



# **RÈGLEMENT**

# **KAYAK-POLO**

# **2013/2014**

Le règlement de référence est le règlement fédéral, mais pour le Championnat UNSS, des adaptations (surlignées en bleu) ont été apportées, notamment sur les contacts.

**Pour les Collèges** : obligatoirement 2 filles l'équipe (dont une toujours en jeu).

**Pour les Lycées** : composition libre.

Les matches opposent 2 équipes de 4 joueurs(ses) + au maximum 2 remplaçants(tes).

**Le Jeune Officiel ne peut pas être concurrent. (cf fiche sport 2012-2016)**

## **I. Classements et Titres Décernés**

Le classement des équipes est établi à l'issue d'un tournoi ou d'un championnat qui ne comporte aucune élimination directe.

**Il n'y a pas de tournoi spécifique « excellence ».**

### **Titres :**

Champion de France UNSS kayak-polo collèges. Champion de France UNSS kayak-polo lycées.

## **II. Matériel et terrain**

- **Bateaux en polyéthylène (carbone interdit), à bouts ronds** (10 cm de rayon), **protégés avec de la mousse** (au minimum 30mm d'épais sur 50mm de large), de même couleur, insubmersibles, avec cale-pieds.

- **Gilets aux normes « CE »** de même couleur avec numéro (maillots sans manche avec numéro possible).

- **Jupes.**

- **Casques** à grille de même couleur.

- **Pagaies** ne risquant pas de blesser (pas d'encoche ou de bordure de métal). Les pales ont une épaisseur supérieure de 5mm.

**Aire de jeu** : eau calme sur toute la surface. Profondeur de 90cm environ. Longueur de 20m minimum. Rapport largeur/longueur 2/3. Buts de 1m de haut et 1,5m de large suspendus verticalement à 1.70 m au-dessus de l'eau (hauteur réglementaire des championnats jeunes Fédéraux).

Les lignes latérales et les lignes de but doivent être matérialisées par des lignes visibles par les joueurs et les arbitres.

- **Ballons** : water-polo taille 4 pour les collèges et taille 5 pour les lycées.

## **III. Échelles des Sanctions**

### **1- Sanctions**

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

**a- Coup franc direct : un doigt indiquant la direction du jeu.**

- peut être tiré directement au but.

- Le ballon est jouable quand il a parcouru un mètre horizontalement ou bien est en possession d'un partenaire.

#### **b- Pénalty: signal 12 et temps mort.**

- attribué pour toute faute délibérée ou dangereuse dans l'aire des 6 mètres alors qu'il tentait de tirer en direction du but (lors du jeu ou lors d'un coup franc direct) ou qu'il tentait de faire une passe ou de se positionner pour un but quasi certain. L'action de tirer commence quand le joueur est en contact avec le ballon, avec main ou pagaie, et qu'il essaie clairement de tirer au but ou de se préparer à tirer au but.
- toute faute grave consistant à gêner illégalement un joueur hors de l'aire des 6 mètres alors qu'il allait marquer un but de façon sûre et certaine, qu'il n'y a pas de gardien de but en place, et que le gardien n'est pas empêché de se placer sous son but.

Il est tiré stationnaire par un seul joueur à 6 mètres du but sans gardien. A la différence du tir au but le ballon peut être repris par le joueur si le ballon heurte le but et revient sur le terrain).

#### **c- Carton vert (avertissement) : signal 13**

Il est attribué pour comportement antisportif, jeux dangereux, etc.... à moins qu'un autre carton ne soit attribué.

**d- Un carton jaune** , attribué après 3 cartons verts ou pour toute faute délibérée ou dangereuse dans le but d'empêcher un but quasi-certain, pour tout écart de langage ou pour contestation répétée des décisions de l'arbitre. Le joueur est exclu temporairement 1 minute. Les joueurs exclus doivent respecter les règles d'entrée lorsque s'achèvent leurs périodes d'exclusion et se conformer aux directives du juge de ligne.

