animation Régionale

Article RG 26 - 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 27 - 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. Les tarifs de l'inscription sur une manifestation régionale sont définis par le Comité Régional.

Article RG 28 - 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.

Section 2.1.5 – Animation Interrégionale

Section 2.1.6 – Animation Nationale

Article RG 29 - Titre de « Champion de France »

Article RG 29.1 - Définition des épreuves d'un Championnat de France

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

Article RG 29.2 - 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). Dans le cas d'un nombre de sélectionnés inférieurs à 5 dans une catégorie du championnat de France, celle-ci sera regroupée avec une autre catégorie (sauf U18).

Chapitre 2.2 : Organisation de la compétition

Article RG 30 - Composition d'un équipage

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

Article RP KAP 19 - 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),
- Juge arbitre,
- Responsable de table de marque,
- Arbitres principaux et secondaires (obligatoires sur chaque match),
- Chronomètres 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, son représentant ou le Juge Arbitre. La Commission Nationale nomme les structures participantes qui fournissent le chronomètreur de temps de jeu et le chronomètreur du temps d'action de but (« Arbitre 1 »), et les juges de ligne (« Arbitre 2 »).

Article RP KAP 20 - Non-cumul des officiels dirigeants

Les officiels dirigeants (responsable de compétition, délégué de la Commission Nationale, Juge Arbitre) ne peuvent pas être R1 sur la même journée de compétition.

Article RP KAP 21 - Fourniture d'officiels par la structure organisatrice et celles participantes

Article RP KAP 21.1 - Fourniture d'officiels par la structure organisatrice

Article RP KAP 21.1.1 - 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 21.1.2 - 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 par le juge arbitre pendant toute la période de la compétition.

Celui-ci doit être différent du R1.

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 des compétitions gérées par la CNA.

Article RP KAP 21.2 - Fourniture d'officiels par les structures participantes

Article RP KAP 21.2.1 - Arbitre 1 et Arbitre 2

La structure participante autrement dit les équipes engagées sur la compétition, doit fournir sur chaque match où elle est identifiée comme « Arbitre 1 », les trois officiels suivants :

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

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 les annexes du règlement sportif).

La structure participante identifiée comme « Arbitre 2 » doit fournir pour chaque match les trois officiels suivants :

- Un arbitre secondaire,
- Deux juges de lignes,

et ne peuvent pas exercer leurs fonctions pendant plus de deux matchs successifs.

Article RP KAP 21.2.2 - 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 – 60 (« Catégorie des infractions »). 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 22 - Modalités de participation aux championnats nationaux seniors

Article RP KAP 22.1 - 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 22.2 - 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. Le même club ne peut pas être représenté simultanément en N1H et N2H.

Article RP KAP 22.3 - 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 (ayant participé à la finale N3),
- Celles qui évoluaient en championnat Régional la saison précédente et qui sont désignées par le responsable de la commission Régionale.

Une équipe, 2^{ème} ou 3^{ème} équipe de club a la possibilité de s'inscrire en National Excellence Mixte ou en N3.

Article RP KAP 22.4 - Equipes participantes en Nationale Excellence Mixte

Les équipes participantes en Excellence Nationale sont :

- Celles qui sont inscrites à la date de clôture des inscriptions,
- Des équipes réserves de N1H ou N2H, 2^{ème} ou 3^{ème} équipe de club.
- Une équipe première de club ne peut pas s'inscrire en Excellence Nationale.

Article RP KAP 23 - Les titres de « champion de France » en kayak polo

Compétition	Titre décerné
N1H	Champion de France Senior Hommes
N1D	Champion de France Senior Dames
U15	Champion de France moins de 15 ans
U18	Champion de France moins de 18 ans
U21H	Champion de France moins de 21 ans Hommes
U21D	Champion de France moins de 21 ans Dames

Article RP KAP 24 - Les autres titres

Compétition	Titre décerné
CFF	Vainqueur de la Coupe de France Senior Dames
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
Nationale excellence mixte	Vainqueur du championnat National Excellence Mixte

Article RP KAP 25 - Compétitions gérées par la Commission Nationale

Ces compétitions sont gérées par le logiciel fédéral « KPI », accessible sur Internet à l'adresse suivante : <https://www.kayak-polo.info/>

Article RP KAP 26 - Calendrier et programmation des matches

Article RP KAP 26.1 - 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 26.2 - 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 26.3 - Nombre d'équipes et formules de jeu

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

Article RP KAP 26.4 - Programmation des matches

Les programmes des matches sont établis par la Commission Nationale et/ou le responsable de compétition nommé 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 matches 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 matches sur une période de quatre heures,
- Un maximum de quatre matches 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 26.5 - 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.

Article RP KAP 27 - 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 28 - Matchs reportés

Article RP KAP 28.1 - 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 peut 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 28.2 - 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 « Retour »,
- S'il s'agit de matchs retour, au plus tard 15 jours après la dernière date de la phase.

Article RP KAP 28.3 - 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 29 - Diffusion des informations

Article RP KAP 29.1 - 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 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 29.2 - Réunion d'équipe

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

Article RP KAP 29.3 - Tableau d'affichage officiel

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 30 - Création et mise à jour des feuilles de présence

Article RP KAP 30.1 - Feuille de présence pour la prochaine journée

Chaque responsable d'équipe (cf art. RP KAP 64.1 rôle des responsables 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. Un maximum de 10 joueurs et 2 entraîneurs peuvent être inscrits sur la feuille de présence pour chaque journée de compétition.

