

DISPOSITIONS SAISONNIERES

2008/ 2009

Art. 1

Cette fiche concerne les dispositions particulières de la réglementation et règles de jeu en vigueur pour cette saison uniquement.

Art. 2 RAPPEL DES REGLES EN MATIERE D'ARBITRAGE.

Sur la feuille d'inscription de votre équipe doit figurer le nom d'un AN2 actif licencié dans le club (excepté les divisions jeunes), celui-ci n'étant inscrit **que pour une seule équipe**.

Si vous ne possédez pas d'arbitre AN2 actif, vous ne pouvez participer aux championnats D1, D2, D3. et D4 dans certains cas

Nota : L'arbitre inscrit n'a pas obligation à être présent pour le dit championnat, c'est le responsable de l'arbitrage qui définit (et convoque) les arbitres pour les différentes compétitions.

Art. 3 Protocole d'inscription aux Championnats de France :

- Le président de région communique les résultats du championnat régional auprès du commissaire fédéral dans les 8 jours suivant le dernier match (art 6.7 de la réglementation).
- Le commissaire publie les équipes sélectionnées aux différents Championnats de France sur le site CNHS (<http://hockeysub.ffessm.fr>).
- Chaque équipe télécharge son formulaire d'inscription (en fonction de la liste publiée précédemment) et sa feuille d'engagement :
 - Le règlement financier et le formulaire d'inscription doivent être envoyés par courrier
 - La feuille d'engagement doit être envoyée par messagerie électronique
 - L'ensemble des documents doit être envoyé au plus tard 3 semaines avant le début de la compétition (cf pénalités pour non respect de la procédure d'inscription ci-dessous)

Non respect de la procédure d'inscription au championnat de France

L'équipe ne donnant pas son dossier complet (sa fiche d'inscription avec le règlement et la fiche d'engagement des joueurs) dans les délais prévus par la réglementation (art 5.8) sera pénalisée par une majoration de 100% du montant de l'inscription.

Tant que la pénalité n'est pas réglée, l'équipe ne pourra pas participer à une autre compétition nationale.

Pour les Championnats jeunes (sauf junior), la feuille d'engagement pourra comporter 14 joueurs, cette feuille sera validée à 12 joueurs le jour de la compétition.

Forfait sur le championnat D1

Manche d'Automne : L'équipe forfait sur la manche 1 ne pourra pas participer à la manche d'Hiver pour les filles et la manche d'Eté pour les hommes.

Manche d'Hiver : pas de modification

Manche d'Eté : D1M : modifier l'article M1.3, cet article est valable chez les filles comme chez les hommes

M1.3 Le forfait sur la manche d'Eté entraîne l'interdiction de participer à la D1 la saison suivante (quelle que soit la manche).

Forfait sur le championnat D4

Une équipe forfait après le délai de 3 semaines avant la compétition impliquera la suppression du quota pour la région la saison suivante.

Accueil des équipes :

Modification de l'article 7.6

Au plus tard 30 minutes avant le début du premier match de la manche à laquelle elle participe, chaque équipe devra être représentée (par un membre de son club) et avoir fourni l'ensemble des documents demandés pour la manche concernée sous peine de disqualification pour la présente manche sur décision du commissaire de compétition.)

Nouvel article :

Au plus tard 1 heure avant le début du premier match horaire du 1^{er} match(indiqué que la feuille d'accueil), chaque équipe devra être représentée, et avoir fourni l'ensemble des documents demandés pour la manche concernée sous peine d'être déclarée forfait pour le premier match de l'équipe sur la manche.

Art. 4 Egalité en début de Play-off de la manche 3 D1 (F et M)

Pour la D1M - Modifier l'article M1.1.3 :

Pour tenir compte de l'évolution du jeu, remplacer la dernière phrase « *En cas d'égalité de points, le classement de la manche d'automne départagera les équipes en cause pour le classement des rondes.* »

Par : « «En cas d'égalité de points, le classement de la manche **d'été de la saison** départagera les équipes en cause pour le classement des rondes.

Pour la D1F – Modifier l'article F4 : « [...] En cas d'égalité de points, le classement des manches d'automne et d'hiver départagera les équipes en cause pour le classement des rondes.»

Par « [...] En cas d'égalité de points, le classement de la manche **d'été de la saison** départagera les équipes en cause pour le classement des rondes. »

Art. 5 Commission des litiges :

a. **Membres de la commission des litiges.**

Martine Urrutigoity, Eric Dalverny, Philippe Van Rechem

b. **Le montant des réclamations est de 20 €**

Art. 6 Règles de jeux :

Equipement personnel :

Art 6.1 "(version 11 des règles de jeu)"

2.2.1. Chaque joueur doit être équipé :

2.2.1.1 D'un masque qui devra être muni de verres de sécurité ou autre matériau de sécurité. Les masques comportant un seul verre sont interdits sauf s'ils comportent une séparation centrale intégrée à leur structure (les masques de petites tailles destinés aux catégories cadets, minimes et benjamins pourront faire exception à cette dernière règle).