**e- Carton rouge**, attribué lorsqu'un joueur reçoit 2 cartons jaunes, pour une agression personnelle sur un joueur, pour tout écart de langage continu et répété.  
Le joueur est alors exclu définitivement, et ne peut être remplacé.

Il est interdit de match suivant et passage devant commission disciplinaire.

## **IV. Règles du Jeu**

**1- Durée du Match** : 2 fois 7 min.

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

### **2- Le temps mort (signal 5)**

- Décidé par l'arbitre au cours du match par un triple coup de sifflet.
- Le chronométrateur arrêtera le chronomètre et le déclenchera à nouveau lorsque l'arbitre sifflera la remise en jeu.
  - demandé lorsqu'un joueur dessale et que son équipement gêne le jeu.
  - lorsque les conditions de jeu deviennent dangereuses ou que les équipements doivent être remis en place (ex : pagaie cassée).
  - lorsqu'un joueur est blesé ou lorsqu'un joueur se trouve illégalement sur le terrain sauf si cela constitue un désavantage pour l'autre équipe.
  - automatique lorsqu'un penalty est sifflé ou à la discrétion de l'arbitre.
  - Lorsque l'arbitre a sifflé un temps mort, et qu'il n'y a ni faute ni ballon sorti de l'aire de jeu, le jeu redémarre par un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui était en possession du ballon.
  - Si temps mort suite à un dessalage, un coup franc indirect est accordé à l'autre équipe. Si l'arbitre ne peut clairement établir l'équipe qui était en possession du ballon, le jeu redémarre par un entre-deux. (Signal 6)

### **3- Choix du terrain par tirage au sort**

Il y ensuite alternance des côtés y compris pour la prolongation.

#### **4- Début du Match et à chaque période de jeu**

Quatre joueurs par équipe devront s'aligner avec leurs kayaks stationnaires sur leur propre ligne de but.

- L'arbitre donnera un coup de sifflet pour annoncer le début du match puis il lancera le ballon au centre de l'aire de jeu.
- Un seul joueur tente de s'emparer du ballon ne peut recevoir aucune aide. Son équipier ne devra pas se trouver à moins de 3 mètres de son corps Toute infraction entraînera un coup franc indirect. Signal 7 (avec main ouverte).

#### **5- Marquer un but :signaux 2**

Lorsque le ballon passse entièrement au travers de la surface plane qui constitue l'avant du but.

L'arbitre indique le numéro du joueur qui a marqué le but.

Lorsqu'un joueur empêche le ballon d'entrer dans le but au moyen de sa pagaie, et ce en passant par derrière, le but est accordé).

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

#### **6- Remise en jeu après un but (pas d'arrêt du temps).**

L'équipe qui vient d'encaisser un but récupère le ballon et effectue la remise en jeu dans la continuité du jeu, en milieu de terrain (présentation du ballon), quelle que soit la position de l'équipe adverse.

L'arbitre devra siffler pour remettre en jeu.

#### **7- Fin de jeu : signal 1**

Le chronométrateur indiquera la fin de chaque période de jeu avec un signal sonore puissant. Le match est arrêté dès le début du signal.

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

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

#### **8- Match Nul= 1 prolongation de 3 min**

#### **9- Prolongation (but en or): 1 de 3 min en mort subite.**

- Si égalité après les 3 mn= tirs au but

#### **10- Tirs au but**

-4 tirs au but (alternativement)par les 4 joueurs présents sur l'aire de jeu à la fin du temps réglementaire, à partir de la ligne de 6 m. L'équipe qui marque le plus de buts a gagné. Si l'égalité persiste, faire reculer à 8 m, à 10 m ect...

L'arbitre tirera au sort et laissera le choix à l'équipe qui aura gagné le tirage au sort de tirer la première. Les deux équipes tireront sur le même but. L'arbitre décidera du but à utiliser.

Tous les autres joueurs seront sur l'autre moitié de l'aire de jeu. Le tir devra être effectué au coup de sifflet de l'arbitre. Application de la Règle des 5 secondes.