Article RP KAP 30.2 - Compétiteur en règle

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

- De la licence compétition 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 30.3 - 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 30.4 - 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 31 - Demande de modification hors-délai des feuilles de présence

Article RP KAP 31.1 - 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 31.2 - Possibilité de modification par le responsable de championnat

Toute modification des feuilles de présence se fait après validation du responsable de compétition, ou du juge arbitre ou du délégué CNA, jusqu'à une heure avant le premier match de la journée. Chaque nouvelle inscription est soumise à une pénalité par compétiteur, dont le montant est défini dans une annexe au règlement sportif. A l'issue de la journée de compétition, le délégué CNA fait signer le PV en cas d'amendes et celles-ci seront prélevées.

Article RP KAP 31.3 - En cas d'impossibilité de vérification

Dans le cas où le responsable de compétition, juge arbitre ou le délégué CNA 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 31.4 - 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 32 - 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 33 - Composition d'équipe sur la feuille de marque

Article RP KAP 33.1 - 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 33.2 - 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.

Au cours de l'heure d'avant match, jusqu'au début du match, seules les suppressions de joueurs sont autorisées sur la feuille de marque de ce match. 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.

Article RP KAP 34 - Rôles des équipes

Article RP KAP 34.1 - 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 34.2 - Rôle du capitaine

Le capitaine est l'interlocuteur des arbitres.

Il est reconnaissable à son brassard d'une couleur tranchant avec son équipement corporel.

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 d'antijeu.

Article RP KAP 34.3 - Devoirs de l'entraîneur

L'entraîneur doit :

- Avoir une licence compétition 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.

Section 2.2.2 : Les règles particulières à l'activité

Article RP KAP 35 - Définitions générales Article RP KAP 35.1 - 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 35.2 - 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 35.3 - Action de tir

L'action 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 35.4 - 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 35.5 - 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 35.6 - « 6 mètres offensifs »

Zone des 6 mètres située sous le but adverse de l'équipe qui contrôle le ballon.

Article RP KAP 35.7 - 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. (Par exemple : faute sur un tireur face au but ; faute sur un passeur dont un partenaire est seul devant le but, etc...)

Article RP KAP 35.8 - Fautes de jeu

Une faute de jeu est une infraction pouvant donner lieu à une sanction. Toutes les fautes sont détaillées dans la section 2.2.3 : les irrégularités.

Article RP KAP 35.9 - 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 35.10 - 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 35.11 - 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 36 - Gardien de but

Article RP KAP 36.1 - 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 et à l'arrêt 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.

Dès qu'une équipe récupère le contrôle du ballon, les joueurs de cette équipe ne sont plus considérés comme être en défense et par conséquent, aucun joueur ne peut être défini comme gardien de but (même sous le but).

Article RP KAP 36.2 - Gardien jouant le ballon

Un gardien tentant de jouer le ballon est considéré comme un joueur ordinaire et peut être poussé. S'il ne récupère pas le ballon, il n'est considéré comme gardien qu'après que l'attaquant ait tiré au but ou passé le ballon.

Un gardien tentant de contrer le ballon pour éviter le but dans son rôle de gardien ne peut pas être touché par un adversaire.

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 36.3 - 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 37 - Action de but

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 de 60 secondes 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 37.1 - Décompte du chronomètre d'action de but

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

Le chronomètre est clairement visible par tous les joueurs sur le bassin.

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

Dans le cas où les chronomètres d'action de but ne pourraient pas être clairement visibles par les joueurs lors de leurs 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 37.2 - But accordé pendant l'action de but

Pour qu'un but soit accordé, le joueur qui prend le tir doit avoir lâché le ballon avant le début du retentissement du signal d'expiration du délai d'action de tir, ou avant le début du signal de fin de période de jeu, et que le ballon soit passé entièrement au travers de la surface plane qui constitue l'avant du but, conformément à l'article RP KAP45.1 (« Définition de « Marquer un but » »).

Article RP KAP 37.3 - 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 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 ou en cas d'avantage.

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 37.4 - 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 d'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 37.5 - 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 38 - 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).

Lors de la seconde mi-temps et/ou lors des prolongations, une équipe peut commencer à moins de 5 joueurs si des joueur(s) sont exclu(s) ou blessé(s) avec un minimum de 3 joueurs.

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

Article RP KAP 39 - 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 40 - 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 tirs 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.

Lorsque les arbitres signalent un temps mort, le chronométreur stoppera le chronomètre et redémarrera le jeu quand l'arbitre signalera la reprise par un coup de sifflet.

Article RP KAP 41 - Le déroulement du match

Article RP KAP 41.1 - Mise en jeu en début de période

Article RP KAP 41.1.1 - 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.

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

Article RP KAP 41.1.2 - 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.

L'arbitre principal 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 la ligne médiane au plus près du centre du terrain, ou en libérant le ballon préalablement positionné sur un support flottant.

Article RP KAP 41.1.3 - 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 au plus près du centre du terrain, 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, les autres joueurs étant à plus de 3 mètres. Le joueur qui tente de s'emparer du ballon, ne peut recevoir aucune aide physique d'un autre joueur. Il est en possession du ballon quand il a touché le ballon avec la main ou qu'il a joué le ballon à la pagaie. Un autre joueur pourra alors intervenir.
- Si un joueur enfourne volontairement un adversaire dans le but de gagner une possession, l'autre joueur ne sera pas sanctionné pour cet éperonnage.

