



**FEDERATION FRANCAISE DE JOUTE ET SAUVETAGE NAUTIQUE**

**REGLEMENT**

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

DATE	COMMISSION NATIONALE	PRESIDENTS DE LIGUE	COMMISSION NATIONALE ARBITRES	FEDERATION
ORIGINAL	VALIDATION	VALIDATION	VALIDATION	VALIDATION
mai-22	A. VAGANAY	M. VOCANSON J. PLAZA S. FABRE D. CONTEIRIO	P. GUICHARD	A.L. PERRET
REFONTE 02/2024	A. VAGANAY			<b>Validation février 2024</b>

# SOMMAIRE

<b>1- Règlement Technique des Critériums</b>	<b>P.3</b>
<b>2 – Règlement Technique de la Joute Lyonnaise – Givordine</b>	<b>P.6</b>
<b><u>A/ Observations Générales</u></b>	
Articles 1 à 7	<b>P.6</b>
<b><u>B/ Pesée- Inscriptions</u></b>	
Articles 8 à 11	<b>P. 9</b>
<b><u>C/ Tenue et position du Joueur</u></b>	
Articles 12 à 14	<b>P. 11</b>
<b><u>D/ Fautes du joueur</u></b>	
Articles 15 à 16	<b>P. 13</b>
<b><u>E/ L'Arbitrage</u></b>	
Articles 17 à 22	<b>P. 14</b>
<b><u>F/ Championnat de France – dispositions particulières</u></b>	
Articles 23 à 30	<b>P. 16</b>
<b><u>G/ Coupe de France – dispositions particulières</u></b>	
Articles 31 à 35	<b>P. 20</b>
<b><u>H/ En ligue Rhône-Alpes Auvergne</u></b>	
Articles 36 à 40	<b>P. 22</b>
<b><u>I/ Concours de belles passes</u></b>	
Articles 41 à 43	<b>P.25</b>

## NOTA

Pour un besoin de clarté de lecture, le terme « joueur » est appliqué autant aux féminines qu'aux hommes

# 1- Règlement Technique des Critériums

## Catégories

Les Critériums sont ouverts aux joueurs et joueuses des catégories :

- Minimes féminines légères : 11 à 13 ans dans l'année et poids  $\leq$  42 kg
- Minimes féminines lourdes: de 11 à 13 ans dans l'année et poids  $>$  42 kg
- Minimes Légers de 11 à 13 ans dans l'année et poids  $\leq$  42 Kg
- Minimes Lourds de 11 à 13 ans dans l'année et poids  $>$  42 kg

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 minime des critériums.

Pas de points comptabilisés ni de catégorie de poids.

Deux jeux de deux 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.

Si les féminines se trouvent moins de trois (3) dans leur catégorie, elles intègrent la catégorie correspondante en garçons.

Si en cours de saison l'effectif augmente, la catégorie féminine est mise en place. Les points acquis en catégorie garçons précédemment sont conservés en féminines.

## Licence

Tout joueur se présentant aux critériums est licencié (licence école) y compris les débutants.

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 sont 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 ou aux couleurs du club.

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 Coupe et Championnat.

## **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 lourdes 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<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> jeux se déroulent suivant la grille préétablie.

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

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

## Notation

- Participation (inscription et présent à l'appel des arbitres) 2 points
- 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 avant et pendant l'effort 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
- Calage de bateau sans faute (refaire un passe) 1 point de bonus
- 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, les points de tous les joueurs de la catégorie, des tours effectués complètement par tous, sont pris en compte. Les autres joueurs marqueront les points de participation à savoir

### 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 pour les garçons et filles en critérium :

Total cumulé des points obtenus dans les rencontres

### Champion ou championne de ligue :

A l'issue des critères lyonnaise- givordine de chaque saison de joute, et dans toutes les catégories minimales, le joueur 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 se voit remettre le maillot multicolore de la ligue

### Finale exhibition

Voir les chapitres en Coupe de France et Finale du championnat de France

## 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 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, de vapoter ou consommer de l'alcool sur l'aire de jeu (aire d'arbitrage, de contrôle, bateau de joute)

Les arbitres et barreurs officiels peuvent prendre part à toutes les épreuves à conditions que leurs remplacements soient prévus

Les joueurs de nationalité étrangère ne peuvent pas participer au Championnat de France

Les compétitions par équipe (Coupe de France) peuvent comporter un licencié étranger par équipe, dont le pays ne fait pas partie de l'Union Européenne (statuts fédéraux).