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

## **11- Joueur remplaçant.**

### **a- Joueur dessalé**

Après dessalage, le sortant doit être sorti du terrain avec tout son matériel depuis n'importe quelle ligne du terrain ; le remplaçant quant à lui ne rentre qu'au prochain arrêt de jeu au niveau de la ligne de but.

Pas de temps mort sauf danger immédiat ou que le matériel gêne.

Si une équipe A est réduite à 2 joueurs le match est immédiatement arrêté, le « jury » décide alors :

- soit de faire rejouer le match,
- soit de garder le score,
- ou si la réduction du nombre des joueurs de l'équipe A est due à des cartons rouges ou jaunes, de déclarer vainqueur l'équipe B avec au minimum un but d'avance ou plus si nécessaire.

### **b- Gardien de But**

Précision : POSSESSION : quand le joueur a le ballon dans les mains ou peut atteindre le ballon avec sa main, ou quand il le contrôle avec sa pagaie, le ballon étant dans l'eau et non dans l'air.

Le joueur qui se situe le plus près et en dessous (moins d'un mètre) du centre du but, pour le défendre est considéré à ce moment-là comme le gardien de but. Le corps du joueur doit faire face au jeu.

Si plusieurs joueurs sont directement sous le but, c'est le joueur le plus au centre qui sera considéré comme étant le gardien de but.

Lorsqu'un gardien de but qui n'est pas en possession du ballon est déplacé ou déséquilibré par un joueur de l'équipe adverse= éperonnage illégal : signaux 8.

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

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

Dans les 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.

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

### **b- Entrée sur l'aire de jeu – Retour et remplacements**

Les entrées des joueurs ou leurs sorties pour des remplacements ne peuvent se faire que par leur propre ligne de but et à tout moment.

En cas de changement illégal, le joueur rentrant est pénalisé d'un carton jaune. Si l'arbitre ne peut l'identifier alors c'est le capitaine de l'équipe qui désigne le joueur à sortir (1 minute).

## 12- Ballon sorti des limites de l'aire de jeu : signal 4

Lorsqu'une quelconque partie du ballon entre en contact avec la ligne de touche, la ligne de but, leur projection verticale ou tout autre obstacle placé au-dessus de l'eau, l'équipe qui n'a pas été la dernière à toucher le ballon sera autorisée à tirer:

### a- Jet de touché

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

### b- Ligne de but

**Jet de but:** si un joueur attaquant a été le dernier à toucher le ballon. La remise en jeu s'effectue de n'importe quel point de la ligne de but.

**Corner:** si un défenseur a été le dernier à toucher le ballon. à l'angle de l'aire de jeu.

### c- Obstacles situés en hauteur

Jet de touche effectué du point de la ligne de touche situé le plus près du point de contact.

Un ballon qui rebondit du cadre du but (mais non des supports) sur l'aire de jeu est considéré comme restant en jeu.

La règle des 5 secondes et de la remise en jeu à 1 mètre horizontale s'applique à toutes les remises en jeu. Toute infraction sera sanctionnée.

**On ne peut pas marquer directement ni sur une touche, un jet de but, un corner, un coup franc indirect et sur un engagement.**

## 13- Balle d'arbitre (entre deux) : signal 6, ainsi qu'un temps mort.

- 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 (exemple : blessure, erreur de l'arbitre, problème matériel), l'arbitre remettra en jeu avec une balle d'arbitre s'il ne peut déterminer quelle équipe était en possession du ballon.

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

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

- L'arbitre lancera le ballon entre les deux joueurs et sifflera pour faire redémarrer le chronomètre ; les joueurs tentent alors de se saisir du ballon à la main dès que celui-ci aura touché l'eau.

- Les autres joueurs doivent être à plus de 3 mètres de l'entre deux.

Si cette action s'avère matériellement impossible, (dû à l'éloignement du terrain et de l'arbitre), l'entre deux peut se jouer en dehors du terrain; le joueur qui récupère le ballon, aura la possession pour la remise en touche.

