



# KAYAK POLO

REGLEMENT SPORTIF 2012 /2013

applicable au 1<sup>er</sup> janvier 2012

## Section 2 : La zone de compétition

### Article RP KAP 10 - Aire de compétition

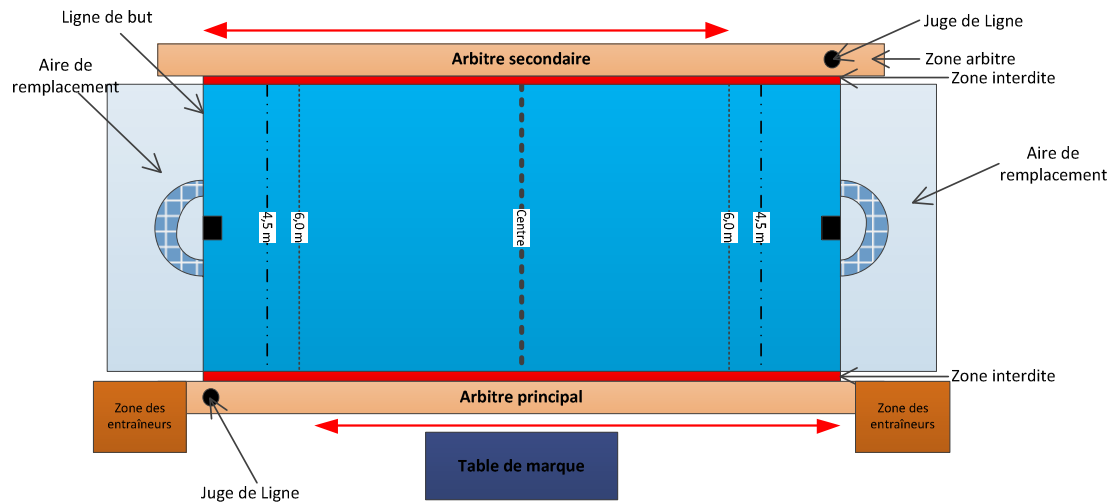
L'aire de compétition est une aire plus vaste que le bassin qui comprend :

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

Les spectateurs et le public ne doivent pas pénétrer l'aire de compétition. Le responsable de l'organisation (R1), le responsable du matériel et des installations, le délégué Commission nationale d'activité, le responsable de l'arbitrage ou les juges arbitres du match en cours peuvent demander l'exclusion de cette aire de toute personne entravant le déroulement normal de la compétition.

Les bassins de compétition sont aux normes FIC.

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



### **Article RP KAP 11 - L'aire de jeu**

L'aire de jeu doit être rectangulaire et le rapport longueur/largeur est de trois sur deux.

La longueur doit être comprise entre 30 et 40 mètres.

L'aire de jeu idéale est d'une longueur de 35 mètres et d'une largeur de 23 mètres.

L'eau doit, sur toute la surface de jeu, être calme (classe 1) et offrir une profondeur d'au moins 90 cm.

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

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

### **Article RP KAP 12 - Lignes de bassin**

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

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

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

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

### **Article RP KAP 13 - Conditions de mise en place des buts**

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

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

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

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

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

### **Article RP KAP 14 - Dimensions des buts**

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

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

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

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

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

#### **Article RP KAP 15 - 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 attaquantes peuvent pénétrer dans cette zone sans toutefois interférer les remplacements éventuels des joueurs de l'équipe qu'ils défendent.

#### **Article RP KAP 16 - Zone des juges arbitres**

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

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

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

#### **Article RP KAP 17 - 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 juges arbitres.

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

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

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

#### **Article RP KAP 18 - Aire d'échauffement**

L'aire d'échauffement est mise à la disposition, en dehors des aires de jeu et de remplacement, pour que les joueurs puissent s'échauffer avant un match.

Elle doit être séparée de l'aire de jeu afin d'éviter l'entrée accidentelle de ballons dans celle-ci.

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