



FEDERATION FRANCAISE DE JOUTE ET SAUVETAGE NAUTIQUE

REGLEMENT

**Règlements
Administratif et Technique
Joute Nautique
Méthode
Lyonnaise & Givordine**

1° Edition :2020 VALIDATION 05/2020	commission nationale	Présidents ligues	VALIDATION CNA Le Président	Visa fédération Secrétaire générale
Original :05/2020	Validation	Validation	Validation	Validation
	AL Perret	M.Vocanson J Plaza	P.Guichard	Anne Lise Perret
		R. Bancelhon G Borgoni		



1- Règlement Technique des Critériums

Catégories

Les Critériums sont ouverts aux joueurs et joueuses des catégories :

- Minimales **féminines légères** : 11 à 13 ans dans l'année et poids ≤ 45 kg
- Minimales **féminines** : de 11 à 13 ans dans l'année et poids > 45 kg
- Minimales Légers de 11 à 13 ans dans l'année et poids ≤ 42 Kg
- Minimales Lourds de 11 à 13 ans dans l'année et poids > 42 Kg
- Pas de tolérance de poids
- Création d'une catégorie « découverte » : catégorie ouverte à tous les jeunes débutants de 10 à 13 ans, qui ne sont pas aptes à jouer seul et qui peuvent au cours de la saison intégrer la catégorie minimale des critériums. Pas de points comptabilisés ni de catégorie de poids. (2 jeux de 2 passes).

Surclassement

Aucun surclassement n'est autorisé.

Inscription

Le nombre d'inscriptions par club est illimité.

Les concurrents ne peuvent participer qu'à un seul critérium par week-end. Le changement de méthode est possible durant la saison.

Une féminine minimale qui se retrouve seule dans sa catégorie peut s'inscrire dans la même catégorie d'âge et de poids en masculin.

Licence

Tout joueur se présentant aux Critériums est licencié (licence école).

La licence doit être validée du timbre de l'année en cours et du tampon médical (Daté et signé).

Pesée

Les joueurs se présentant aux critériums seront pesés chaque week-end.

Tenue du joueur

Les joueurs participant aux Critériums portent la tenue réglementaire suivante :

Maillot aux couleurs du club ou blanc.

Pantalon long ou corsaire de couleur blanche couvrant au minimum le genou, maintenu par une ceinture blanche ou aux couleurs du club. Une écharpe aux couleurs du club portée en ceinture est tolérée.

Chaussettes type Football aux couleurs du club (fixées par lacets ou élastiques les empêchant de tomber sur les chevilles).

Chaussures de sport à dominante blanche ou aux couleurs du club.

Lacet de maintien du bourron de couleur blanche.

L'ensemble de la tenue étant propre.

Contrôle de la tenue

Les joueurs sont appelés à la table des arbitres pour le contrôle de la tenue avant le début de la compétition.

Les arbitres ont le pouvoir de refuser la participation d'un joueur si celui-ci est jugé "non présentable".

Position de joute

La position du pied gauche à plat et la jambe cassée sont OBLIGATOIRES.

La jambe tendue est INTERDITE même le jour de la finale exhibition .

Déroulement de la compétition

Un tirage au sort est effectué par les arbitres à la clôture des inscriptions selon la grille établie en annexe.

Après le contrôle de la tenue les joueurs embarquent dans les bateaux à l'appel de leur nom.

Les entraîneurs et accompagnateurs sont vivement invités à participer au bon déroulement de la compétition et en particulier à apporter leur aide à la société organisatrice pour assurer la protection des joueurs dans les bateaux.

Choix des lances

Les féminines Minimes légères joutent avec des lances "poignée jaune".

Les joueurs Minimes Légers joutent avec des lances "poignée jaune".

Les féminines Minimes joutent avec des lances "poignée bleue".

Les joueurs Minimes Lourds joutent avec des lances "poignée bleue".

Les joueurs « catégorie découverte » joutent avec des lances 13 pieds « poignée blanche »

Changement de lances

Il n'y a pas de changement de lances autorisé au cours des Critériums.

Calages des bateaux

Si les bateaux sont calés par l'effort des joueurs, sans qu'aucune faute ne soit commise, la passe est annulée et on en effectue une autre

Organisation

Chaque joueur dispute 2 passes et trois jeux au cours d'un critérium. Après le tirage au sort du premier tour, les rencontres des 2^è et 3^è jeux se déroulent suivant la grille préétablie.

En cas de nombre de joueurs impairs, les joueurs office de chaque rotation joueront ensemble, une passe contre chacun des 2 autres adversaires offices, pour être noté sur 6 passes au total. Ces passes supplémentaires se dérouleront à l'issue des 3 rotations.

Une notation par points permet un classement final à l'issue des critères.

Notation

- tenue et comportement du joueur	de 1 à 3 points
- passe perdue avec faute	0 point /passe
- Lance tenue dans le bateau	0 point/passe
- joueur jambe gauche tendue	0 point/passe
- passe perdue sans faute	1 point/passe
- joueurs mouillés tous les deux sans faute	1 point/passe
- passe gagnée	3 points/passe
- passe nulle sur casse d'une lance	3 points/passe
- double casse (sans faute)	3 pts + 1 pt bonus = 4 points/passe
- présence d'un seul joueur dans sa catégorie	: 12 points

En cas d'arrêt prématuré d'un critérium pour intempéries, seuls les points de tous les joueurs de la catégorie, des tours effectués complètement par tous, sont pris en compte

Classement des clubs en école de joute : total des points obtenus par tous les jeunes joueurs d'un même club durant la saison

Classement du joueur en catégorie féminine : l'attribution des points est la suivante (règlement technique général)

- 2 points de participation pour toutes les concurrentes participant au challenge + 1 point par tour gagné + 1 point pour la championne

Classement du joueur pour les garçons en critérium : total cumulés des points obtenus dans les rencontres

Champion ou championne de ligue : à l'issue des critères Lyonnaise- Givordine de chaque saison de joute, et dans toutes les catégories minimales et féminines, le joueur (euse) ayant obtenu le plus de points dans sa méthode et catégorie de sa ligue d'appartenance est déclaré champion ou championne de la ligue. Il ou elle se verra remettre le maillot multicolore de la ligue

Règles d'arbitrage

A l'exception des éléments notifiés ci-dessus, le règlement appliqué pour l'arbitrage est celui de la Fédération Française de Joutes.