## 14- Jeu Illégal

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

### a- Utilisation illégale de la pagaie : signaux 10.

- Toucher un adversaire avec sa pagaie,
- Jouer ou tenter de jouer le ballon avec la pagaie lorsque le ballon est aux mains d'un adversaire ou que l'adversaire tente de jouer le ballon à la main,
- Tenter de jouer le ballon avec la pagaie au-dessus du pontage de l'adversaire.
- Placer une pagaie à moins d'une longueur de bras (1 mètre) d'un adversaire en possession du ballon. Le gardien de but est autorisé à défendre son but tant que sa pagaie ne fait pas mouvement vers l'adversaire au moment du tir et n'est pas utilisée de manière délibérément dangereuse,
- Lancer une pagaie,
- Utiliser sa pagaie de façon dangereuse.

### b- Éperonnage : signaux 8

**L'enfournement (passer sous le bateau) est autorisé.**

- Tout éperonnage qui entraînera le contact du kayak attaquant avec le corps du joueur attaqué et/ou la mise en danger de ce dernier,
- violent si l'angle que forment les deux kayaks est compris entre 80 et 100 degrés
- Éperonner un adversaire qui serait distant de plus de 3 mètres du ballon,
- Éperonner un adversaire quand l'éperonnage n'est pas effectué dans le but de se battre pour le ballon,
- Tout contact du kayak attaquant avec la jupe du joueur attaqué sauf si le joueur cesse toute action d'éperonnage.

Dès que la balle n'est plus en possession ni d'un ni de l'autre joueur, ils peuvent se séparer en poussant sur le kayak de l'adversaire.

### c- Poussée illégale : signal 7.

**la poussée est interdite en UNSS sauf si les deux capitaines décident autrement dès le début du match).**

**En cas d'accord préalable pour accepter la poussée :**

La poussée se fait avec la main ouverte sur un adversaire en possession du ballon sur l'arrière, le haut ou le côté de son bras.

Ce qui suit constitue l'ensemble des pratiques poussées illégales :

- Toute poussée mettant en danger le joueur attaqué,
- Un joueur en possession du ballon qui empêche la poussée de l'adversaire avec l'avant bras ou avec le coude.

### d- Joute illégale : signal 7.

Il s'agit d'un joueur manœuvrant son kayak contre le kayak d'un adversaire dans les 6 mètres sans tenter de jouer le ballon.

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

Un joueur sorti entièrement derrière la ligne de but ne pourra pas faire l'objet d'une joute.

### e- Écran illégal (Obstruction) : signal 7.

- Quand un joueur empêche activement la progression d'un adversaire avec son kayak ou sa pagaie

alors que le ballon est à plus de 3 mètres.

- Il n'y a pas d'obstruction dans la zone des 6 mètres.

#### **f- Accrochage illégal: signal 7.**

- Empêcher, les mouvements d'un adversaire avec sa main, bras, pagaie .
- Utiliser comme moyen de propulsion, ou de déplacement, les divers équipements de l'aire de jeu (lignes d'eau, but .....).

#### **g- Règle des 5 secondes : signal 9**

- Un joueur en possession du ballon doit le jouer dans les 5 secondes (soit en le passant soit en le lançant à un mètre horizontalement.
- Un joueur ne doit pas manœuvrer son kayak avec un ballon posé sur sa jupe ou sur son bateau.

#### **h- Comportement d'anti-jeu : signal 7 et carton vert.**

- Toute infraction commise par un joueur durant une interruption de jeu,
- Entrave aux tentatives de redressement d'un autre joueur après dessalage.
- Intervention sur l'équipement d'un adversaire, (Tenir et lancer la pagaie d'un autre joueur hors de sa portée, ou empêcher délibérément le joueur de reprendre possession de sa pagaie)
- Utilisation délibérée de différentes tactiques visant à retarder le jeu, (Exemple : en jetant le ballon au loin, en faisant une obstruction délibérément envers le joueur adverse, pour retarder une remise en jeu)
- Joueurs manifestant leur désapprobation, représailles , langage incorrect.

