

**COMMISSION**

**SPORTIVE**

.../

**FEDERALE**

**JOUTES NAUTIQUES**

**F.S.G.T**

...1

***REGLEMENT***

# **COMMISSION SPORTIVE FEDERALE DES JOUTES NAUTIQUES F.S.G.T.**

## **Article 1**

La commission sportive fédérale des joutes nautiques est une instance qui émane de la fédération sportive et gymnique du travail (F.S.G.T.) qui a son siège au 14 de la rue Scandicci à PANTIN (Paris)

## **Article 2**

Son rôle est le regroupement de l'ensemble des clubs affiliés à la F.S.G.T. et pratiquant les joutes nautiques pour en organiser les championnats de France annuels dont les engagements sont fixés par l'assemblée générale

## **Article 3**

Elle est composée d'élus lors de l'assemblée générale annuelle formant ainsi un comité avec différents postes de responsabilités: un secrétaire fédéral - un secrétaire administratif - un trésorier un responsable technique ainsi que les assesseurs totalisant un minimum de huit jusqu'à un maximum de seize où se rajoute la désignation de deux réviseurs aux comptes.

## **Article 4**

Son fonctionnement est comme suit:

==> le secrétaire fédéral est le responsable du fonctionnement de la commission et s'occupe des relations extérieures. Il fixe les réunions selon la nécessité, minimum deux par an, une demande spéciale peut être demandée par minimum deux clubs ou 3 des élus de la C.S.F.

==> le secrétaire administratif rédige et envoie les procès-verbaux des réunions, il exécute tous les travaux administratifs demandés ainsi que les informations nécessaires

==> le trésorier comptabilise, gère et surveille la gestion des dépenses comme des recettes et établit un bilan annuel qu'il fait vérifier avant l'assemblée générale par les réviseurs

==> le responsable technique fait respecter le règlement, informe les responsables techniques des clubs, contrôle les affiliations, les licences, les catégories, les homologations, les certificats médicaux. Il s'occupe également de la formation des jurys, la gestion des feuilles de matchs et le contrôle vidéo.

## **Article 5**

Le déroulement des championnats est subordonné au lieu et à l'organisation où se déroulent ces rencontres dont son application est obligatoire.

## **Article 6**

Les compétitions se déroulent toujours avec un classement individuel et par équipes dont le détail des modalités est fixé en assemblée générale de la C.S.F.

## **Article 7**

Chaque club voulant participer aux championnats fédéraux remettent à la date limite du 15 janvier un chèque caution dont le montant est fixé en assemblée générale de la C.S.F. au club organisateur. Celui-ci leur sera rendu après la participation aux championnats, avant le départ des équipes.

## *LE MATERIEL*

Le matériel pour chaque équipe est constitué:

- d'une barque en bois ou en aluminium, surélevée d'un mètre environ d'une planche de 1 mètre de long et 0,5 mètre de large environ
- d'une lance de 2,45 mètres de long minimum de la barre au tampon + 1 mètre à l'arrière de cette barre (Ce mètre ne doit pas être lisse de préférence non peint), le diamètre ne doit pas être supérieur à 50 millimètres.
- De quatre rames (avec anneaux pour permettre de les poser dans les fourches prévues à cet effet), et d'une barreuse
- D'une écope dans chaque bateau

Toutes les sociétés devront participer à cette compétition avec le matériel fourni par la société organisatrice. Si une contestation est à émettre, la commission se réunira avant le début du premier tournoi.

