



Union Nationale
du Sport Scolaire

RÈGLEMENT

23|24

KAYAK-POLO

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

Pour les collèges : obligatoirement 2 filles dans 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.

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 décernés :

- 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 30 mm d'épaisseur sur 50 mm de large), de même couleur, insubmersibles, avec cale-pieds.
- **Attention : Les bateaux sont emmenés par les équipes.**
- **Gilets aux normes « CE »** de même couleur avec numéro (maillots sans manche avec numéro possible).
- **Jupes.**
- **Casques** à grille de même couleur avec un numéro correspondant au gilet.
- **Pagaies** ne risquant pas de blesser (pas d'encoche ou de bordure de métal). Les pales ont une épaisseur supérieure de 5mm.
- **Ballons** : water-polo taille 4 en lycée et 3 en collège.

Aire de jeu : eau calme sur toute la surface. Profondeur de 90 cm environ. Longueur de 20 m minimum. Rapport largeur/longueur : 2/3. Buts de 1 m de haut et 1,5 m 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.

III. Echelle des 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'un joueur tentait de tirer en direction du but (lors du jeu ou lors d'un coup franc direct), 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.
- Attribué pour 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. Carton jaune :

- Attribué lorsqu'un joueur reçoit 2 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 :

- Il est 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 passe devant la commission disciplinaire.
- Les cartons peuvent aussi être attribués aux entraîneurs des équipes qui devront quitter l'espace du terrain et l'aire qui leur est attribuée.

IV. Règles du Jeu :

Durée du Match : 2 x 7 minutes.

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

1. Le temps mort (signal 5) :

- Décidé par l'arbitre au cours du match par un triple coup de sifflet.
- Le chronométreur arrête le chronomètre et le déclenche à nouveau lorsque l'arbitre siffle 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 blessé 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 est sifflé 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).

2. Choix du terrain par tirage au sort :

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

3. 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 et 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).

4. Marquer un but (signal 2) :

- Lorsque le ballon passe 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.

5. 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 **le kayak étant à l'arrêt**), quelle que soit la position de l'équipe adverse.
- L'arbitre devra siffler pour remettre en jeu.

6. Fin de jeu (signal 1) :

- Le chronométreur 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 doit être effectué avant que le match ne soit considéré comme terminé.
- Le match est terminé lorsque le but est marqué ou lorsque le ballon touche l'eau.

7. Match Nul = Prolongation :

- Deux prolongations de 3 minutes en mort subite (but en or).

- Si égalité après les 6 minutes, séance de tirs au but.

8. 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 mètres. L'équipe qui marque le plus de buts a gagné. Si l'égalité persiste, faire reculer à 8 mètres, à 10 mètres, etc.
- 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.

9. 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'à l'arrêt de jeu suivant, 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 préalable : "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, alors il y a éperonnage illégal (signal 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.

c. 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.

10. 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 ou 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 touche :

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.

11. 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 tente 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.

12. 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 (signal 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 (signal 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'anti-jeu ou comportements préjudiciables au jeu : à la discrétion des arbitres.

13. 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, ...).

14. 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 lancer 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.



Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org

Et sur nos réseaux sociaux :