Remise des récompenses

Les joueurs (euses) récompensés à l'issue d'un Critérium doivent se présenter en tenue sportive aux couleurs du club.

2 – Règlement Technique de la Joute Lyonnaise - Givordine

A/ Observations Générales

- **ARTICLE 1**

- Les compétitions sont ouvertes à toutes les Sociétés affiliées à la F.F.J.S.N et aux concurrents obligatoirement licenciés.
- Il n'est accepté aucun joueur indépendant.
- il est interdit à tout joueur ou officiel (barreur, arbitre) de fumer ou consommer de l'alcool sur l'aire de jeu (aire d'arbitrage, de contrôle, bateau de joute)
- Les arbitres officiels peuvent prendre part à toutes les épreuves par contre ils ne peuvent participer à une compétition s'ils ont été désignés le jour de cette compétition par le Président des Arbitres.
- Les barreurs officiels ne peuvent participer à une compétition s'ils ont été désignés le jour de cette compétition par la Commission de joutes.
- Les joueurs de nationalité étrangère ou de l'union Européenne ne peuvent participer au Championnat de France.
- Les compétitions par équipe (Coupe de France) peuvent comporter 1 licencié étranger par équipe, de l'Union Européenne ou dont le pays ne fait pas partie de l'Union Européenne (statuts fédéraux).
- Un joueur de nationalité étrangère ou de l'UE peut participer aux challenges. Son classement sera uniquement pris en compte pour le classement du joueur, et non pas pour la phase qualificative aux championnats.
- Tout joueur blessé ou absent d'une phase éliminatoire pour blessure devra fournir un certificat médical de non contre-indication et de guérison au président du jury de la compétition de reprise de joute (imprimé à fournir en annexe). Les copies sont interdites. En cas d'abandon sans blessure, le capitaine d'équipe est appelé au jury pour explications consignées sur le rapport du jury. Si le capitaine n'est pas présent, c'est le responsable du club qui signe, et en dernier recours, le joueur lui-même. Ce rapport est adressé immédiatement au président de la ligue concernée, et au secrétariat fédéral pour les compétitions nationales pour consultation éventuelle de l'organisme disciplinaire en cas de favoritisme de tirage. En cas de récurrence, il est jugé que le joueur n'est pas en état physique de jouter et ne doit pas perturber les tirages : une sanction automatique de deux dates de compétitions officielles successives est donnée. En cas de poursuite de l'attitude, le joueur est convoqué devant l'organisme de discipline.
- En cas d'incident disciplinaire avec retrait de licence d'un ou d'une athlète en compétition, son classement immédiat pour ladite compétition n'est pas modifié mais l'accès au podium est interdit. Un rapport est adressé selon la procédure définie au règlement disciplinaire qui statuera.
- Cas d'un sportif pris en charge par un autre club lors d'un déplacement : le président du club du sportif doit établir une attestation délégataire au responsable du club qui prend en charge le sportif, avec licence, et autorisation parentale obligatoire pour les mineurs.

- ARTICLE 2

- Tout challenge ou coupe ne sera mis en compétition, qu'après l'approbation de la Commission de Joutes concernée (nationale ou de ligue).
 - Tout challenge, s'il n'est pas remis définitivement la première année, le sera à la Société l'ayant gagné trois années consécutives ou non. En cas d'égalité, cette attribution se fera lorsqu'une des sociétés prendra l'avantage au nombre de victoires.
- Lors d'un challenge, les sociétés à égalité de points seront départagées selon les critères suivants :
- 1^{er} critère : équipe ayant le plus de premiers.
 - 2^{ème} critère : équipe ayant le plus de deuxièmes.
 - Etc... À défaut, la moyenne d'âge de l'équipe la plus jeune.

- ARTICLE 3

Chaque bateau est dirigé par un barreur, appelé "patron", qui commande le moteur, et (ou) l'équipage de rameurs.

Ils doivent arrêter les rameurs ou couper les moteurs lorsque les bateaux sont sur le point de se croiser. Après concertation des 2 patrons, le patron du bateau rouge signale au jury les fautes de barre ayant pu gêner le bon déroulement de la passe (toucher ou trop large).

Ils sont responsables :

- du changement de lances.
- de l'approvisionnement du bateau en matériel.
- du bon chargement des bateaux (bateaux plat dans le sens de sa longueur).
- de la bonne application des rectifications demandées par le président du jury au joueur, principalement, ils doivent rectifier la longueur de la courroie du plastron de leur joueur lorsque le Président du jury le demande.

Lorsque les bateaux sont propulsés par un moteur, la vitesse sera normalisée avec la cadence "rameurs", et sera identique pour tous, elle n'est pas commandée par le joueur, et toute vitesse excessive ou insuffisante entraînera l'annulation de la passe. L'affectation des barreurs dans les bateaux se fait par un tirage au sort, fait par les arbitres avant la compétition.

- ARTICLE 4

Toutes les rencontres se disputent sur trois passes sauf pour les phases finales du championnat de France en cinq passes.

Les joueurs et joueuses prennent les lances relatives à leur catégorie :

- 14 pieds, soit 4,67m, pour les cadets légers et les féminines fines, poignée rouge
- 14 pieds, soit 4,67 m, pour les cadets lourds et les féminines élégantes, poignée verte
- 15 pieds, soit 5,00 m, pour les juniors légers, poignée blanche
- 16 pieds, soit 5,33 m, pour les juniors lourds, poignée jaune
- 16 pieds, soit 5,33 m, pour les seniors légers, poignée jaune
- 17 pieds, soit 5,66 m, pour les seniors moyens, poignée bleue
- 18 pieds, soit 6,00 m, pour les seniors mi-lourds et lourds, poignée rouge

Les arbitres ne pourront en aucun cas, faire prendre des lances de longueur supérieure à celles de leur catégorie, sauf après accord des deux joueurs. Par contre, les joueurs devront prendre des lances de longueur inférieure si les arbitres l'imposent.

Les cadets légers prennent les 14 poignées vertes après une casse sans faute préalable.