Article RP KAP 41.1.4 - 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 41.2 - 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 est 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 42 - Temps mort

Article RP KAP 42.1 - Définitions de « temps de jeu », « arrêt de jeu » et « interruption de jeu »

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

Une interruption du jeu, le temps de jeu est arrêté à l'initiative des arbitres, durant lequel, le chronomètre est à l'arrêt. Exemple : Temps mort.

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 une interruption de jeu 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 42.2 - 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 42.3 - 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 au cours d'une action constituerait un désavantage pour l'équipe adverse.
- Un entre-deux doit être joué

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 42.4 - 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 43 - Entre-deux

Article RP KAP 43.1 - 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 43.2 - 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 43.3 - 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.

Cas particulier : si le terrain ne permet pas de jouer à l'endroit de la faute (par exemple : pas de fond à cet endroit ou terrain trop éloigné de la zone d'arbitrage), l'arbitre peut faire jouer l'entre-deux hors du terrain dans le but d'obtenir une touche par la suite.

Article RP KAP 44 - But marqué

Article RP KAP 44.1 - 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.

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 44.2 - 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 45 - Coup franc et ballon sorti des limites de l'aire de jeu

Article RP KAP 45.1 - 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 45.2 - 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 défenseuse 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 45.3 - Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé quand il y a un 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 45.4 - Coup franc direct

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 46 - Remises en jeu

Article RP KAP 46.1 - 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 46.2 - Actions du joueur pour la remise 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.

Pour toute remise en jeu, directe ou indirecte, le joueur doit au préalable présenter le ballon au-dessus de son épaule. Celle-ci doit faire un mètre horizontalement, même sur un dribble. Si non présentation du ballon lors d'une remise en jeu, l'arbitre avertit verbalement puis donne la balle à l'adversaire si récidive.

Article RP KAP 46.3 - 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 46.4 - 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 46.5 - 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 46.6 - 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 46.7 - Engagement rapide après un but

Article RP KAP 46.7.1 - 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 – 47.7.2 « 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 46.7.2 - 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 46.7.3 - 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 47 - Entrées et sorties des joueurs

Article RP KAP 47.1 - 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 et la balle est donnée à l'équipe adverse.

Article RP KAP 47.2 - 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.

Lorsque les arbitres renvoient de l'aire de jeu n'importe quel joueur qui ne respecte pas les conditions du jeu (équipement, bateau), celui-ci 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 RPKAP 47.3 - 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. Si

l'arbitre ne peut l'identifier alors le capitaine de l'équipe désigne le joueur qui doit sortir 2 minutes et la balle est donnée à l'équipe adverse. 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 47.4 - 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, mais peut entrer sur le terrain sans attendre la prochaine interruption de jeu s'il n'a pas été remplacé.

Article RP KAP 48 - Fin de période de jeu

Le chronomètreur 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 chronomètreur ne fonctionne pas.

Article RP KAP 49 - 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 50 - Prolongation par but en or

Article RP KAP 50.1 - 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 50.2 - 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 50.3 - 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 50.4 - Equipe vainqueur après prolongation par but en or

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

Section 2.2.3 : Les irrégularités

Article RP KAP 51 - Gestion des fautes, sanctions et expulsions par l'arbitre

Article RP KAP 51.1 - Généralités

L'arbitre peut 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. 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.

Chaque joueur ne peut recevoir dans un match que 3 cartons maximum (Vert, Jaune et Rouge). Si un joueur reçoit comme 1^{er} carton, un carton jaune, il ne peut plus recevoir de carton vert. S'il reçoit un 2^{ème} carton dans le match, il sera rouge.

- Le carton vert vaut expulsion temporaire de deux minutes au maximum. Si un but de l'équipe adverse est marqué au cours des deux minutes, le joueur ou un de ses coéquipiers peut entrer de nouveau sur le terrain,
- Le carton jaune vaut expulsion temporaire de deux minutes au maximum. Si un but de l'équipe adverse est marqué au cours des deux minutes, le joueur ou un de ses coéquipiers peut entrer de nouveau sur le terrain,
- Le carton rouge « cumul de cartons » vaut expulsion définitive pour le joueur fautif qui ne terminera pas le match. Par contre, un de ses coéquipiers pourra le remplacer à l'issue de l'exécution des deux minutes complètement effectuées. Ce carton rouge provenant d'un cumul de cartons pour un même joueur, n'occasionnera pas de match supplémentaire de suspension pour ce joueur sauf si demande de jury d'appel des arbitres.
- Cependant, un arbitre peut également attribuer un carton rouge « définitif » (aucun remplacement par un coéquipier jusqu'à la fin du match), en fonction de la gravité de la faute commise. Ce carton rouge fera l'objet d'un jury d'appel.

Article RP KAP 51.2 - Carton vert

Un carton vert est attribué :

- Pour toute faute répétée et délibérée ou dangereuse, à moins qu'il ne soit nécessaire d'attribuer un carton jaune ou rouge,

- Pour toute faute entraînant un pénalty à moins qu'un carton jaune ou rouge ne soit attribué,
- 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,
- Pour toute entrée illégale de matériel ou du remplaçant sur l'aire de jeu
- Pour un entraîneur qui ne respecterait pas la zone des entraîneurs, le carton vert vaut avertissement sans expulsion.