## *LE JOUEUR*

Seuls sont autorisés à participer aux épreuves organisées, les joueurs en possession d'une licence en règle:

Pour être en règle, le joueur devra présenter une licence F.S.G.T. selon son âge (catégorie), avec un timbre de la saison, assurance confirmée, photo, tampon du club et signature. La licence est accompagnée d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique des joutes nautiques et possibilités de sur classement sans oublier l'homologation accordée. *Pour un mineur (moins de 18 ans), l'autorisation parentale est obligatoire. Le président de club du mineur est responsable en cas d'absence de celui-ci.*

L'homologation doit être faite au niveau du club par la commission. *La licence du joueur est considérée comme complète et en règle lorsque la feuille de match de la 1<sup>ère</sup> demi-finale est signée par les deux jurys représentant leur club respectif.*

Dans le cas où un joueur ne semble pas être en règle, la C.S.F., les jurys et les capitaines pourront déposer des réserves où seulement C.S.F. et jurys statueront, selon le cas, et prendront une décision de sanctions s'ils le jugent nécessaire.

Il appartient à tous les clubs de s'assurer que tous les joueurs soient bien en règle vis-à-vis des règlements établis. En cas d'infraction, des sanctions peuvent être prises.

Pendant la rencontre une tenue correcte est exigée.

Le silence et le respect sont impératifs envers le capitaine, les jurys et l'adversaire. *Aucun joueur ne doit fumer de cigarette ni d'alcool dans les bateaux sous peine de sanctions par la C.S.F.*

*Voir*

*article*

*avertissement*

## LE JOUEUR

### CATEGORIES:

Poussins	jusqu'à 10 ans
Pupilles	de 11 à 12 ans
Minimes	de 13 à 14 ans
Cadets	de 15 à 17 ans
Juniors	de 18 à 21 ans
Seniors	plus de 21 ans

### LE CLASSEMENT

Il est possible et admis de surclasser un joueur de deux catégories afin de compléter une équipe si sa condition physique le permet (certificat médical obligatoire) avec l'accord du joueur et de son président.

1. Les joueurs qui montent d'une catégorie peuvent valider les résultats obtenus dans deux catégories
2. Les résultats des joueurs qui joueront en catégorie supérieure sans jouer dans leur catégorie, seront également validés
3. Les résultats seront validés dans le classement individuel comme celui par équipe
4. Les joueurs ne pourront pas monter en catégorie supérieure sans l'accord de leur directeur sportif ou de leur président et celui-ci devra être mentionné sur le certificat médical
5. Les joueurs auront leur sur classement accordé après approbation de la commission

*Note aux directeurs ou présidents de clubs:*

*Il est formellement interdit de sur classer des joueurs qui par leurs conditions physique et sportive, ne peuvent pas garantir d'être compétitif pendant les rencontres en deux catégories ou même d'une seule, cela nefaisant que fausser les résultats et la bonne marche des championnats.*

## **LE JOUEUR:** **POSITION D'ATTENTE**

Le joueur au départ, se place sur une petite plate forme rectangulaire située à l'arrière du bateau et surplombant la surface de l'eau d'un mètre environ. Le pied droit tendu vers l'arrière dans le coin à gauche, le pied gauche se plaçant à la limite du plancher côté droit.

Le joueur monte verticalement sa lance pour la placer à côté de son pied gauche, la main gauche étant posée sur la traverse et la main droite un peu plus haut.

## **LEJOUTEUR:** **POSITION DE JOUTE**

Le joueur prend la position de joute en raidissant sa jambe droite tout en faisant une genuflexion de la jambe gauche afin de former entre la cuisse et la poitrine un angle de  $110^{\circ}$ .

A une trentaine de mètres de son adversaire, le joueur pointe sa lance vers lui tout en gardant la main gauche en place, la main droite étant repoussée vers l'arrière. La partie intérieure de la traverse disparaît ainsi sous le bras gauche qui lui reste appuyé sur le corps afin d'offrir à l'adversaire une bonne prise.

Le joueur doit lui présenter sa poitrine de façon à ce qu'il puisse placer le tampon au-dessus de l'avant-bras gauche. Dans les derniers mètres d'approche, dès que les rameurs lèvent leurs rames, le joueur ajuste la pose de son buste vers l'avant. Ce geste exécuté avant son adversaire lui donne une plus forte puissance et peut éventuellement lui permettre de compenser la supériorité de poids de son adversaire. En réajustant sa position, le joueur doit naturellement tenir compte de la vitesse des deux bateaux en course ainsi que du sens du courant tout en n'oubliant pas de bien observer la position de son adversaire afin de trouver l'endroit idéal

"--./ our placer son tampon.