Un joueur de nationalité issue de l'UE peut participer à toutes les compétitions (challenges qualificatifs, demies finales, finales sous réserve du respect du règlement intérieur fédéral : club affilié, licence FFJSN et certificat médical obligatoire, respect du présent règlement technique et sportif. Son classement est identique dans toutes les épreuves à un joueur de nationalité française.

Tout joueur absent d'une phase éliminatoire pour blessure doit fournir pour sa reprise un certificat médical de non contre-indication et de guérison au président du jury de la compétition (imprimé à fournir en annexe). Les copies sont interdites.

En cas d'abandon sans blessure (joueur qui ne monte pas sur le tabagnon), 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 récidive, il est jugé que le joueur n'est pas en état physique de jouer 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 n'est 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, l'est à la Société l'ayant gagné trois années consécutives ou non. En cas d'égalité, cette attribution se fait lorsqu'une des sociétés prend l'avantage au nombre de victoires.

Lors d'un challenge, les sociétés à égalité de points sont départagées selon les critères suivants :

1<sup>er</sup> critère : équipe ayant le plus de premiers.

2<sup>ème</sup> critère : équipe ayant le plus de deuxièmes.

3<sup>ème</sup> critère : équipe ayant le plus de troisièmes.

4<sup>ème</sup> critère : équipe ayant le plus de quatrièmes.

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.

Il doit arrêter les rameurs ou couper le moteur 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).

Les barreurs sont responsables :

Du changement de lances. En outre ils ont toute latitude pour écarter une lance qu'ils jugent non conforme

De l'approvisionnement du bateau en matériel.

Du bon chargement des bateaux (bateaux plats 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 est normalisée avec la cadence "rameurs", et est identique pour tous, elle n'est pas commandée par le joueur, et toute vitesse excessive ou insuffisante entraîne 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, féminines cadettes et juniors, poignée rouge

14 pieds, soit 4,67 m, pour les cadets lourds et les féminines seniors, 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 peuvent 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 doivent prendre des lances de longueur inférieure si les arbitres l'imposent.

Les cadets légers, féminines cadettes et juniors, prennent les 14 poignées vertes après une casse sans faute préalable.

Les cadets lourds et féminines seniors, prennent les 14 imposées après une casse sans faute préalable

Les juniors légers prennent les 15 imposées après une casse sans faute préalable

Les juniors lourds prennent les 16 imposées après une casse sans faute préalable

Les seniors légers prennent les 16 imposées après une casse sans faute préalable

Les seniors moyens prennent les 17 imposées après une casse sans faute préalable

Les seniors mi-lourds prennent les 18 imposées après une casse sans faute préalable

Les seniors lourds prennent les 18 imposées après une casse sans faute préalable

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

Les bateaux sont 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<sup>ème</sup> lance normale et la 3<sup>ème</sup> lance imposée retournées dans le bateau ne peuvent être proposées 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 doit prendre obligatoirement pour la passe suivante, la lance de son adversaire si celle-ci est joutable (appréciation du jury). Par contre l'adversaire peut 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, 48 millimètres pour les poignées vertes et blanches, 55 millimètres maximum pour les autres lances.

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

## **- ARTICLE 7**

Pour les cadets légers et féminines cadettes, les plastrons sont identiques, mais ont une dimension de 27 cm x 27 cm. Les cadets et féminines peuvent choisir un grand ou un petit plastron, les juniors garçons prennent un grand plastron.

## **B/ Pesée- Inscriptions**

### **- ARTICLE 8**

Les arbitres sont responsables de la pesée des joueurs. Ils sont 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, demies 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 Auvergne. Seuls les cadets lourds, les juniors lourds, les seniors lourds et les féminines 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 sous vêtement ou maillot de bain.

Tout joueur absent, ou dépassant le poids, à l'expiration du délai de 1 Heure après son 1<sup>er</sup> passage à la pesée ou le tirage au sort ou le début de sa catégorie:

Soit est disqualifié,

Soit peut 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, les deux documents 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 selon les validations des commissions des finances, et fixée à 40 € en 2024 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.**

**Une sanction sportive peut être donnée par l'organisme disciplinaire de la ligue d'appartenance du compétiteur**, un rapport d'arbitre ou officiel est obligatoire, et définira la décision éventuelle de la commission de discipline 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 3 catégories d'âge.