Les cadets lourds	«	14 imposées	après une casse sans faute préalable		
Les juniors légers	«	15 imposées	"	"	
Les juniors lourds	«	16 imposées	"	"	
Les seniors légers	«	16 imposées	"	"	
Les seniors moyens	«	17 imposées	"	"	
Les seniors mi-lourds/lourds		18 imposées	"	"	

Pour la catégorie seniors mi-lourds et lourds : après 3 passes nulles sur casse, le jury fera prendre les 17 imposées aux joueurs. Pour tout cas extrême, (plus du tout de lance 18 pieds) le jury verra avec le club organisateur et la commission de joute la marche à suivre pour la suite de la compétition.

Les bateaux seront équipés chacun, tout au long de la compétition et pour chaque catégorie :

- lances normales 3 minimum et 4 au maximum.

- lances imposées 2 minimum et 3 au maximum.

La 4^{ème} lance retournée dans le bateau ne peut être proposée au joueur même à sa demande.

- ARTICLE 5

Un joueur, suite à une passe, peut demander au jury, l'échange de sa lance avec celle de son adversaire. Dans ce cas, le joueur demandant le changement de lances devra prendre obligatoirement pour la passe suivante, la lance de son adversaire si celle-ci est joutable (appréciation du jury). Par contre l'adversaire pourra prendre la lance de son choix disponible dans le bateau (y compris la lance échangée).

Au cours d'un même jeu, un seul changement est autorisé, dans chacune des catégories de lances : normales, imposées, super imposées. Le changement peut être refusé s'il est demandé trop tardivement.

Le changement de lance, ne peut être accordé suite à une casse, même s'il y a eu faute avant la casse. Toute lance endommagée au cours d'un jeu doit être définitivement écartée pour les jeux suivants.

- ARTICLE 6

La pointe des lances est peinte en noir sur 20 cm pour améliorer la visibilité.

La peinture à l'huile est interdite (retrait immédiat de la lance).

La mesure du pied est égale à 0,3333m.

Le diamètre maximum, à la poignée, est de 45 millimètres pour les 14 poignées rouges, 50 millimètres pour les poignées vertes et blanches, 55 millimètres maximum pour les autres lances.

Les lances d'un poids excessif seront écartées par le délégué, à défaut par le jury.

- **ARTICLE 7**

Pour les cadets légers, les plastrons seront identiques, mais auront une dimension de 27 cm x 27 cm. Les cadets peuvent choisir un grand ou un petit plastron, les juniors et seniors prennent un grand plastron.

B/ Pesée- Inscriptions

- **ARTICLE 8**

Les arbitres sont responsables de la pesée des joueurs. Ils seront seuls juges pour récuser l'appareil de pesage qui sera mis à leur disposition.

Pour le Championnat et la Coupe de France, la pesée s'effectue à tous les stades de la compétition : Phase qualificative, demi-finales, finales et elle concerne tous les joueurs participant à la compétition. Il en est de même pour tous les challenges de la Ligue Rhône-Alpes. Seuls les cadets lourds, les juniors lourds et les seniors lourds sont exemptés, mais ils doivent se présenter au jury pour l'examen de la tenue et de la licence. Leur présence est obligatoire à la pesée pour les finales Coupe et Championnat. La pesée peut s'effectuer avec un slip ou maillot de bain. Tout joueur absent, ou dépassant le poids, à l'expiration du délai de 1 Heure après son 1^{er} passage à la pesée ou le tirage au sort ou le début de sa catégorie:

- Soit sera disqualifié,
- Soit pourra opter pour la catégorie supérieure, si la compétition le permet

- **ARTICLE 9**

Un joueur peut être engagé dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne, à condition qu'il détienne un certificat médical de surclassement en cours de validité du **médecin, et une autorisation parentale précisant le surclassement joints à la licence pour les mineurs**. Un joueur CADET ne peut être inscrit en SENIOR.

- **ARTICLE 10**

Les inscriptions sont faites sur un imprimé adéquat fourni par la ligue organisatrice. Les capitaines d'équipes peuvent retirer leur joueurs inscrits jusqu'au tirage au sort.

Joueur inscrit mais absent sur le bateau : le tirage n'est pas refait et l'adversaire est vainqueur par forfait. Une sanction financière est fixée par les ligues sur proposition de leur commission des finances, et fixée à 40 euros par athlète absent pour toutes compétitions communes entre les ligues, payable à la ligue organisatrice par le club du compétiteur. Faute de règlement dans un délai de 7 jours, le club est suspendu de compétition. La sanction sportive est laissée à la discrétion de la ligue d'appartenance du compétiteur, un rapport d'arbitre est obligatoire, et définira la décision éventuelle de la commission de règlements concernant une blessure sur justificatifs fournis par l'athlète.

Dans ce cas, les sanctions financières et sportives sont levées, mais l'athlète doit fournir un certificat médical de retour à la compétition pour toutes les autres épreuves à venir.

- ARTICLE 11

Les joueurs garçons sont classés en trois catégories d'âge, sous divisées par le poids :

- **cadet léger**, 14, 15, ou 16 ans dans l'année jusqu'à 65 kg inclus
- **cadet lourd**, 14, 15, ou 16 ans dans l'année au-dessus de 65 Kg

- **junior léger**, de 17 à 20 ans dans l'année, jusqu'à 70 Kg inclus
- **junior lourd**, de 17 à 20 ans dans l'année, au-dessus de 70 Kg

- **senior léger**, à partir de 21 ans dans l'année jusqu'à 70 Kg inclus
- **senior moyen**, à partir de 21 ans dans l'année jusqu'à 80 Kg inclus
- **senior mi-lourd**, à partir de 21 ans dans l'année jusqu'à 90 Kg inclus
- **senior lourd**, à partir de 21 ans dans l'année au-dessus de 90 Kg

Les catégories féminines sont classées en 2 catégories d'âge, sous-divisées par le poids.

- **minimes légères** 11, 12 ou 13 ans dans l'année ≤ 42 kg.
- **minimes** 11, 12 ou 13 ans dans l'année > 42 kg

- **fines**, à partir de 14 ans ≤ 70 kg.
- **élégantes**, à partir de 14 ans > 70 kg.

