

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

Règlement Général des Compétitions

Version 1
Révision 0

Référence Document Technique : RGLT-03-v1.0

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

1- Contexte

Le présent règlement vise à harmoniser les conditions de jeu pour tous les événements et toutes les associations affiliées. Il s'applique notamment à toutes les compétitions autorisées par la FSS sur son territoire de juridiction.

Le règlement Général des Compétitions (RGC) définit les conditions d'organisation des compétitions et est complété par les règlements spécifiques des compétitions élaborés par les comités d'organisation.

Le RGC sera complété ultérieurement par des règlements annexes.

Le RGC doit être porté à la connaissance des participants avant et lors de la compétition par voie d'affichage.

Les compétitions organisées en France sous l'égide d'une autre fédération doivent faire l'objet d'une autorisation spéciale ou sera spécifiée le règlement référent.

2- Autorisation

Toute compétition de Speed badminton doit être autorisée par la FSS.

La demande se fera par écrit avec l'envoi d'un courrier au siège de la Fédération mentionnant les informations suivantes :

- Nom de la compétition
- Date de la compétition
- Lieu de la compétition
- Règlement spécifique
- Séries proposées
- Catégories d'âge autorisées
- Tarifs

3- Comité d'organisation

3-1 Composition

Il est constitué pour toute compétition un comité d'organisation qui porte la responsabilité vis-à-vis de la fédération du déroulement de la compétition.

Il applique les règlements fédéraux et le règlement spécifique de la compétition. Il se tient au courant des listes de joueurs, classements et sanctions appliquées auprès de la fédération ainsi que de tous les documents nécessaires au bon déroulement de la compétition.

3-2 Compétitions fédérales

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

Dans le cadre des compétitions fédérales, le comité d'organisation est composé par des représentants fédéraux et un organisateur délégué pouvant être une personne morale.

4- Arbitrage

4-1 Juge-arbitrage

Toute compétition autorisée par la FSS doit être placée sous la responsabilité d'un Juge-Arbitre (JA) qualifié ou autorisé par la FSS.

Les rôles du JA sont :

- Approuver le programme de la compétition ainsi que le planning et l'ordre des matches.
- Approuver la liste des arbitres, des juges de lignes et, à sa discrétion, remplacer ces mêmes personnes
- Décider du type de volant à utiliser
- Prendre la décision finale concernant toute requête faite par un joueur, capitaine d'équipe ou un officiel.
- Trancher tout différent entre joueur, arbitre et comité d'organisation sur les règlements. Ses décisions étant sans appel.
- Prononcer l'éventuelle disqualification d'un joueur
- Décider de l'arrêt, la suspension ou la reprise de la compétition

4-2 Discipline

Le JA est également responsable de la discipline sur les terrains et peut prendre toute mesure à cet effet. Le Juge-Arbitre et/ou son adjoint doivent être présent en permanence lors de la compétition. Il remet au comité d'organisation le rapport de Juge-arbitrage une fois la compétition terminée.

4-3 Arbitrage

Dans la mesure du possible, les matches sont arbitrés par des arbitres qualifiés. Au minimum, les demi-finales et les finales sont arbitrés. Il est fortement recommandé que les arbitres soient secondés par des juges de ligne, notamment lors des matches de double.

4-4 Phases préliminaires

Le mode d'arbitrage retenu pour les phases préliminaires (auto-arbitrage ; arbitrage par les perdants) doit être clairement exposé par le règlement spécifique de la compétition.

En l'absence de précision, l'auto-arbitrage est retenu par défaut jusqu'aux demi-finales et finales.

4-5 Tenue réglementaire des officiels

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

La tenue des officiels de terrains est règlementée et doit être portée lors de l'exercice de leurs fonctions. Cette tenue sera décrite dans un règlement annexe à venir (RGLT-03-an. 1).

4-6 Nomination des officiels

4-6-1 Juge-Arbitre

Dans la mesure du possible, le Juge-Arbitre est nommé par le comité organisateur parmi une liste de Juge-Arbitres diplômés fournie par la FSS. Si ce n'est le cas, le comité organisateur nomme une personne qu'il juge compétent mais qui ne doit pas faire partie du comité organisateur.

4-6-2 Arbitre

Dans la mesure du possible, les arbitres sont choisis parmi une liste d'arbitres qualifiés et sont autorisés par le Juge-Arbitre. S'il n'est disponible sur place aucun arbitre diplômé, le Juge-Arbitre nomme les arbitres parmi les personnes compétentes disponibles.

5- Documentation

L'organisation d'une compétition donne lieu à la rédaction des documents suivants :

- Le prospectus : document annonçant la compétition et appelant aux inscriptions
- Le règlement spécifique : reprenant les dispositions complétant le présent règlement ainsi que le règlement du jeu de Speed badminton RGLT-01 et apportant les modifications nécessaires au déroulement de la compétition dans les limites des règlements officiels de la FSS.
- La convocation : éditée une fois les inscriptions terminées, annonçant par l'intermédiaire des clubs aux joueurs inscrits le lieu et l'heure de leur premier match.