**Féminines cadettes** jusqu'à 16 ans dans l'année

**Féminines juniors** jusqu'à 20 ans dans l'année

**Féminines seniors** à partir de 21 ans dans l'année

## C/ Tenue et position du Joueur

### **- ARTICLE 12 : tenue du joueur**

Le joueur se présente dans une tenue propre et correcte :

Pantalon blanc, sans artifice, jambes au minimum au niveau du genou, il peut 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 doit le porter à toutes les compétitions, uniquement dans sa méthode d'attribution, sauf aux demies 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 joue dans la méthode d'obtention. Si un maillot multi-couleurs (Classement du joueur) a été attribué pour l'année, il doit 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 obligation de porter leur maillot sauf dans les cas déjà notés, sous peine de disqualification avant la compétition.*

Chaussettes de type foot ou rugby, fixés correctement sans être roulés.

Chaussures de sports et de couleurs identiques, à dominante blanche ou aux couleurs du club, portées correctement ; les artifices et bricolages sont interdits.

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 peut disqualifier un concurrent, après accord avec le président du jury.

Les joueurs récompensés montent seuls sur le podium, 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, refuse l'accès à tout compétiteur ne respectant pas ces conditions.

Les joueurs peuvent embarquer dans le bateau **avec un sac contenant une protection une veste de survêtement, un coupe-vent, une serviette, une casquette...**

Changement de tenue en cours de jeu pour les compétitions nationales (demies 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 gauche.

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 doit être d'un diamètre ou carré maximum de 8 centimètres, mis dans la poche ou fixé autour de la cuisse. Il pourra être attaché à la ceinture.

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 est placé sous le pantalon.

Le bourron peut être maintenu par un lacet blanc ou aux couleurs du club passé dessus et/ou dessous le pantalon.

Les arbitres au contrôle de la tenue sont seuls juges de la validité d'un bourron et son maintien.

## **D/ Fautes du joueur**

### **- ARTICLE 15 : Fautes du joueur avant l'effort**

Le joueur effectuant les fautes ci-dessous, est déclaré mouillé :

- Poser un objet quelconque sur le tabagnon.
- Prendre une lance imposée avant une casse.
- Baisser sa lance après le croisement des bateaux.
- Enroulement de lances : le fautif ou les fautifs est (sont) mouillé(s)  
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 gauche 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 plaquée dans le dos et non flottante.

En cas de mauvaise présentation du plastron, le joueur a un avertissement, est compté mouillé pour la passe, puis est disqualifié au 3<sup>ème</sup> 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 est disqualifié en cas d'action volontaire.

La courroie du plastron doit passer obligatoirement au-dessus du coude.

À tout moment de la rencontre les arbitres ont autorité à faire remonter le plastron d'un joueur s'ils jugent qu'il est trop bas. Le barreur du bateau doit valider auprès des arbitres que l'action a bien été faite par le Joueur.

### **- ARTICLE 16 : fautes du joueur pendant l'effort**

Au moment de l'effort :

- Lâcher sa lance de la main gauche ou de la main droite.
- Le passage involontaire de la main ou du bras dans la ganse est sanctionné comme une mauvaise présentation de plastron.
- 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 droite du bourron de façon à s'esquiver.
- La perte de la chaussure gauche pendant l'effort.
- Décuisser vers l'arrière ou entre les jambes.

Fautes réciproques des deux joueurs en même temps après les trois 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, sont disqualifiés.

Dans le cas d'une finale de Championnat, le titre reste vacant.

Pour la Coupe de France ces joueurs ne marquent aucun point, les autres gardant leur classement.

## E/ L'Arbitrage

### - **ARTICLE 17**

Le jury est composé a minima de trois arbitres à la table et d'un arbitre au contrôle pour les challenges. 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**".

### **Arbitrage à partir de 16 ans.**

Cela est possible selon le nouveau livret de formation mis en place avec **trois** suivis de formation et une initiation au secourisme ou le passage du critérium de sauvetage, les jeunes de 16 ans peuvent arbitrer sous la tutelle d'arbitres confirmés.

Il est souhaitable que dans un premier temps, ils arbitrent des jeunes en critérium avec deux arbitres officiels (Table et neuf).

Concernant les vidéastes, il est demandé des vidéastes à partir de 16 ans (surtout pour leurs connaissances informatiques) mais toujours sous la tutelle des arbitres officiels et du Président de jury.

### - **ARTICLE 18**

Les arbitres 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 sont jugés seuls responsables en cas d'incident

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

### **Seules les prises de vue réalisées par les vidéastes (table et pique) font foi.**

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 sont 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 ainsi qu'au Président de la commission de joute

### **Pour les Compétitions nationales :**

- 1 Exemplaire au Président national des arbitres + 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 demies finales Coupe et Championnat doivent être adressés au secrétariat fédéral

Les réclamations sur des sujets hors décision de jeux prises 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 fixée par la commission nationale des finances (40 € en 2024) jointe, qui sera rendue si la réclamation est justifiée.

