



water-polo



Préambule

Le water-polo propose aux licencié(e)s UNSS un programme qui privilégie la mixité et la notion d'équipes établissements.

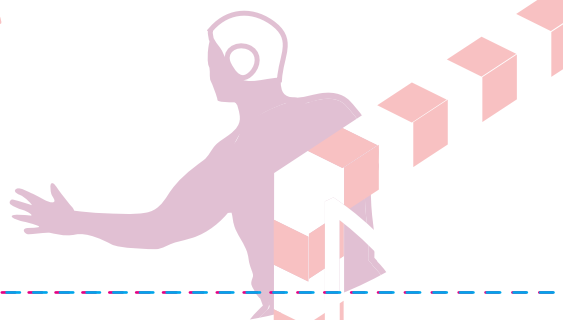
Orientations générales

Le water-polo s'inscrit dans la réglementation générale, quel que soit le niveau de compétition. Lors des phases qualificatives, la formule de compétition peut être adaptée aux contraintes locales.

Organisation générale

A/ Pôle développement

Il concerne les événements qui, organisés localement, tiennent compte des spécificités, des projets, des installations et intègrent des formes et des formules adaptées ou des actions nouvelles.



B/ Pôle compétition

Championnat de France UNSS Équipe d'Établissement

Conditions de participation

Championnat ouvert aux équipes d'établissement et aux sections sportives scolaires.

	COLLÈGES	LYCÉES
LICENCIÉ(E)S AUTORISÉ(E)S	MF - CF / MG - CG	CF - JF - SF / CG - JG - SG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	8 compétiteurs Mixité obligatoire (2 filles ou 2 garçons minimum dans l'eau) 1 seul C1 dans la composition d'équipe Pas de surclassement	8 compétiteurs Mixité obligatoire (2 filles ou 2 garçons minimum dans l'eau) 1 seul S1 dans la composition d'équipe Pas de surclassement
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe qualifiée Niveau académique minimum (pastille jaune) Il est de l'association sportive qualifiée Il peut être compétiteur En cas d'absence, l'association sportive concernée devra s'acquitter du montant des frais de son remplacement	
RÈGLEMENT	UNSS 2008-2012	
FORMULE DE COMPÉTITION	Tournoi préliminaire et finale	
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Sur quotas définis par la CMN	
NOMBRE D'ÉQUIPES	12 équipes	
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS collèges	Champion de France UNSS lycées

C/ Pôle responsabilisation

Le livret « Je suis Jeune Officiel en water-polo » est disponible sur le site de l'UNSS nationale.
Le tableau ci-dessous n'est qu'une présentation sommaire du contenu du livret Jeune Officiel.

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
Secrétaire	Rigueur Minutie	Tenir la feuille de match Comptabiliser les buts ainsi que les fautes commises	Le JO doit être en possession de son passeport
Chronométreur	Dextérité Attention	Avoir son chronomètre Mesurer le temps Prévenir l'arbitre en fin de mi-temps et de match	Examen théorique sous forme de QCM
Arbitre et Juge de but	Connaissance du règlement Attention Autorité Rapidité Rayonnement	Faire respecter le règlement Suivre le déplacement des joueurs Rester maître du jeu Avoir son sifflet à 2 tons	Certification départementale (pastille bleue), académique (pastille jaune) et nationale (pastille rouge)