Article RP KAP 51.3 - Carton jaune

Un carton jaune est attribué :

- Pour toute faute délibérée et répétée ou pour toute faute que l'arbitre considère comme délibérée et dangereuse à moins qu'un carton rouge soit attribué,
- Pour contestation répétée des décisions de l'arbitre,
- Pour tout écart de langage 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 2^{ème} carton alors qu'il s'est déjà vu attribuer un carton vert quel qu'en soit le motif au cours du match,

Un entraîneur ne peut pas recevoir de carton jaune.

Article RP KAP 51.4 - Cartons rouges

Un carton rouge « cumul de cartons » est attribué :

- ☐ Pour un même joueur, si le joueur doit recevoir un carton supplémentaire au cours de la rencontre alors qu'il a déjà obtenu un carton jaune,

Un carton rouge « définitif » est attribué :

- ☐ Pour tout comportement délibéré et dangereux,
- 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,
- Si le carton rouge attribué suite à un cumul de cartons, occasionne une discussion de la part du joueur fautif. Ce carton peut être modifié par un carton rouge définitif sans remplacement par un coéquipier,

L'expulsion définitive d'un joueur quel que soit le type de carton rouge, implique son ~~exclusion~~ de l'aire de jeu pour le reste du match.

Pour un entraîneur, l'exclusion est applicable à la zone de compétition.

Un carton rouge « définitif » entraîne un match de suspension minimum pour le joueur ou entraîneur et réunion d'un jury d'appel.

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

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

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

- Appliquer un temps mort,
- Utiliser le signal gestuel correspondant avec le carton correspondant.
- Pour un carton rouge « Cumul de cartons », l'arbitre montre un 2ème carton jaune puis dans le même temps un carton rouge au joueur.
- Pour un carton rouge « Définitif », l'arbitre en montrant le carton au joueur, signale
- à haute voix « Carton rouge définitif » et il croise les bras devant la poitrine, le carton dans une main, l'autre poing serré.

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 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 vérifié les antécédents dans le match,
4. Le secrétaire doit enregistrer le numéro du joueur et le type de carton,
5. L'arbitre donne un coup de sifflet pour que le jeu reprenne, et le chronométreur doit déclencher à nouveau son chronomètre à ce moment,
6. Si un temps mort ou la mi-temps a lieu, pendant que le joueur subit son renvoi, alors l'arbitre doit interrompre le temps restant du renvoi lors de la durée du temps mort ou de la mi-temps,
7. 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 à l'issue des 2 minutes,
8. 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 nouveau carton s'il était expulsé, ou un carton s'il était 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 encaissé par 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, ni l'engagement pour laisser entrer le joueur suspendu ou un remplaçant. Un deuxième but entraînera la fin de l'expulsion suivante.

Un joueur expulsé définitivement d'un match ne peut pas être remplacé jusqu'à la fin du match, en cas de carton rouge « définitif ».

En cas de carton rouge « cumul de cartons », le joueur expulsé pourra être remplacé par un coéquipier à l'issue des deux minutes en infériorité.

Article RP KAP 52 - Les fautes d'antijeu

Article RP KAP 52.1 - Comportement d'antijeu

Un comportement d'antijeu est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction. Les événements 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 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 entrave aux tentatives de redressement d'un autre joueur après dessalage. Un joueur avec la tête sous l'eau ne peut être touché avant que sa tête et ses deux épaules ne sortent de l'eau,
- 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 jugé 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 52.2 - 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 (exclusion, pénalty...).

Article RP KAP 52.3 - Fautes 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 un des deux joueurs a touché le ballon avec la main ou joué le ballon à la pagaie.

L'arbitre signale le comportement antijeu par le signal gestuel correspondant. Le coup franc indirect est joué sur la ligne médiane.

Le premier joueur arrivant sur le ballon est considéré comme celui qui en prend possession. C'est donc à son adversaire de ne pas faire de faute (bateau sur le joueur, sur la jupe, accrochage, etc...). Tout retard et non maîtrise du bateau entraînent une faute de jeu et possible carton en fonction de la dangerosité.

Article RP KAP 53 - Fautes de jeu

Article RP KAP 53.1 -Eperonnage illégal

Un éperonnage illégal est une faute de jeu pouvant donner lieu à une sanction. L'ensemble des pratiques d'éperonnage illégaux sont les suivantes :

- 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)
- 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 percussion.
- Tout éperonnage qui entraîne le contact significatif du kayak attaquant avec la jupe du joueur attaqué, le joueur attaquant continuant son action de poussée.
- Si un joueur enfourne volontairement un adversaire dans le but de gagner une possession, l'autre joueur ne sera pas sanctionné pour cet éperonnage.

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 53.2 - Eperonnage illégal sur le gardien de but

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

Un joueur commet un éperonnage 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 53.3 - Joute illégale

Une 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.

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 53.4 - Obstruction et écran illégal

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 un adversaire d'aller vers le ballon avec son kayak en mouvement (notamment une trajectoire de bateau non orientée vers le ballon) et/ou une manœuvre de la pagaie à plus de 3 mètres de celui-ci. 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.
- Dans la zone des 3 mètres autour du ballon, un 3^{ème} joueur intervenant pour récupérer le ballon disputé par les 2 autres joueurs
- Une équipe perd le ballon dans ses 6 mètres offensifs et qu'un des joueurs empêche un adversaire non porteur de balle de jouer la contre-attaque.