C/ Tenue et position du Joueur

- ARTICLE 12 : tenue du joueur

Le joueur se présentera dans une tenue propre et correcte :

- pantalon blanc, sans artifice, jambes au minimum au niveau du genou, il pourra être doublé pour être consolidé, tenu par une ceinture blanche ou aux couleurs du club. Une écharpe à la taille aux couleurs du club est tolérée.
- maillot blanc ou aux couleurs de sa Société. Si un maillot tricolore (Bleu, blanc, rouge) a été attribué à un joueur pour l'année, il devra le porter à toutes les compétitions, uniquement dans sa méthode d'attribution, sauf aux demi-finales et finales du championnat de France. Aux épreuves de la Coupe de France selon son choix, il porte soit le maillot de son club, soit le maillot tricolore s'il joute dans la méthode d'obtention. Si un maillot multi-couleurs (Classement du joueur) a été attribué pour l'année, il devra le porter à toutes les compétitions, sauf aux finales du championnat de France et selon son choix pour les épreuves de la coupe de France. Le port du maillot tricolore est prépondérant sur celui du classement du joueur.

Le champion de France et le meilleur joueur de chaque catégorie ont l'obligation de porter leur maillot sauf dans les cas déjà notés, sous peine d'être disqualifiés avant la compétition.

- bas, type foot ou rugby, fixés correctement sans être roulés.
- chaussures de sports et de couleurs identiques, à dominante blanche ou aux couleurs du club, et portées correctement, les artifices et bricolages sont interdits.
- la publicité acceptée sur le joueur ne devra pas dépasser 100 centimètres carrés au total.
- les protections corporelles (casque, genouillères, brassières... liste non exhaustive) sont tolérées. Elles doivent être blanches dans la mesure du possible. Une tenue de plongée est également tolérée.

Lorsqu'une Commission de la tenue est désignée, celle-ci pourra disqualifier un concurrent, après accord avec le président du jury.

Les joueurs récompensés montent sur le podium : seuls, en tenue de leur club respectif, correcte. Un membre de la commission de joute, de ligue ou nationale selon la compétition, posté à l'entrée de l'estrade, refusera l'accès à tout compétiteur ne respectant pas ces conditions.

Changement de tenue en cours de jeu pour les compétitions nationales (demi-finales et finales coupe et championnat): il doit se faire obligatoirement au pôle de soins défini ou le sac a été déposé, ou vers les arbitres, temps maximum autorisé de 4 minutes à partir du débarquement du joueur, sous peine de sortie de jeu par le président du jury.

- ARTICLE 13 : position du joueur

Toute compétition débute par une passe d'honneur : le joueur debout sur le tabagnon avec sa lance serre la main de son adversaire au croisement des bateaux en Givordine.

En compétition, avant le croisement des bateaux, le joueur doit être en position de joute sur le tabagnon : jambe droite à l'arrière pied droit calé sur le taquet à l'angle gauche du tabagnon en Givordine, à l'angle droit du tabagnon en Lyonnaise, jambe gauche à l'avant fléchie ou tendue, et croisée selon la méthode.

Le plastron est présenté de face, plaqué sur l'épaule gauche et non flottant. La bride du plastron est elle aussi plaquée dans le dos et non flottante. La ganse du plastron est glissée entre le pouce et les autres doigts de la main.

Tenue de la lance : la lance est tenue dans la paume de la main droite, calée dans le bourron fixé sur la jambe droite, et maintenue devant par la main gauche.

- ARTICLE 14 : le bourron

Le bourron sert uniquement au calage de la main.

Le bourron est constitué d'un rondin souple sans support, d'un diamètre maximum de 8 centimètres, mis dans la poche ou fixé autour de la cuisse. Il pourra être attaché à la ceinture, conformément au plan agréé.

Une serviette d'une grosseur régulière, placée dans la poche et tenue sur la cuisse par une sangle est également acceptée.

Dans tous les cas, le bourron sera placé sous le pantalon. Il pourra être tenu par une attache de couleur blanche, passée dessus, dessous, ou des deux manières pour maintenir le pantalon.

Le joueur pourra utiliser un lacet blanc pour maintenir ou plaquer son pantalon sur sa jambe. Les arbitres sont seuls juges de la validité d'un bourron

D/ Fautes du joueur

- ARTICLE 15 : Fautes du joueur avant l'effort

- Le joueur effectuant les fautes ci-dessous, sera déclaré mouillé :
 - poser un objet quelconque sur le tabagnon.
 - prendre une lance imposée avant une casse.
 - baisser sa lance après le croisement des bateaux.
 - faire toucher une partie du corps autre que les 2 pieds sur le tabagnon après le croisement des bateaux.
 - brandir sa lance de façon à gêner son adversaire.
 - devancer d'une façon trop nette, de manière à gêner le déroulement de la passe
 - manquer le neuf de son adversaire.
 - **déchausser l'arrière de sa chaussure pour s'en servir de cale .**

Présentation du plastron :

- Le plastron est présenté de face, plaqué et non flottant, la bride du plastron elle aussi plaqué dans le dos et non flottante. En cas de mauvaise présentation, le joueur aura un avertissement, sera compté mouillé pour la passe, puis sera disqualifié au 3^{ème} avertissement cumulé lors des tours successifs durant sa catégorie.
- La ganse du plastron est glissée entre le pouce et les autres doigts de la main gauche. S'il n'en est pas ainsi, le joueur sera disqualifié en cas d'action volontaire.
- **La courroie du plastron doit passer obligatoirement au dessus du coude.**

- ARTICLE 16 : fautes du joueur pendant l'effort

Au moment de l'effort :

- lâcher sa lance de la main de devant ou de derrière.
- le passage involontaire de la main ou du bras dans la ganse est sanctionné comme un lâcher et prévaut sur la faute de l'adversaire.
- ne pas tenir la lance dans la paume de la main droite.
- faire toucher une partie du corps autre que les pieds sur le tabagnon.
- Sortir volontairement la main du bourron de façon à s'esquiver.
- **La perte de l'une des chaussures pendant l'effort quelque soit les circonstances.**
- **Décuisser vers l'arrière ou entre les jambes .**

Fautes réciproques des deux joueurs en même temps après les trois passes réglementaires :

Après les passes réglementaires, les joueurs disposent de trois passes supplémentaires, annoncées par le président de jury. Les joueurs commettant des fautes simultanées durant ces trois passes supplémentaires, seront disqualifiés. Dans le cas d'une finale de Championnat, le titre restera vacant. Pour la Coupe de France ces joueurs ne marqueront aucun point, les autres gardant leur classement.

E/ L'Arbitrage

- ARTICLE 17

Le jury est composé de trois arbitres à la table et d'un arbitre au contrôle. Lors des ½ finales et finales de la Coupe de France et du Championnat, ce nombre est porté à cinq à la table et deux au contrôle.