Tous coups portés en dessous ou sur le bras sont interdits ainsi qu'au dessus de la base du cou.

Tout joueur perdant l'équilibre, doit tomber à l'eau avec la lance et non la jeter sur le devant.

Sanction: avetissement

## **LA COMPETITION**

Les joutes se feront en aller et retour. Six personnes dans chaque bateau, habillées aux couleurs du club (short, maillot à bretelles). *Pour les féminines, le plastron est autorisé au dessus du maillot (les plastrons sont à fournir par le club organisateur).*

Toute équipe non complète peut participer aux championnats. Le nombre de joueur participant à la première

""-demi-finale prime pour la suite des compétitions.

Leurs points sont comptabilisés.

Les joueurs manquants sont déclarés forfait et leurs points se rajoutent à l'ensemble des joueurs participants aux championnats afin de permettre un classement équitable de l'ensemble des joueurs en individuel.

Pour le classement par équipe, l'addition de ces points pénalise l'équipe non complète à son juste titre. L'heure des rencontres sera remise au président de clubs par la société organisatrice lors de la réunion avant championnat le vendredi soir ou le samedi matin.

Toutes les équipes concernées doivent impérativement être présentes  $\frac{1}{4}$  d'heure avant le début sur le lieu de la rencontre.

Chaque joueur doit rencontrer deux fois de suite chaque adversaire.

Après la 1<sup>ère</sup> passe, passes annulées pour lance cassée, tampon cassé, tampon contre tampon, incidents divers, la 2<sup>ème</sup> passe se fera dans le sens prévu pour ne pas avantager l'adversaire (courant - vent- soleil- éclairage).

## ***LE REMPLACEMENT***

1. Tout joueur peut se faire remplacer (dans la limite des deux remplaçants sélectionnés. S'il existe un problème, il sera résolu collectivement par les jurys ainsi que les présidents de club). *On peut faire appel à un joueur supplémentaire (ayant effectué les éliminatoires internes et qui sera le prochain nom sur la liste - présent sur Lafeuille de match), seulement s'il y a une absence avant le début de la compétition.*

a) pas obligatoirement besoin d'être blessé

b) ne possède plus les conditions physiques et sportives pour continuer la compétition.

Nul ne peut juger la nécessité d'un remplacement ou non que le joueur lui-même puisque sa santé lui appartient.

Les jurys peuvent insister sur la sortie d'un joueur blessé (estimant le cas grave).

2. Un joueur remplacé ne peut reprendre le combat dans la compétition en cours mais peut bien faire partie de l'équipe dans une autre rencontre.

"...Les points acquis par le joueur sortant sont cumulables avec ceux de son remplaçant sauf pour le classement individuel où il additionne les points acquis par lui-même pour un éventuel classement de l'ensemble des participants.

3. Un joueur étant blessé ne voulant pas se faire remplacer au sein de l'équipe pour un manque de récupération partiel sans faute de l'adversaire pourra refuser une passe qui sera donc à l'avantage de son adversaire. Il ne sera pas possible de reporter cette passe à la fin de la rencontre sauf si cette blessure et temps de récupération sont dus à une faute de l'adversaire ou autre force majeure signalée aux jurys et acceptée par eux.

4. Le joueur peut se faire soigner hors du bateau, pour ne pas entraver la poursuite de la rencontre et faire cette joute avant la rencontre.

Si un joueur n'est pas présent à l'heure prévue pour la compétition, le remplaçant prend sa place - sauf en cas de force majeure.

## ***LE BARREUR***

La position du barreur est primordiale.

1. Responsable de son bateau, il est assis à tribord du bateau, du même côté de croisement lors d'une rencontre de joute - que le joueur ou le barreur soit gaucher, cela ne pourra pas entraver le règlement.