2.2.1.2 d'un tuba sans partie métallique, pliable et d'un protège bouche (Définition : il s'agit d'un accessoire non blessant permettant de protéger l'ensemble de la bouche et lié au tuba. Vue de face, l'accessoire doit recouvrir entièrement les lèvres).

2.2.1.3 d'une paire de palmes (faites en caoutchouc ou d'une autre matière synthétique pliable non dangereuse, les palmes en fibres de verre ou matériaux similaires devront être recouvertes d'un matériau de protection assurant l'absence de risques de coupure par le maintien des fibres en cas de cassure)

2.2.2. Les gants utilisés pour la protection des mains ne peuvent pas avoir les doigts palmés ou toute autre conception qui faciliterait la natation.

Les gants doivent avoir des couleurs franchement contrastantes par rapport à celles de la crosse et du palet (blanc pour les joueurs jouant en noir et noir pour les joueurs jouant en blanc). C'est pour éviter une confusion si le palet est joué avec le poing. Les couleurs jaune, rose et orange sont interdites

Nouvel article : Lorsqu'un but a été marqué, les équipes peuvent être plus de 6 dans l'eau jusqu'au lancement du jeu.

2.3.3 Le Capitaine de chaque équipe devra porter la lettre "C" sur chaque bras ou un brassard.

Art. 6

Règles du jeu

Nouveaux signes

Art 6.2

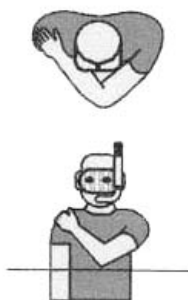
Faute de crosse

Le signe est un mouvement répété d'une main tendue à la verticale contre l'avant-bras de l'autre bras. L'avant-bras est tenu horizontalement et éloigné du corps.



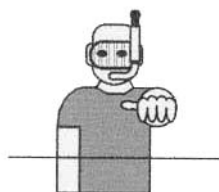
Faute de la règle du coin

La faute de la règle du coin est signalée en mettant une main (avec le bras horizontal) sur l'épaule opposée.



Avertissement officiel

Un avertissement est indiqué par un bras tendu rigide parallèle à la surface de l'eau et perpendiculaire à la poitrine. La main est fermée avec le pouce étendu et parallèle à la surface d'eau.



Précision sur les remplacements

Art. 6.3 "(version 11 des règles de jeu)"

4.1.8 suite de 4.1.8.4

On permet aux remplaçants rentrant dans le jeu de sauter ou plonger la tête la première dans le jeu. Cependant, pour des raisons de sécurité, sauter ou plonger est interdit quand les joueurs ou les arbitres aquatiques sont dans les 3 mètres du point de chute. Dans ce dernier cas, les remplaçants doivent se glisser dans l'eau. Des expulsions temporaires (2 minutes) seront appliquées pour violation de cette règle. Aucun avertissement ne sera donné. Cette règle s'appliquera à tout moment entre le commencement et la fin d'un match.

Art 6.4 "(version 11 des règles de jeu)"

Tir de pénalité :

6.7.4.3

L'autre attaquant s'immerge à sa convenance et doit se positionner derrière le palet, à la hauteur ou derrière le premier attaquant, tant que celui-ci n'a pas pris possession du palet."

Jeu dangereux

Art. 6.5 "(version 11 des règles de jeu)"

Jeu dangereux

Suite de l'article 6.10.1

On précise que le jeu dangereux sera sanctionné que la faute soit commise sur un partenaire ou un adversaire.

Nouvel article

Art 6.6

Dans le cas où plusieurs fautes successives sont commises par les 2 équipes, l'arbitre arrête le jeu, sanctionne les joueurs fautifs et fait reprendre le jeu sur la 1^{re} faute.

Art 6.7

Le refus d'obtempérer d'un ou de plusieurs joueurs lors d'expulsion(s) doit obligatoirement être sanctionné : 2' devient 5', et 5' devient expulsion définitive. L'expulsion définitive peut entraîner l'arrêt du match après avertissement au capitaine de faire respecter les arbitres.

Art 6.8

Quand un joueur quitte le terrain en dehors de sa zone des remplaçants, il est toujours considéré comme faisant partie des 6 joueurs dans l'eau, il ne peut être remplacé. Il peut regagner le terrain à sa guise

Art 7

Arbitrage à 3 aquatiques

Afin de préparer les nouvelles règles certains matches pourront être arbitrés à 3 arbitres aquatiques selon les dispositions du commissaire