Il n'y a pas d'obstruction :

- 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),

- Dans la zone des 3 mètres, le ballon est disputé par binôme tel en individuel. Les forces des joueurs doivent être équilibrées à savoir un joueur contre un ou deux contre deux,
- Dans la zone des 6 mètres offensifs, envers l'équipe qui est en possession de la balle,
- S'il y a joute entre deux adversaires dans la zone des 6 mètres.

Article RP KAP 53.5 - Accrochage illégal

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.

Cas particulier : si action sur le ballon ou, le bras d'un passeur ou d'un tireur en action, cela est une faute. Par contre, si le défenseur est statique et que l'attaquant vient chercher le contact, il n'y a pas faute.

De même, pour une prise de balle à l'arrière du plan des épaules, lorsque le porteur est en action de tir ou de passe, sans mettre de force dans la prise de balle, sans appuyer sur le ballon ou s'opposer au bras du tireur, relever le ballon pour tenter de le récupérer n'est pas une faute,

Article RP KAP 53.6 - Utilisation illégale de la pagaie

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,
- En situation de jeu arrêté, le ballon doit faire un mètre horizontalement avant de pouvoir être contré par l'adversaire. Dans le cas contraire, un carton peut être attribué,
- En situation de jeu en mouvement, le ballon peut être contré à une longueur de bras de l'adversaire. En d'autres termes, bras tendu, le ballon peut être contré sans limite de 1 mètre, à condition que la pagaie ne fasse pas de mouvement vers l'adversaire au moment du tir et que l'action n'aboutisse pas à un contact significatif.
- 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

Cas particulier d'une situation de jeu arrêté à 2 mètres du but : un défenseur ou le gardien de but a la possibilité de contrer le ballon sans limite de 1 mètre, à condition que la pagaie ne fasse pas de mouvement vers l'adversaire au moment du tir et que l'action n'aboutisse pas à un contact significatif.

En situation de jeu en mouvement, si la pagaie du défenseur est placée avant que l'attaquant arrive, qu'il n'y a pas de mouvement au moment du tir et que l'attaquant va chercher le contact sans l'éviter, il n'y a pas de faute. Même si la pagaie est à moins d'un mètre.

Article RP KAP 53.7 - Possession illégale

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.
- Fin du décompte du chronomètre d'action de but.

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 53.8 - Poussée illégale

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 54 - Avantage

Article RP KAP 54.1 - 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. Un carton peut être attribué.

Celui-ci est effectif au moment où il est attribué et non pas lorsque la faute a été commise.

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 54.2 - 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 « Avantage » 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 54.3 - 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.

L'arbitre doit revenir à la faute, s'il estime que le joueur n'a pas pu prendre le tir ou la passe dans de « bonnes conditions ». Si le joueur rate la passe ou le tir de son fait uniquement (exemple : tir mal cadré), pas de nécessité de revenir à la faute.

Article RP KAP 55 - Fautes d'engagement pouvant être sanctionnées par une exclusion

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

- 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,
- Plus de deux joueurs adverses de l'équipe qui remet en jeu, jouent visiblement un retour temporisé dans leur camp.

Ces fautes d'engagement entraînent un carton vert au(x) joueur(s) fautif(s) à moins que ces joueurs

aient déjà reçu un carton, celui-ci sera donc jaune ou rouge.

Article RP KAP 56 - Règle du pénalty

Article RP KAP 56.1 - Généralités

A l'intérieur de la zone des 6 mètres, un pénalty 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 pénalty 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 (par exemple : un coéquipier seul devant le but).

La couleur du carton lors d'un pénalty est à l'appréciation des arbitres en fonction de la gravité de la

faute commise. Si le but est marqué lors du pénalty, le joueur exclu par un carton ou un coéquipier peut rentrer de suite sur le terrain sauf si c'est un carton rouge.

Article RP KAP 56.2 - Action de l'arbitre

Pour informer les joueurs et les officiels de jeu du pénalty, les arbitres indiquent un temps mort puis le pénalty avec les signaux gestuels correspondants.

Article RP KAP 56.3 - Mise en place des joueurs

Le joueur effectuant le pénalty se place stationnaire, à 4 mètres de la ligne de but et présente le ballon.

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 et garder sa position pendant le tir.

Tous les autres joueurs doivent avoir leur équipement derrière la ligne des 6 mètres. Un carton vert (ou jaune ou rouge si le vert a déjà été attribué) sera donné à chaque joueur traversant la ligne des 6 mètres avant le tir du pénalty.

Seuls les remplaçants et les joueurs exclus temporairement sont derrière la ligne de but.

Article RP KAP 56.4 - 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 pénalty.

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

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

Article RP KAP 56.5 - Tir du pénalty

Une fois que l'arbitre secondaire et le juge de ligne l'ont averti des bons placements, en levant le bras, 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,
- Les autres joueurs ne peuvent se mettre en action qu'à partir du moment où le ballon quitte les mains du tireur. Si un ou des joueurs ont traversé la ligne des 6 mètres avant le départ du ballon, ces derniers sont avertis d'un carton et le tir est à refaire s'il n'a pas été marqué.