La main gauche à l'extrémité de la rame, la main droite à un mètre plus bas, le pouce à l'intérieur de la planche du côté du bateau et avec les autres doigts, serrer la rame contre le côté extérieur de bateau afin de pouvoir tenir le bateau, la rame inclinée vers l'arrière. *Le barreur doit garder sa rame droite et non en biais ceci pour éviter la rencontre de rames lors du croisement des bateaux.*

2. Il impose aux rameurs une cadence nécessaire pour une belle joute.

Fait arrêter les rameurs à une distance d'après son jugement, leur commande de monter les rames et les tenir perpendiculairement devant lui, tient son bateau à une distance de 20 cm au croisement avec l'autre bateau et ramène son bateau vers l'autre au moment de la joute.

Il commande de descendre les rames et fait ramer ses joueurs en avant ou en arrière pour rechercher son joueur à l'eau.

3. Celui qui amène son bateau devant le jury et le capitaine pourra porter sa réclamation dans un calme et respect des décisions.

Le capitaine assigne avant la rencontre

4. Faute de barreur :

Lors d'une passe, le barreur est reconnu coupable d'une faute (ne pas tenir volontairement son bateau) par les jurys. Il se verra sanctionné d'un avertissement et éventuellement faire perdre le bénéfice d'un ou des points acquis par son joueur.

## *LE JURY*

Chaque club devra impérativement fournir un juge lors des championnats. ***Celui-ci doit être licencié.***

Les juges ne doivent subir aucune pression extérieure, devront être impartiaux, devront être respectés de tous (si possible isolé du public).

Le club ne présentant pas de juge peut être pénalisé. Ce club n'aura aucun recours en cas de litige.

Les juges devront impérativement être présents 1:4 d'heure avant le début de chaque rencontre.

Les juges devront impérativement vérifier les licences, le matériel.

Les juges devront refuser la passe pour :

1. mauvaise position du joueur: buste trop couché ou mis de travers ou esquivé volontaire après impact
2. écartement volontaire du bras
3. coup porté à l'avant du bras
4. mauvaise tenue du bateau
5. passe non effectuée face au jury
6. main ou doigts sous la barre

Cas 1.2.3.4. : sanction appliquée

En cas de contestation d'une équipe sur une décision des juges, seule est prise en compte la parole du capitaine. Toute personne prenant la parole avec grossièreté doit être sanctionnée (avertissement et éventuellement retrait de points à l'équipe).

Il est demandé au juge de chaque société:

1. Sérieux dans leurs décisions
2. De tenir personnellement la feuille des comptes afin de pouvoir statuer rapidement et sans contestation les litiges de classement.

Il est important que les juges soient les mêmes tout au long du championnat, et qu'ils soient non joueurs.

Toute fois un changement est possible après accord des juges. Les juges doivent être majeurs.

## **CHAMPIONNAT DE FRANCE - LES POINTS**

Par équipes :

La façon dont se déroulent les championnats est basée sur une notation de points.

Chaque société présente six joueurs (ou 5 selon accord) sélectionnés dans les éliminatoires internes de leur catégorie respective. *Pour les féminines: en juniors et seniors: 2 joueuses sélectionnées + 1 remplaçante.* Chaque joueur rencontre les six joueurs (ou 5) de la société adverse à l'aller et retour. Ce qui fait que chaque joueur participe à douze rencontres (ou 10) à son compte.

Attributions des points:

Soit deux points par joute au vainqueur Gouteur vainqueur effectuée deux tour de lance au dessus de la tête, lance maintenue), un point si aucun ne tombe à l'eau et zéro point pour celui qui est à l'eau.

"-À la fin de la rencontre, les points sont additionnés et l'équipe ayant le plus de points est gagnante.

Si un joueur tire volontairement la lance de l'adversaire les deux points seront accordés à la victime de la faute, de même si la lance reste accrochée à la barque adverse (à condition que l'adversaire a été mis à l'eau sans problème).