L'arbitre ou les arbitres de touche disposent de deux plaquettes ayant :

- sur l'une : côté recto "9" pour indiquer le "manqué du neuf" et côté verso "?" pour indiquer "attention doute, faute possible".

sur l'autre : côté recto "PLAST" pour indiquer "mauvaise présentation du plastron" et côté verso "ROD" pour indiquer "rodage de lance"

- ARTICLE 18

. Ils sont seuls juges pour toutes décisions, et pourront interrompre une passe par un coup de sifflet, si une bonne visibilité n'est pas assurée.

Le jury peut interdire la joute à un athlète dont le comportement est jugé dangereux

Le capitaine d'équipe et (ou) le responsable du club doivent avertir le jury de l'état du joueur et intervenir auprès de ce dernier .Ils seront jugés seuls responsables en cas d'incident

Le magnétoscope sera installé et en fonctionnement pour toutes les épreuves (Compétitions officielles et challenges officiels), et de manière à assurer une prise de vue correcte des deux bateaux. Pour les finales Coupe et Championnat de France, la vidéo est installée sur les deux berges.

Pour les finales coupe et championnat, les arbitres et les arbitres contrôleurs, le délégué sportif et le responsable du matériel sont désignés par le Président national des arbitres.

- ARTICLE 19

La décision finale du corps arbitral, sous la responsabilité du président du jury est portée sur la feuille d'arbitrage. Les feuilles seront transmises par le Président du jury :

Pour tous les challenges (qualificatifs ou non):

- 1 Exemplaire dès le lendemain au responsable du classement du joueur,
- 1 au Président des arbitres, 1 au président de la commission de joutes.

Pour les Compétitions nationales :

- 1 Exemplaire au Président des arbitres nationales + ligue.
- 1 au Président de la Commission de Joutes nationale.
- En cas d'incident, le rapport est envoyé sous 48 h au président de la commission de discipline de la ligue organisatrice avec copie d'information au président de la ligue concernée.
- Les rapports des demi-finales coupe et championnat doivent être adressés au secrétariat fédéral
- Les réclamations sur des sujets hors décision de jeux prise par les arbitres font l'objet d'un envoi en recommandé avec accusé de réception sous 48 h au secrétariat de la ligue concernée, avec copie à la fédération, avec une redevance de 40 euros joint, qui sera rendue si la réclamation est justifiée

- ARTICLE 20

Les arbitres devront arrêter le jeu à n'importe quel moment :

- en disqualifiant un ou les deux adversaires s'ils commettent des fautes graves (**Joute Dangereuse**), ou pour mauvais comportement ou tenue.
- si un joueur gagne les deux premières passes (sauf finales du championnat).
- en interdisant à un joueur, ayant un problème de santé sérieux et subit ou un comportement anormal imprévisible, de débiter ou continuer une compétition pour des raisons évidentes de sécurité. (Applicable en cas d'absence de médecin ou sapeurs-pompiers qui prendraient alors la décision la plus adaptée).
- en suspendant momentanément la compétition pour permettre à un joueur de se faire soigner (Cas de saignement).
- Pour les finales Coupe et championnat, les soins s'effectuent dans un pôle de soins vers les arbitres de pique ou du contrôle de tenue, à l'abri des regards, avec seuls autorisés à rentrer le soigneur du compétiteur, et son capitaine d'équipe, qui doit être de même sexe ou accompagné d'une personne responsable du club de même sexe, et éventuellement un responsable légal pour les mineurs.

Présence également du délégué sportif, s'il y en a un de désigné pour la compétition
Le sac de sport des compétiteurs doit être déposé à ce pôle de soins avant la compétition, par catégorie.

Dans un délai de 10 mn d'arrêt de la compétition, le capitaine d'équipe informe le président du jury d'un abandon ou de la reprise de l'athlète. Au-delà des 10 mn, après appel du président de jury, ce dernier sort le compétiteur du jeu.

Les arbitres devront accorder des prolongations, si après les trois passes réglementaires les joueurs n'ont pu être départagés. D'autre part ils devront donner leur décision même si la supériorité a été obtenue sur une passe.

- ARTICLE 21

Si les bateaux sont calés par l'effort des joueurs, sans qu'aucune faute ne soit commise, la passe est annulée.

- ARTICLE 22

La casse d'une lance, sans faute préalable d'un joueur, entraîne une passe nulle et l'utilisation de lances imposées.

En cas de casse au crampon, jugée par le jury, sans faute préalable du joueur, la passe est annulée. Il en est de même si les lances se heurtent, crampon contre crampon, ou s'enroulent sans faute préalable de l'un ou des deux joueurs, ou si une des lances ripe de l'intérieur du neuf (rodage).

- ARTICLE 23

Pour les finales du Championnat de France et de la Coupe de France, sauf dérogation exceptionnelle accordée par le bureau fédéral, le Président du jury sera le Président National des arbitres et il désignera ses arbitres accesseurs.

Le Président du jury sera le même pour toute la compétition, quels que soient les joueurs en présence.

F/ Championnat de France – dispositions particulières

- ARTICLE 24

Les épreuves finales du Championnat de France se dérouleront suivant les attributions faites par la Commission Nationale.

Elles débiteront les années paires par la méthode Givordine, et les années impaires par la méthode lyonnaise. Sauf cas exceptionnels fixés par la Fédération, les finales ont lieu le dernier dimanche d'août.

L'approvisionnement des bateaux est fait par le responsable du matériel désigné, qui seul veillera à une répartition équitable des lances dans chaque bateau.

- ARTICLE 25

-Les challenges qualificatifs sont des compétitions de ligue qui permettent l'accès aux qualifications du championnat par le biais des points acquis.

Les 3 différentes phases du Championnat de France sont :

- Phase qualificative :

- Tous les challenges « force » se déroulant avant les demi-finales du championnat de France sont qualificatifs. Les joueurs peuvent participer dans les deux méthodes, mais devront, le cas échéant, choisir dans laquelle ils souhaitent valider leur qualification. Les ligues établissent leurs calendriers de compétitions qui doivent être avalisés par la commission nationale de joutes.

-Les ½ finales (le 1^{er} dimanche d'août)

-Les finales (dernier dimanche d'août)

- ARTICLE 26

A l'issue des challenges qualificatifs, le premier de chaque catégorie est qualifié directement pour la finale. Les joueurs classés de la deuxième à la douzième place accèdent à la demi-finale, en compagnie du qualifié Nord-de-Loire Picardie .