Article RP KAP 56.6 - Pénalty en fin de période

Lorsqu'un pénalty a été accordé dans les 5 dernières secondes, le pénalty 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.

Section 2.2.4 : Les sanctions qui en découlent

Article RP KAP 57 - Conséquences des cartons après un match

Le Jury d'appel, ou la Commission Nationale, doivent appliquer les sanctions suivantes :

Carton	Sanctions disciplinaires à suivre
12 Verts dans la saison	Suspension pour le match suivant
3 jaunes dans une journée de compétition", ou tout carton jaune supplémentaire (au-delà du 3ème dans la journée de compétition)"	Suspension pour le match suivant
6 jaunes dans la saison	Suspension pour le match suivant
Tout carton jaune supplémentaire (au- delà du 6ème dans la saison)	- Suspension pour le match suivant - Saisine possible du Jury d'appel ou l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo
1 rouge dans un match	- Suspension automatique pour le match suivant (sauf si cumul de cartons dans un même match) - Saisine possible du Jury d'appel ou l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo
2 rouges dans une journée	- 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	- Suspension automatique pour les 4 matchs suivants. - Saisine possible du Jury d'appel ou l'Instance Nationale de Régulation kayak-polo
Tout carton rouge supplémentaire (au- delà du 3ème dans la saison)	- 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 2 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 58 - 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 matches « 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 59 - 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 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)
	Absence ou retard à plusieurs réunions
	Non-respect des règles d'hygiène et sécurité
	Retard d'arbitre pour plusieurs matches
	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 60 - Forfait

Article RP KAP 60.1 - Forfait simple

Article RP KAP 60.1.1 - 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,
- Est réduite à 2 joueurs au cours d'un match dont elle menait au score,
- Est réduite à 2 joueurs au cours d'un match dont elle était menée à moins de 5 buts de différence

Article RP KAP 60.1.2 - 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.
- Cas particulier : si l'équipe forfait est menée de plus de 5 buts, 0 point, 0 but et les buts de l'équipe adverse sont conservés.

Article RP KAP 60.1.3 - 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 matches,
- Sanction de catégorie 6 pour trois matches ou plus.

Article RP KAP 60.2 - Forfait général

Article RP KAP 60.2.1 - 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 matches perdus par disqualification.

Article RP KAP 60.2.2 - 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 60.2.3 - 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 61 - Sanctions en cas de refus de participer en championnat national senior hommes ou Mixte

Article RP KAP 61.1 - Règle générale

Situation	Sanction
Refus de s'inscrire en N3	Relégué en régional
Refus de s'inscrire en N2H	Relégué en régional
Refus de s'inscrire en N1H	Relégué en N3

Article RP KAP 61.2 - Refus de s'inscrire en championnat national N3

- Une équipe évoluant en N3 la saison précédente, en position de se maintenir, et qui refuse sa place en N3, sauf à évoluer en Nationale Excellence Mixte
- Une équipe évoluant en N2H la saison précédente, en position de relégation, qui refuse sa place en N3.

Article RP KAP 61.3 - Refus de s'inscrire en championnat national N2H

- 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 61.4 - Refus de s'inscrire en championnat de France N1H

- 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 RP KAP 62 - 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 conformément à l'article RP KAP 13.2

Ce recours doit également :

- 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 2.2.5 : Les résultats

Article RP KAP 63 - Classements en kayak polo

Article RP KAP 64 - Attribution des points pour déterminer un classement général

A l'issue de chaque match durant une compétition, des points sont attribués de la façon suivante :

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

A la fin de la compétition, chaque équipe va alors additionner des points qui permettront

d'établir un classement général. Le classement de chaque compétition est disponible sur KPI.

Article RP KAP 65 - 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 particulière de buts entre elles,
3. Différence générale de buts,
4. Nombre de buts marqués,
5. Equipe ayant le moins de cartons rouges sur cette phase de compétition,
6. Equipe ayant le moins de cartons jaunes 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 rouges sur les précédentes phases de compétition (dans les compétitions où c'est applicable),
9. Equipe ayant le moins de cartons jaunes sur les précédentes phases de compétition (dans les compétitions où c'est applicable),

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 66 - 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 67 - Equipes qualifiées à la coupe d'Europe des clubs

Article RP KAP 67.1 - 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 la phase Elite.

Article RP KAP 67.2 - Equipes féminines qualifiées à la coupe d'Europe des clubs

Les deux équipes qualifiées à la coupe d'Europe des clubs sont les suivantes :

- L'équipe première au classement du Championnat de France N1D à l'issue de la phase régulière
- Le vainqueur du Championnat de France N1D à l'issue de la phase Elite,
- L'équipe deuxième au classement du Championnat de France N1D 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 N1D à l'issue de la phase régulière, à défaut de la phase Elite.

[Article RP KAP 68 - Transition entre les championnats seniors masculins ou Mixtes.](#)
[Les formules et nombres de transitions entre championnats sont définis dans les annexes](#)

Chapitre 2.3 : L'organisation administrative

Section 2.3.1 : Le déroulement des compétitions

Article RG 31 - Principe général d'accession aux compétitions

Les compétitions inscrites au calendrier des Commissions Nationales d'Activités ne sont ouvertes qu'aux compétiteurs licenciés à la FFCK.