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

### **15- Avantage : signal 11**

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 de la faute à l'arrêt de jeu suivant.

Le signe de l'avantage (signal 11) doit être indiqué si les joueurs s'arrêtent de jouer pensant à une interruption de jeu (Coup de sifflet d'un autre terrain ou dans la foule, ...).

### **16- Remises en jeu**

Le joueur effectuant un jet de but, de coin, de touche, un coup franc direct ou indirect devra **porter le ballon à bout de bras au-dessus de sa tête,** le kayak étant à l'arrêt, avant de jouer ; la règle des 5 secondes s'applique..

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

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

Le joueur qui a effectué le lancé peut rejouer le ballon, une fois que celui-ci a franchi la distance de 1 mètre horizontalement.

Aucun adversaire ne peut toucher le joueur qui effectue la remise en jeu ou le ballon avant que ce dernier n'ait franchi 1 mètre horizontalement.

Pour un coup franc direct ou indirect, la remise sera effectuée à l'endroit indiqué par l'arbitre (soit l'endroit de la faute soit l'endroit où le ballon retombe, de manière à conserver l'avantage à l'équipe victime de l'infraction).

Toutefois en cas de faute sur le gardien, le ballon sera joué sous le but.



## **V. Contrôle du terrain de jeu**

Chaque arbitre se chargera en priorité de la moitié du terrain à sa droite (quand il est face au centre). En général, l'arbitre ne devrait pas aller plus loin à sa gauche qu'aux 2/3 de la distance qui sépare sa main droite et la ligne de but.

Le « chemin » de l'arbitre doit lui permettre de voir constamment tous les joueurs et de se déplacer aisément.

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

### **1) Coordination des Arbitres**

L'arbitre qui signale une infraction doit donner un coup de sifflet énergique immédiatement après que se soit produite l'infraction (à moins d'appliquer la règle de l'avantage).

Il doit ensuite faire rapidement et clairement le signal de la faute et désigner la direction du jeu avec la main appropriée. signal tenu jusqu'à la reprise du jeu.

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

- Si l'arbitre opposé a signalé une infraction que l'arbitre n'a pas vue, ce dernier doit suivre la décision.

- Lorsqu'un arbitre change sa décision, les arbitres doivent s'assurer que les équipes ont le temps de corriger leur positionnement, avant de relancer le match. (temps mort).

- Dans le cas où les deux arbitres ne sont pas d'accord, ils doivent stopper le match pour se concerter et trouver un accord. Si un désaccord persiste, l'arbitre principal prendra la décision finale. Les arbitres doivent, à la fin du match, se réunir au sujet de n'importe quelle décision discutée ou litigieuse pendant le match.

### **2) Instructions aux arbitres**

Les instructions verbales devront être données au minimum.

Si un joueur demande une explication à propos d'une faute, il faut généralement maintenir la décision, à moins qu'un des deux arbitres ne soit pas d'accord (voir chapitre des sanctions).

Si les arbitres doutent à propos de l'accord d'un but ou d'un penalty, ils doivent se consulter et, le cas échéant, consulter les juges de lignes, **sans se laisser influencer par les joueurs, public etc...**

## **3 ) Contrôle des remises en jeu**

### **a- Contrôle du départ des périodes de jeu**

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

- L'annonceur indiquera que le match va commencer, les deux équipes se mettront en position de départ.

- Les juges de ligne de but devront contrôler le positionnement des joueurs et l'indiquer en levant le bras.

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

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

### **b- Contrôle du penalty :**

- L'arbitre principal doit se placer en face de la marque des 6 mètres et contrôlera le tir au but.

- L'arbitre adjoint doit se placer de façon à ce qu'il puisse observer les autres joueurs.
- L'arbitre siffle alors pour autoriser le tir.