## - **ARTICLE 20**

Les arbitres doivent 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).

Les arbitres doivent accorder des prolongations, si après les trois passes réglementaires ou 5 en finales du championnat les joueurs n'ont pu être départagés.

D'autre part ils doivent donner leur décision même si la supériorité n'a été obtenue que sur une seule passe.

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 doivent accorder des prolongations, si après les trois passes réglementaires les joueurs n'ont pu être départagés. D'autre part ils doivent 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 si une des lances ripe de l'intérieur du neuf (rodage).

## **F/ Championnat de France – dispositions particulières**

### - **ARTICLE 23**

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

Elles débutent 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 (membre de la commission de joute ou arbitre), qui seul veille à une répartition équitable des lances dans chaque bateau.

### - **ARTICLE 24**

-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 demies finales du Championnat de France sont qualificatifs. Les joueurs peuvent participer dans les deux méthodes, mais doivent, 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<sup>er</sup> week end d'Août) sauf dérogation de la ligue organisatrice

-Les finales (dernier week end d'août)

### - **ARTICLE 25**

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 huitième place accèdent à la demie finale, en compagnie du qualifié Nord-de-Loire Picardie.

### - **ARTICLE 26**

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 doivent, directement ou par le biais de leurs clubs, signifier au président de la commission de joute Rhône-Alpes Auvergne 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 est 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 détermine sa qualification.



## - **ARTICLE 27**

Pour les ½ finales le tirage est réalisé par la Commission de Joutes nationale ou de la ligue organisatrice des ½ finales).

Le tirage s'effectue pour chaque catégorie.

Le tirage au sort s'effectue le jour de la compétition par les arbitres désignés en présence des capitaines.

Le tirage est fait avec deux (chapeaux) (têtes de série et suivants):

*Premier chapeau :*

2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, du classement qualificatif RAA +NORD de LOIRE PICARDIE,

*Deuxième chapeau :*

du 5<sup>ème</sup> au 8<sup>ème</sup> du classement qualificatif RAA

Tirage au sort :

	PREMIER TOUR	DEUXIEME TOUR	FINALE	TROISIEME PLACE
1	Tête de série	Vainqueur A	A-B	Perdant de A-B
2				
3	Tête de série	Vainqueur B		
4				
5	Tête de série	Vainqueur C	C-D	Perdant de C-D
6				
7	Tête de série	Vainqueur D		
8				

En cas d'impossibilité majeure pour un qualifié de participer, (finale ou demie finale) son Président de club avertit au plus tôt la Commission de Joutes concernée et précise par écrit les raisons de cette absence. Le président de la commission de joutes désigne 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 saisit ou non l'organisme de discipline concerné. Dans le cas de figure où un joueur qualifié dans une méthode récuse sa qualification, ses points marqués dans l'autre méthode sont annulés, et il n'est 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 28 : Challenges qualificatifs**

Tous les challenges en force, organisés en ligue Rhône-Alpes Auvergne, de début juin au dernier dimanche avant la demie 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, quelle que soit sa ligue d'appartenance, et tout joueur de nationalité française **ou issu d'un pays de l'UE** peut se qualifier par ce biais aux demies finales et finales du championnat de France.

L'attribution des points est la suivante :

2 Points de participation à chaque joueur  
+ 1 point par adversaire battu  
**+ 2 points** au champion

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 hors UE** ce joueur est retiré du classement, mais les places des autres participants et leurs points attribués sont inchangés.

## **- ARTICLE 29 : ½ finales du championnat de France - 8 joueurs**

Le tirage au sort comprend :

- Les 7 joueurs issus du classement qualificatif (du 2<sup>ème</sup> au 8<sup>ème</sup>)
- le qualifié de Nord de Loire Picardie Selon le TABLEAU en ARTICLE 27

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 Picardie ou toute autre ligue, la qualification par les challenges officiels est modifiée.

### **Féminines.**

Les demi-finales se déroulent le week-end de la demie finale selon les mêmes critères qualificatifs que les hommes.