Une inscription n'est effective que lorsque le compétiteur ou sa structure d'appartenance, a respecté les règles d'inscription

Le compétiteur s'engage à se soumettre à tout contrôle anti-dopage, à pouvoir apporter une preuve de son identité et à respecter le Règlement Sportif Fédéral

L'organisateur d'une compétition veille à ce que tous les participants inscrits à la manifestation soient en possession au minimum :

- D'une licence Fédérale Annuelle de compétition en cours de validité,
- D'un niveau de "Pagaie Couleur" adapté à la réglementation en vigueur (RG 32),
- 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 32 - Principe des "Pagaies Couleurs" dans les compétitions

Pour participer à une compétition de niveau régional, le compétiteur doit être en possession, au moins, de la « pagaie jaune de l'embarcation ». Pour participer à une manifestation de niveau interrégional ou national, le compétiteur doit être en possession, au moins, de la « Pagaie verte de la Discipline ».

Pour le Dragon Boat, le pagayeur n'a pas besoin d'être en possession d'un niveau « pagaie couleur ». Seul le barreur doit être en possession, au moins, de la « Pagaie Bleue de la Discipline ».

Article RG 33 - Passerelle interactivités facilitant l'accès aux Championnats de France et aux animations nationales

Un compétiteur 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.

Afin de faciliter la participation à plusieurs activités dans le but d'encourager la polyvalence, en particulier chez les jeunes, une demande similaire peut être faite par tout compétiteur justifiant d'un niveau reconnu dans une activité (niveau de pagaie couleur ou d'une position au classement numérique) sans certitude d'acceptation de la demande.

La C.N.A concernée notifie sa décision au compétiteur.

Article RG 34 - Droits d'inscription

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.

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 dans les annexes des Règlements Sportifs.

Section 2.3.2 : Inscription pour compétiteur étranger ou candidat à un examen

Article RG 35 - 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 articles de règlement, précédents.

Article RG 36 - 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 une Carte Fédérale « un jour option Compétition », par jour de compétition. Lors de l'inscription, le compétiteur doit présenter, un justificatif d'identité, un certificat d'absence de 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 37 - 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 38) avec les adaptations suivantes :

- A défaut de posséder une Carte Fédérale Annuelle, l'organisateur peut délivrer une Carte Fédérale « un jour » Compétition 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".

Section 2.3.3 : Les Règles de surclassement

Article RG 38 - 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, pour l'année en cours.

Le surclassement permet à certains jeunes qui présentent des aptitudes physiques et physiologiques supérieures à la moyenne de leur âge d'évoluer dans une catégorie d'âge supérieur. Sur demande des parents et de l'entraîneur, après examen médical, le surclassement est validé ou non, par le Président de la Commission Nationale Médicale. Un dossier de surclassement est à constituer pour un vétéran qui souhaiterait participer à une compétition en catégorie senior.

La procédure de surclassement est expliquée dans l'Annexe 3 du Règlement Intérieur de la Fédération (Règlement Médical Fédéral), consultable sur le site de la FFCK dans les textes officiels.

Article RP-\$\$ - Règles de surclassement spécifiques à la discipline

Section 2.3.4 : Les Manifestations de Loisir

Article RG 39 - Différence entre une compétition et une manifestation de loisir

Une compétition est une manifestation dans laquelle, sont édités des résultats avec un classement en fonction d'une place ou d'un temps réalisé.

Une Manifestation de Loisir se fait sans édition de résultat ni classement. La Carte Annuelle Fédérale Compétition n'est donc pas obligatoire. Les Cartes Fédérales Individuelles et de toutes temporalités (annuelle, trimestrielle ou journalière) permettent d'y participer. Le certificat médical de pratique sportive ou de Canoë Kayak en compétition n'est pas obligatoire. Il est conseillé se reporter à l'Annexe 10 du Règlement Intérieur de la FFCK.

Les Règlements Sportifs ne s'appliquent pas aux Manifestations de Loisir.

PARTIE 3 : LE CADRE GÉNÉRAL

Chapitre 3.1 : L'élaboration des règlements nationaux

Section 3.1.1 : Introduction

Article RG 40 - 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 41 - Application des Règles Générales

Les articles du règlement générales sont applicables à toutes les activités sportives pratiquées en compétition.

Les points non prévus et/ou complémentaires figurent dans chacun des règlements sportifs particuliers et dans les annexes spécifiques à chaque activité.

Section 3.1.2 : Architecture du Règlement

Article RG 42 - Architecture des règlements sportifs

Un règlement sportif est rédigé pour chaque activité gérée par la FFCK. Les règlements sportifs sont constitués de règles générales, d'un règlement particulier spécifique à chaque activité et d'annexes.

Ce Règlement Sportif est validé pour 4 années de 2023 à 2026 sous réserves de non-modification du règlement international et de cas de forces majeur en excluant le slalom Xtrem en pleine évolution.

Seules, les Annexes au Règlement sportif pourront être modifiées chaque année.

Article RG 42.1 Les Règles Générales

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

Article RG 42.2 Le Règlement Particulier

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.

Article RG 42.3 Les Annexes

Les annexes sont :

- a. 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 droits d'inscriptions,
- Les quotas et points du classement national ou d'épreuves, pour l'accession aux Championnats de France et finales nationales ou interrégionales.

Article RG 43 - Règle pour les Départements et des Territoires d'Outremer

Pour les compétiteurs des Départements et des Territoires d'Outremer, 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 Départements et Territoires d'Outremer pour les modalités d'inscriptions ou la réalisation d'équipes régionales.