- ARTICLE 27

Les joueurs peuvent participer à des challenges dans les deux méthodes durant la phase qualificative. S'ils ont obtenu leur qualification en Lyonnaise et en Givordine, ils devront, directement ou par le biais de leurs clubs, signifier au président de la commission de Joute Rhône-Alpes dans quelle méthode ils souhaitent continuer la compétition, et cela avant le vendredi 20h00 suivant le dernier challenge qualificatif (soit le week-end de la coupe de France). Si le joueur ne se manifeste pas, son meilleur classement sera pris en compte. S'il se trouve classé à la même place dans les deux méthodes, son total de points de part et d'autre déterminera sa qualification.

- ARTICLE 28

Pour les ½ finales le tirage fait par la Commission de Joutes (de la ligue organisatrice des ½ finales), s'effectue pour chaque catégorie. Le tirage au sort de la 1^{re} méthode est identique à celui de la 2^{re} méthode et est effectué ainsi :

Têtes de séries : 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}, du classement qualificatif RAA +NORD de LOIRE

Ensuite : du 5^{ème} au 12^{ème} du classement qualificatif RAA joutent au 1^{er} tour :

Tirage au sort :

1 ^{er} TOUR		2 ^{ème} TOUR	½ finale	Finale
	Vainqueur 1	2 ^{ème} classement RAA	Vainqueur A	A ou B
		Vainqueur 1		
	Vainqueur 2	NORD DE LOIRE	Vainqueur B	C ou D
		Vainqueur 2		
	Vainqueur 3	3 ^{ème} classement RAA	Vainqueur C	C ou D
		Vainqueur 3		
	Vainqueur 4	4 ^{ème} Classement RAA	Vainqueur D	C ou D
		Vainqueur 4		

B et D ou B et C ou A et D ou A et C feront la passe de trois .

En cas d'impossibilité majeure pour un qualifié de participer, (finale ou demi-finale) son Président de club avertira au plus tôt la Commission de Joutes concernée et précisera par écrit les raisons de cette absence. Le président de la commission de joutes désignera le joueur remplaçant. Cette absence est portée sur le rapport du jury qui doit être adressé au président de la ligue concernée et au secrétariat fédéral qui saisira ou non l'organisme de discipline concerné. Dans le cas de figure où un joueur qualifié dans une méthode récuserait sa qualification, ses points marqués dans l'autre méthode seraient annulés, et il ne sera en aucun cas repêché sur une blessure et/ou une absence d'un autre joueur.

Les dossiers disciplinaires et les sanctions prononcées par les organismes de discipline pour absence injustifiée aux ½ finales et finales, doivent être adressés au président de la commission de joutes de la ligue concernée, et au secrétariat général de la fédération.

- ARTICLE 29 : Challenges qualificatifs

Tous les challenges en force, organisés en ligue Rhône-Alpes, de début juin au dernier dimanche avant la demi-finale sont désormais qualificatifs et font l'objet d'un classement spécifique par méthode et catégorie, mis à jour chaque début de semaine. Tout joueur licencié FFJSN peut y participer, quelque soit sa ligue d'appartenance, et tout joueur de nationalité française peut se qualifier par ce biais aux demi-finales et finales du championnat de France.

- 6 points au premier (5pts + 1pt de participation)
 - 4 points au second (3pts + 1pt de participation)
 - 3 points au troisième (2pts + 1pt de participation)
 - 2 points au quatrième (1pt + 1pt de participation)
- 1 point de participation aux autres joueurs.

En cas d'ex æquo, sont pris en compte:

- Le nombre de première place
- Le nombre de deuxième, troisième et quatrième
- Le plus grand nombre de participation en challenge
- La meilleure place au challenge comportant le plus de concurrents dans la catégorie.

En cas de participation d'un joueur de nationalité étrangère (UE ou hors UE) ce joueur est retiré du classement, mais les places des autres participants et leurs points attribués sont inchangés.

- ARTICLE 30 : ½ finales du championnat de France - 12 joueurs

Le tirage au sort comprend:

- les 11 joueurs issus du classement qualificatif (du 2ème au 12ème)
- le qualifié de Nord de Loire Picardie

Selon le TABLEAU en ARTICLE 26

Remplaçants:

- Si le joueur absent est issu des challenges qualificatifs: son remplaçant est le suivant dans la hiérarchie du classement des challenges qualificatifs en force dans sa méthode.
- Si le joueur absent est le qualifié d'une poule d'une autre ligue, son remplaçant est le suivant dans la hiérarchie du classement de sa ligue (ou à défaut, du classement qualificatif).

En cas de développement de la joute lyonnaise et Givordine en Nord de Loire ou toute autre ligue, la qualification par les challenges officiels doit être modifiée.

- ARTICLE 31 : FINALES DU CHAMPIONNAT - 4 joueurs qualifiés :

-3 joueurs issus des demi-finales + le 1^{er} du classement qualificatif RAA :

1^{er} du classement qualificatif RAA contre 2^{ème} de la ½ finale

1^{er} de la ½ finale contre le 3^{ème} de la ½ finale

-les 2 premiers tours se feront sur 3 passes, la finale sur 5 passes.

Remplaçants:

Si un joueur est absent, son remplaçant sera le suivant dans la hiérarchie du classement des demi-finales.

Les remplaçants, désignés par le président de la commission de joute des ligues respectives, doivent être présents le jour de la finale. Ils sont convoqués en même temps que les autres qualifiés par la commission nationale. Les deux catégories cadets et juniors par méthode disputent leur finale le samedi après-midi.

Un joueur ne peut en aucun cas participer aux demi-finales et aux finales dans les deux méthodes, lyonnaise et Givordine, la même année, quelque soit sa catégorie (voir article 27).

Lorsque les catégories ne comptent que deux joueurs en finale, le titre de champion de France n'est pas décerné, le titre attribué est Champion National.
S'il se trouve trois compétiteurs, un classement des demi-finales doit être établi pour la passe de trois en finale. Le vainqueur de la passe de trois est déclaré champion de France.