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

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

#### **c- Contrôle des remises en jeu après les corners et les touches**

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

#### **d- Contrôle des tirs aux buts**

- L'arbitre principal procède à un tirage au sort pour décider de l'équipe qui effectuera le premier tir au but.
- L'arbitre principal se place en face de la marque des 6 mètres et contrôler le tir au but. L'arbitre adjoint contrôle le joueur et s'assure que le joueur suivant est prêt à se mettre en position.
- L'arbitre donne un coup de sifflet pour ordonner le départ de chaque tir au but. Le joueur a 5 secondes pour effectuer le tir.

### **17- Exclusions et renvois**

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

#### **b- Procédure lors de l'attribution d'un carton :**

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

1. Le chronométrateur doit automatiquement stopper le chronomètre.
2. En cas d'exclusion, l'arbitre s'assure que le chronomètre est arrêté et que le joueur quitte l'aire de jeu.

Si nécessaire, il indique le numéro du joueur.

3. Montrer le carton et le numéro du joueur au chronométrateur et au secrétaire.

4. Le secrétaire enregistre l'équipe du joueur, son numéro et la durée du renvoi.

L'arbitre donnera un coup de sifflet pour que le jeu reprenne, le chronométrateur devra déclencher à nouveau son chronomètre à ce moment.

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

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

7. À la fin du match, l'arbitre principal doit rapporter les détails du renvoi sur la feuille de match et signer la feuille. La feuille de marque est transmise au délégué.

Si un joueur renvoyé rentre sur le terrain sans avoir été autorisé par le juge de ligne de but, comme il aurait dû l'être, l'arbitre accordera un coup franc indirect aux adversaires.

Si l'équipe du joueur renvoyé a marqué un ou plusieurs buts pendant que le joueur était injustement sur l'aire de jeu, ce(s) but(s) ne sera (seront) pas accordé(s).

## **VI. Signaux d'arbitre (toujours précédé d'un coup de sifflet)**

### **Les remise en jeu directes** : (coup franc, penalties).

Bras tendu, **un doigt**, pointant la direction du jeu parallèlement au côté du terrain.

L'autre bras effectue le signal de la faute et désigne l'objet de la faute (7-8-9 ou 10).



### **Les remise en jeu indirectes** (sorties, fautes d'engagement)

Bras tendu, **paume ouverte**, pointant la direction du jeu parallèlement au côté du terrain.

L'autre bras indique avec le doigt l'endroit de la sortie ou faute.



### **1 : Fin de mi-temps ou de match**

Bras croisés devant la poitrine.



### **2 : But 2 gestes**

Lors du but :

Bras tendus, paume contre paume

Direction : centre du terrain.



Pour la remise en jeu :

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

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



### **3 : But refusé**

Bras croisés plusieurs va et vient au niveau des cuisses.

Paumes ouvertes.



### **4 : Sortie de But, touche, corner.**

La main ouverte, bras tendu indique le lieu de sortie.

L'autre bras désigne la direction du jeu (main ouverte)



### **5 : Temps mort**

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



### **6 : Balle d'arbitre (entre deux)**

Bras tendus en avant au niveau des épaules ;

poings serrés, pouce en haut.



## **7 : Obstruction et anti jeu**

Tenir un bras en l'air,  
poing fermé.

L'autre bras désigne  
la direction du jeu.



## **8 : Éperonnage illegal**

Tenir son poing serré  
contre la hanche.

L'autre bras désigne  
la direction du jeu.



## **9 : Règles des 5 secondes**

Lever la main sur le côté  
et au niveau de la tête,  
paume devant.

Ecarter les doigts.

L'autre bras désigne  
la direction du jeu.



## 10 : Usage illégal de la pagaie

Lever la main sur le côté et au niveau de la tête, paume devant.

Ecarter les doigts.

L'autre bras désigne la direction du jeu.



## 11 : Avantage

Paumes devant au niveau des cuisses, une main indique le sens de l'avantage et l'autre fait des mouvements répétés de va-et-vient.



## 12 : Penalty (deux coup de sifflets)

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



## 13 : Cartons

Carton vert: Avertissement Carton jaune: Exclusion 1 minute

Carton rouge : Exclusion pour le reste du jeu

Carton tenu au-dessus de la tête.

L'autre bras désigne le joueur.

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