Chapitre 3.2 : Les Commissions Nationales d'Activité

Section 3.2.1 : Le Fonctionnement des Commissions

Article RG 44 - 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 45 - 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. Elle est chargée d'organiser le Championnat de France de la discipline, conformément à son projet d'Animation Nationale.

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.

Article RG 46 - 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, de Rafting 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.

Section 3.2.2 : Le Calendrier des Commissions Nationales d'Activité

Article RG 47 - 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 Départements et Territoires d'Outremer 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 48 - Avis 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 donne un avis sur l'organisation.

Article RG 49 - 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,
- Une décision du Bureau Exécutif,
- 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.

Chapitre 3.3 : Les compétitions de sélection des équipes de France

RG 50 - 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.

RG 51 - Les Règlements de ces compétitions de sélection

Les Règlements de ces compétitions de sélection sont de la responsabilité de la Direction Technique Nationale et ne rentrent pas dans le cadre de ces Règlement Sportifs pour l'Animation Nationale. Un règlement spécifique leur est dévolu.

Chapitre 3.4 : Les Compétitions Internationales

RG 52 - Attribution et règlement des compétitions internationales

Les compétitions internationales (NIVEAU 1 « Grands Evénements Sportifs », Jeux Olympiques, Jeux Mondiaux, Championnat du Monde, Championnat d'Europe et Jeux régionaux ou continentaux, NIVEAU 2 « Coupe du Monde », NIVEAU 3 « Compétitions internationales comptant pour un classement mondial ou européen », Compétitions « ECA Cup », Compétition « ICF Ranking », Championnat d'Europe des clubs) entrent dans le cadre des règlements d'une instance internationale¹ et délivrent des titres. Elles sont prévues au calendrier annuel d'une instance internationale et soumises à leur réglementation. 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.

RG 53 - Participation des Equipes de France

La participation aux compétitions internationales décrites au RG 59 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.

RG 54 - Participation à une compétition internationale

Tout athlète licencié à la FFCK, souhaitant représenter la France dans une compétition inscrite au calendrier international, doit demander l'autorisation à la FFCK.

Article RP KAP 69 - Inscriptions d'équipe et règles de participation

Article RP KAP 69.1 - Formalités d'inscription à une compétition nationale de kayak polo

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 :

- Inscrire et régler en ligne chacune de ses équipes sur le site fédéral [competFFCK](#) (le détail des frais et la période d'inscription sont définies dans les annexes),
- S'être acquitté des amendes des années précédentes.

Article RP KAP 69.2 - Inscription d'une équipe « 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 69.3 - 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 équipe	-	-	-
N1D	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
U15	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
U18	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
U21H			1 équipe ou +	
U21D			1 équipe ou +	
CFF	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +
CFH	1 équipe ou +	-	-	-
CF15	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe ou +	1 équipe
N2H	1 équipe	-	-	-
N3	1 équipe ou +			
Nationale Excellence Mixte	1 équipe ou +			

Article RP KAP 69.4 - 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 70 - Permutation de joueurs entre équipes

Article RP KAP 70.1 - 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 70.2 - Permutation de joueurs en championnats seniors hommes

- Lorsqu'une structure a plusieurs équipes engagées en championnats seniors hommes (N1H, N2H, N3, Nationale Excellence Mixte), il est permis à un joueur de Nationale 3 de jouer en Nationale supérieure (N1H, N2H) 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 en N3.
- La permutation de joueur entre N1H et Nationale Excellence Mixte, N2H et Nationale Excellence Mixte est autorisée sans limite de participation. Les responsables des équipes doivent s'assurer des inscriptions dans les règles des joueurs permutés.

Article RP KAP 71 - Mixité dans une équipe

Les compétitions suivantes peuvent accueillir des équipes mixtes :

Compétition	Mixité
N1H	Non (uniquement masculines)
N1D	Non (uniquement féminines)
U15	Oui
U18	Oui
U21H	Non (uniquement masculines)
U21D	Non (uniquement féminines)
CFF	Non (uniquement féminines)
CFH	Non (uniquement masculines)
CF15	Oui
N2H	Non (uniquement masculines)
N3	Oui (conditions en annexes)
NEM	Oui (conditions en annexes)

Les compétitions mixtes peuvent accueillir des équipes composées uniquement de hommes, ou uniquement de dames, ou de dames et d'hommes.

Dans les compétitions genrées, la mixité est strictement interdite.

Article RP KAP 72 - Noms d'équipe

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

Article RP KAP 73 - 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 74 - Accessions aux compétitions par catégorie d'âge

Les compétitions sont ouvertes aux catégories d'âge suivantes :

COMPETITIONS	CATEGORIES				
	U15	U18	SENIOR	MASTER 1	MASTER 2
U15	X				
CFU15	X				
U18	(*)	X			
N1H					
N1D					
CFH					
CFD					
N2H					
N3					
NEM					
	(*)	(*)	X	X	(*)

(*) Catégorie d'âge nécessitant une autorisation de surclassement sauf pour les vétérans du groupe MASTER 1
Les vétérans du groupe Master 1 sont dispensés de surclassement.

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



PARTENAIRE PRINCIPAL



PARTENAIRES MAJEURS



PARTENAIRES TECHNIQUES



Contacts : partenariat@ffck.org