G/ Coupe de France – dispositions particulières

- ARTICLE 32

La FFJSN met en compétition la Coupe de France qui est disputée dans les deux méthodes, dotée de deux coupes :

- **Coupe Dujardin offerte par M. Tetart.**

- **Coupe de France offerte par M. Nicollin.**

L'attribution de ces deux coupes permutera chaque année par méthodes. Les dates et lieux des épreuves de la coupe de France doivent être avalisées par la commission nationale de joutes.

Cette épreuve se déroule par équipe de 8 joueurs maximum par club (1 par catégorie). Les joueurs doivent être licenciés FFJSN, 1 joueur étranger issu ou non de l'Union Européenne est toléré, ainsi que les arbitres et barreaux.

Chaque club ne peut engager qu'une seule équipe par méthode. Il n'y a pas de limitation de mouvements de joueurs entre les équipes engagées pour les tours suivants.

Un joueur blessé peut être remplacé durant une épreuve. Chaque équipe a droit à deux remplaçants en cas de blessure (avis du médecin ou du président du jury, un pour les catégories cadets juniors, l'autre pour les catégories seniors). Le remplaçant doit remplir toutes les conditions de qualification (âge, poids...) de la catégorie du joueur blessé. Les remplaçants éventuels doivent être pesés en même temps que les autres concurrents. **Chaque équipe peut présenter 1 remplaçant par catégorie mais 2 seuls remplaçants peuvent entrer en lice le jour de la compétition** (1 en catégories cadets ou juniors, 1 catégories seniors).

La finale se dispute entre 4 équipes par méthode. L'ordre de passage des méthodes est le même que pour le championnat de France : méthode Givordine pour les années paires et lyonnaise pour les années impaires.

La finale se dispute le dernier dimanche de juillet sauf dérogation acceptée par la commission nationale de joutes. La demande de dérogation doit être faite avec le dépôt de candidature (2 ans auparavant date de congrès FFJSN).

- ARTICLE 33

Les joueurs sont pesés à chaque épreuve. Les rencontres se disputent en 3 passes, même en finale. Le tirage au sort est effectué en début de compétition pour la catégorie cadet léger puis la grille spécifique est appliquée pour les autres catégories.

- ARTICLE 34

Pour participer aux phases éliminatoires (où ½ finales directes en fonction du nombre d'équipe inscrites) les clubs doivent présenter une équipe d'un minimum de 5 joueurs et régler la redevance d'inscription (en annexe) auprès de sa ligue d'appartenance. Une amende (en annexe) est exigible en cas de forfait d'une équipe, fixée par la commission des finances de la ligue d'appartenance.

Ce sont les ligues qui se chargent des demandes d'inscriptions. Les formulaires doivent parvenir aux clubs avant le 1^{er} mai avec date butoir de réponse en fonction des dates de calendrier

- ARTICLE 35

Il est attribué les points suivants par catégorie : toujours 2 points d'écart entre le 1^o et le 2^o :

1^{er} : 5 points 2^{ème} : 3 points
3^{ème} : 2 points 4^{ème} : 1 point et 0 pour les autres.

En cas de disqualification d'un joueur, celui-ci marque 0 point, les autres joueurs gardent leur classement. En cas d'absence ou de forfait d'un joueur, les points sont attribués normalement aux joueurs présents (et sont donc « remontés » pour combler les joueurs absents).

Lorsqu'il reste 4 joueurs en présence, le joueur mouillé par le champion est classé 3^{ème}.

Après le total des points des 8 catégories, en cas d'égalité, il primera :

- le plus grand nombre de premiers
- le plus grand nombre de deuxièmes, troisième et quatrième
- l'équipe ayant la plus jeune moyenne d'âge (par rapport au nombre de joueurs ayant participé)

En cas de dopage avéré chez l'un des joueurs, l'équipe au complet est disqualifiée à posteriori, le classement est refait sans cette équipe.

Pour la Coupe de France, en cas de disqualification d'un joueur, ce dernier ne marquera aucun point, les autres joueurs gardant leur classement. Son adversaire direct est vainqueur du jeu.

- ARTICLE 36 : Finale de la coupe de France

Les 4 premières équipes classées à l'issue des ½ finales sont qualifiées pour la finale. Le club organisateur de la finale peut présenter une équipe qualifiée d'office s'il a présenté une équipe en Coupe de France l'année précédente. Dans ce cas, seules les 3 premières équipes classées à l'issue des ½ finales sont qualifiées.

Le tirage au sort des finales de la coupe se fera à l'issue des demi-finales de chaque compétition, sur le site Givordine les années paires, lyonnaise les années impaires, par les membres de la commission nationale ou les mandataires désignés par les présidents de chaque ligue, à défaut par le président du jury désigné ce jour.

On tire les lettres attribuées pour chaque club et on applique la grille coupe de France en annexe.

La pesée à lieu le matin pour toutes les catégories. Chaque équipe doit remettre sa formation avant la pesée et ne pourra plus la modifier sauf cas de force majeure qui sera jugée sur place par le président du jury.

12 personnes maximum sont autorisées à monter sur le podium : les joueurs ayant officiés (10 maxi) l'entraîneur et le président ou leurs représentants.

H/ Compétitions en ligue Rhône-Alpes

- ARTICLE 37

Les challenges (qualificatifs, officiels ou non spécifiés officiels) sont organisés sous le contrôle de la commission de joutes de la Ligue Rhône Alpes.

Les organisateurs s'engagent à respecter le cahier des charges propre aux compétitions officielles, la vidéo est obligatoire. Le site est conforme au règlement en vigueur, la sono doit être efficace et entendue par le public.

Ces challenges sont ouverts à tous jouteurs licenciés FFJSN. En cas ou un joueur d'une nationalité autre que française est classé dans un challenge qualificatif, on enlève ce joueur mais le classement reste à l'identique.

Les horaires sont les suivants :

- inscription et pesée à 8h30. Tirage à 8h45, début de la compétition à 9h précises.
- Les catégories de l'après-midi ne peuvent pas débiter avant l'heure prévue (soit pesée 13h30, tirage 13h45, compétition 14h), sauf horaire exceptionnel précisé par courrier à tous les clubs.

- Les catégories cadets et juniors sont prévues le matin. **Si la catégorie junior lourds doit jouter l'après-midi, le jury doit avertir les clubs au plus tard lors de la catégorie cadet lourds.**

- le président du jury garde toute latitude pour le déroulement de la compétition.