## **- ARTICLE 30 : FINALES DU CHAMPIONNAT**

### **– 4 joueurs qualifiés par méthode :**

3 joueurs issus des demies finales + le 1<sup>er</sup> du classement qualificatif RAA

1<sup>er</sup> du classement qualificatif RAA contre 2<sup>ème</sup> de la ½ finale

1<sup>er</sup> de la ½ finale contre le 3<sup>ème</sup> de la ½ finale

Les 2 premiers tours se font sur 3 passes, la finale sur 5 passes.

Remplaçants :

Si un joueur est absent, son remplaçant est le suivant (quatrième de la demie finale).

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 ainsi que les féminines cadettes et juniors.

Un joueur ne peut en aucun cas participer aux demies finales et aux finales dans les deux méthodes, lyonnaise et givordine, la même année, quel que 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 demies finales est 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 31**

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 permute chaque année par méthodes.

Les dates et lieux des épreuves de la coupe de France doivent être validés 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 accepté, 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.

### **- ARTICLE 32**

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 33**

Pour participer aux phases éliminatoires (où ½ finales directes en fonction du nombre d'équipes 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<sup>er</sup> mai avec date butoir de réponse en fonction des dates de calendrier

### - **ARTICLE 34**

Il est attribué les points suivants par catégorie :

Toujours 2 points d'écart entre le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>ème</sup> :

1<sup>er</sup> : 5 points      \_\_\_\_ 2<sup>ème</sup> : 3 points  
3<sup>ème</sup> : 2 points      \_\_\_\_ 4<sup>ème</sup> : 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<sup>ème</sup>.

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 a posteriori, le classement est refait sans cette équipe.

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

## **- ARTICLE 35 : 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 est fait à l'issue des demies 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 a lieu le matin pour toutes les catégories. Chaque équipe doit remettre sa formation avant la pesée et ne peut plus la modifier sauf cas de force majeure qui est 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/ En ligue Rhône-Alpes Auvergne**

### **- ARTICLE 36**

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

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 joueurs licenciés FFJSN. En cas ou un **joueur étranger non issu d'un pays de l'UE** est classé dans un challenge qualificatif, on enlève ce joueur mais le classement reste à l'identique.

Inscription et pesée des joueurs une demie heure avant le début de la compétition.

Inscription et pesée des autres joueurs au plus tard une demie heure avant le tirage de chaque catégorie.

## - **ARTICLE 37**

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

### **1<sup>er</sup> cas :**

Au tirage au sort, A rencontre B, le A est vainqueur ; au 2<sup>ème</sup> tour le B rencontre le C, le B est vainqueur ; résultat le A est le 1<sup>er</sup>, le B est le 2<sup>ème</sup>.

### **2<sup>ème</sup> cas :**

Au tirage au sort, A rencontre B; le A est vainqueur; au 2<sup>ème</sup> tour le B rencontre le C, le C est vainqueur. Dans ce cas, le C rencontre alors le A, le vainqueur sera le 1<sup>er</sup> et son adversaire sera le 2<sup>ème</sup>.

Lorsqu'il y a 2 demies finales, le 3<sup>ème</sup> est le joueur battu par le champion.

## - **ARTICLE 38 : Classement du Joueur**

Il est établi un classement des joueurs à l'issue de chaque challenge, à l'exclusion des éliminatoires, demies finales et finales Coupe et Championnat. Les challenges belles passes y sont inclus, **le classement du joueur est national et donc ouvert à tous licenciés et ce quelle que soit sa ligue d'appartenance.**

Le vainqueur se voit remettre le maillot multicolore.

L'attribution des points est la suivante :

- 1 point par adversaire battu.
- 2 points 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

### - **ARTICLE 39 : Challenge Rhône-Alpes Auvergne**

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 Auvergne 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 40 : 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.

**Pour le trophée des catégories féminines**

**1 point supplémentaire par club qui présente 3 joueuses**

**2 points supplémentaires par club qui présente au moins 5 joueuses.**

**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 est attribué et les points pris en compte sont 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 de belles passes**

### **- ARTICLE 41**

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

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

En cas de casse au crampon, la passe est annulée et est à refaire.

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

### **- ARTICLE 42**

Les concours de belles passes se disputent sur **toutes les catégories, (hommes et féminines)** en trois passes. Le tirage au sort par catégorie et par méthode désigne 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 43**

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

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

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

En cas d'ex aequo, prime :

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 remporte le challenge.

En cas d'ex-æquo prime :

Le plus grand nombre de premiers

Le plus grand nombre de deuxièmes, troisièmes et quatrièmes

L'équipe ayant la plus jeune moyenne d'âge (par rapport au nombre de joueurs ayant participé).

L'ordre de passage des méthodes est 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.

**Validation février 2024**