Afin de permettre parallèlement au championnat par équipe un classement individuel sans qu'il soit nécessaire de faire une autre rencontre, le procédé sera le suivant:

chaque joueur en plus de ses points acquis lors de la rencontre par équipe contre une autre société retiendra l'ensemble des points individuels obtenus lors des éliminatoires internes sur les sélectionnés de la société.

Les points seront ajoutés uniquement au comptage individuel. Ils ne perturberont en aucun cas les résultats par équipe

Non compris seront les points des remplaçants

Il faudra également préciser que les remplaçants pourront additionner leurs points acquis lors de la sélection si ces derniers auraient à effectuer des remplacements pour leur compte individuel.

{mais en aucun cas, les points individuels déjà obtenus par les joueurs ayant été remplacés ne leur seront ~tribués.

## **LITIGES PAR EQUIPE**

*Une rencontre peut être interrompue (météo - matériel cassé - rencontre trop tardive) et reprise le lendemain si l'organisation, les 2 équipes, le jury et les présidents sont d'accord.*

Si deux équipes sont ex aequo au niveau d'un classement, elles seront départagées de la manière suivante :

- a) chaque joueur devra refaire deux joutes contre son premier adversaire de l'équipe ex aequo.
- b) Si au bout de cette manche ils sont toujours ex aequo, il sera procédé un calcul qui consistera à décompter tous les deux points du championnat des équipes sur l'ensemble de toute la compétition. L'équipe ayant le maximum de deux points sera gagnante.
- c) Si elles sont toujours ex aequo aux deux points, tous les zéro points seront comptés, l'équipe ayant le moins de zéro point sera vainqueur.

'-.../

## **LITIGES INDIVIDUELS**

Si deux joueurs sont ex aequo pour la première place, ils devront refaire deux joutes aller et retour.

- a) s'ils sont toujours ex aequo, ils devront jouter autant de deux passes aller-retour qui seront nécessaires pour que l'un l'emporte (pour l'aller et retour, voir eau calme, eau courante, vent, soleil, éclairage comme précisé dans le feuillet compétition)
- b) si deux joueurs sont ex aequo pour la 2<sup>ème</sup> place, le procédé sera identique à celui de la 1<sup>ère</sup> place. Alors 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> et l'autre 3<sup>ème</sup>
- c) Si deux joueurs sont ex aequo pour la 3<sup>ème</sup> place, ils seront classés tous les deux troisièmes de la compétition
- d) Si trois ou quatre joueurs sont ex aequo pour la troisième place, il faudra procéder avec le même principe que pour la 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> place.

Ces points seront comptabilisés en dehors des points acquis

## **DISCIPLINE**

Les présidents de chaque club sont responsables de la discipline de leurs joueurs, du respect de l'adversaire, du matériel, du public et de leurs tenues présentables dans les bateaux et sur les berges.

*Une ébriété notoire constatée par le jury peut entraîner l'exclusion de la compétition. Il en est de même pour la présence d'alcool et de cigarette dans les bateaux.* Toute insulte sera sanctionnée par le jury (avertissement, exclusion)

Tout accident grave lors du championnat de France dans les bateaux ou sur verge commis par une équipe ou un joueur sera sanctionné par la commission après réunion.

## **AVERTISSEMENTS**

L'avertissement: responsabilité du jury.

1. le joueur touchant l'adversaire à un endroit interdit, refus de passe (abus), retrait volontaire du bras, faute du barreur, esquive après impact .... Recevra un avertissement verbal.

Celui-ci restera valable tout au long du championnat de France ou du tournoi. A charge des juges de le noter

2. au deuxième avertissement, l'avelissement sera écrit
3. au troisième avertissement, joueur marquera zéro point à la passe
4. au quatrième avertissement, le joueur marquera zéro point à la passe et sera exclu de la rencontre. Le joueur aura la possibilité de se faire remplacer.