- ARTICLE 38

Pour les challenges belles passes et challenges non qualificatifs, le Président du jury est désigné par le Président des arbitres, les autres arbitres étant choisis par la société organisatrice, qui prend à sa charge les frais d'arbitrage.

Par contre pour les challenges qualificatifs du championnat il y aura quatre arbitres désignés par le Président des arbitres.

- ARTICLE 39

S'il n'y a que trois engagés dans une compétition, la passe de trois sera appliquée :

1^{er} cas :

Au tirage au sort, A rencontre B, le A est vainqueur ; au 2^{ème} tour le B rencontre le C, le B est vainqueur ; résultat le A est le 1^{er}, le B est le 2^{ème}.

2^{ème} cas :

Au tirage au sort, A rencontre B ; le A est vainqueur ; au 2^{ème} tour le B rencontre le C, le C est vainqueur. Dans ce cas, le C rencontre alors le A, le vainqueur sera le 1^{er} et son adversaire sera le 2^{ème}.

Lorsqu'il y a 2 demi-finales, le 3^{ème} est le joueur battu par le champion.

- ARTICLE 40 : Classement du Joueur

Il est établi un classement des joueurs à l'issue de chaque challenge, à l'exclusion des éliminatoires, demi-finales et finales Coupe et Championnat. Les challenges belles passes y sont inclus, **le classement du joueur est unique à la ligue Rhône Alpes, et ne peut être remporté que par un joueur issu d'un club affilié à la ligue Rhône Alpes.**

L'attribution des points est la suivante :

- 1 point par adversaire battu.
- 1 point au champion.

2 points de participation à tous les concurrents participant au challenge.

En cas d'ex æquo, sont pris en compte :

- le nombre de première place
- le nombre de deuxième, troisième et quatrième
- le plus grand nombre de participation en challenge

- la meilleure place au challenge comportant le plus de concurrents dans la catégorie

Le classement est effectué sous contrôle du président de la commission de joute. Les clubs s'engagent à donner les résultats au plus vite au responsable désigné afin de diffuser ce règlement régulièrement

Champion de ligue : à l'issue de tous les challenges Lyonnaise Givordine de chaque saison de joute, et dans toutes les catégories cadets juniors seniors, le joueur ayant obtenu le plus de points dans les deux méthodes de chaque catégorie de sa ligue d'appartenance est déclaré champion de la ligue. Il se verra remettre le maillot multicolore de la ligue

- ARTICLE 41 : Challenge Rhône-Alpes

Un classement par club est établi de façon similaire aux challenges sur les résultats des ½ finales, dans les deux méthodes :

L'attribution des points est la suivante :

- 5 points au joueur classé 1°
- 3 points au joueur classé 2°
- 2 points au joueur classé 3°
- 1 point au joueur classé 4°

Pour chaque catégorie, le total des points désigne le club vainqueur du challenge Rhône-Alpes attribué chaque année définitivement.

En cas d'égalité :

- le plus grand nombre de premiers
- le plus grand nombre de deuxièmes, troisième et quatrième
- l'équipe ayant la plus jeune moyenne d'âge (par rapport au nombre de joueurs ayant participé)

- ARTICLE 42 : Trophée des clubs

Un classement par club est établi sur le plus grand nombre de challenges gagnés sur toute la saison, dans les deux méthodes avec l'attribution des points suivants :

- 6 points au club classé 1°
- 4 points au club classé 2°
- 3 points au club classé 3°
- 2 points au club classé 4°
- 1 point au club classé 5°

Plus 2 points supplémentaires par club qui présente plus de 10 joueurs au challenge. Le club ayant le plus grand nombre de points remporte le trophée des clubs, attribué chaque année définitivement.

En cas d'égalité :

- le plus grand nombre de premiers
- le plus grand nombre de deuxièmes, troisième et quatrième
- l'équipe ayant la plus jeune moyenne d'âge (par rapport au nombre de joueurs ayant participé)

En cas d'arrêt prématuré d'un challenge (intempérie, décision du corps arbitral...) les joueurs engagés dans une catégorie qui ne s'est pas déroulée du fait de l'arrêt de la compétition ne marquent des points de présence que si le tirage de ladite catégorie a été tiré.

Dès que le challenge a débuté, le challenge sera attribué et les points pris en compte seront ceux des catégories ayant atteint leur terme.

Si plus de 8 joueurs d'un club ont jouté au moment de l'arrêt de la compétition, le club en question inscrit ses deux points d'engagement.

I/ CONCOURS BELLES-PASSES

- ARTICLE 43

Le concours de belles-passes, suit exactement le règlement général des joutes. Il est ouvert à toutes les catégories et aux deux méthodes.

Après une ou plusieurs casses, il n'y aura pas de lances imposées.

Chaque bateau sera équipé d'au moins quatre lances par catégorie.

- ARTICLE 44

Les concours de belles passes se disputeront sur les 8 catégories, et en trois passes. Le tirage au sort par catégorie et par méthode désignera l'ordre de passage des paires. Si un joueur d'un club n'a pas de coéquipier dans sa catégorie, il peut faire une paire avec un joueur d'un autre club.

S'il y a deux joueurs d'un même club dans la même catégorie, ils doivent obligatoirement jouter ensemble.

- ARTICLE 45

Les arbitres jugent individuellement les trois passes de chaque paire, et attribuent les points de 0 à 10 pour la tenue à la 1^{ère} passe, pour la présentation aux 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} passe, pour la force et la régularité aux 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} passes.

Chaque arbitre additionne les points de chaque paire. Toutes les feuilles d'arbitrage étant ensuite additionnées. Un classement par paire et par catégorie sera établi en regroupant les deux méthodes, d'après le total des points de chaque paire.

Les quatre premières paires marqueront 5, 3, 2, 1.

En cas d'ex æquo, primera :

- 1) le total de la meilleure note sur la tenue.
- 2) le total de la meilleure note sur la présentation.

Le club totalisant le plus de points sur les 8 catégories remportera le challenge.

En cas d'ex-æquo primera :

- le plus grand nombre de premiers
- le plus grand nombre de deuxièmes, troisième et quatrième
- l'équipe ayant la plus jeune moyenne d'âge (par rapport au nombre de joueurs ayant participé).

L'ordre de passage des méthodes sera celui du Championnat, soit Lyonnaise année impaire et Givordine année paire.

Les paires issues de 2 sociétés différentes marquent des points sur le plan individuel mais n'en marquent pas pour le challenge.