6- Installations

Les équipements sportifs doivent permettre l'application du règlement de Speed badminton RGLT-01.

Les spécificités techniques permettant par la suite l'homologation d'une salle feront l'objet de règlements techniques ultérieurement.

7- Participation

7-1 Conditions d'accès

Le règlement spécifique de la compétition fixe les conditions d'accès à la compétition :

- Catégories d'âge

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

- Séries
- Zone géographique concernée

7-2 Conditions minimales

Les joueurs doivent être licenciés et en possession d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique du Speed badminton. Ces éléments sont à contrôler par tout moyen appropriés avant le début de la condition.

Pour les licenciés des fédérations étrangères, la fédération d'origine doit fournir lors de l'engagement un certificat indiquant que le licencié est en règle en termes de certificat médical et de licence valide ainsi que son accord pour la participation à la compétition.

7-3 Série d'engagement

Un joueur peut s'engager dans sa série voire dans la série supérieure mais aucunement dans une série inférieure.

7-4 Refus d'inscription par le comité d'organisation

Une inscription peut être refusée pour non-respect des conditions consignées dans le règlement particulier et annoncées dans le prospectus de la compétition ou si elle émane d'un joueur faisant l'objet d'une sanction disciplinaire ou encore dans le cadre d'un dépassement du nombre limite de participants à la compétition. Dans le dernier cas, le critère de sélection doit être précisé dans le règlement spécifique.

8- Inscriptions

Les inscriptions sont effectuées par écrit, dans les délais et accompagnées des informations demandées par le règlement spécifique de la compétition. Toute inscription ne remplissant pas ces conditions sera refusée. En particulier les tableaux de double ne peuvent comprendre de paires incomplètes.

Il reste possible de monter une liste d'attente de joueurs en recherche de partenaires. Les joueurs conservent cependant le droit de refuser de faire partie de cette paire constituée mais renonce ainsi au tableau correspondant.

9- Droits d'engagements

Les droits d'engagements sont exigibles au moment de l'inscription et sont personnels et non-transférables. Toutefois il sera possible de regrouper les droits d'inscription par l'association sportive d'origine qui se chargera de régulariser la situation avec ses adhérents sous sa propre responsabilité.

10- Tableaux

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

10-1 Définition et dimensions

10-1-1 Niveau

Le niveau de chaque tableau est défini par référence au classement fédéral. Les inscrits doivent être répartis en tableaux de niveau homogène.

Le comité d'organisation veillera à créer des tableaux raisonnés en termes de nombre de joueurs et de niveau de ces derniers.

10-1-2 Nombre minimum de joueurs par tableau

- 8 pour un tableau d'élimination directe
- 6 pour des phases éliminatoires en poules
- 4 pour une poule unique

Si le nombre minimum n'est pas atteint, le comité organisateur peut décider de le maintenir, de le regrouper avec un autre tableau ou de le supprimer.

10-2 Forme des tableaux

10-2-1 Mode de déroulement des tableaux

En compétition, les tableaux par élimination directs sont la règle par défaut.

Si le comité organisateur le décide, il peut organiser un tour préliminaire en poule dont les sortants entreront dans un tableau par élimination directe.

10-2-2 Placement des joueurs dans un tableau par élimination directe

Si le nombre de joueurs n'est pas une puissance de 2, certains joueurs bénéficieront d'une exemption de premier tour dont les bénéficiaires seront les têtes de séries. Les têtes de séries doivent être placées dans les tableaux de façon à ce qu'ils se rencontrent le plus tard possible. C'est le principe de protection des têtes de séries.

Les joueurs doivent être placés dans le tableau de façon à ce que les joueurs les plus proches en termes de zone géographique se rencontrent le plus tard possible. C'est le principe de séparation par région.

Le principe de protection des têtes de série prévaut sur celui de séparation des régions.

10-2-3 Nombre de sortants par poules

1 sortant par poule de 3 joueurs.

2 sortants par poule de 4 joueurs.

2 sortants par poule de 5 joueurs.

Il s'agit du nombre minimum de sortants par poule qui peut être augmenté par le règlement spécifique.

10-2-4 Tableau final

Dans la mesure du possible, le tableau final sera par élimination directe et sera complet (2, 4, 8, 16...). Le nombre de qualifiés par poule sera porté à la connaissance des joueurs avant le début de la compétition.

10-2-5 Ecart entre le nombre de joueurs par poule

Si le nombre de joueur par poule est inégal, l'écart numérique entre elles ne peut dépasser l'unité. Les poules avec le moins de joueur sont celles où seront placés les têtes de série les plus élevées.

10-2-6 Placement des sortants de poules

Dans le cas des poules avec plusieurs sortants, les premiers et seconds de poule seront placés dans le tableau final de façon à ce qu'ils se rencontrent le plus tard possible.

10-2-7 Séparation par provenance pour les sortants

La séparation par provenance s'applique pour les tours préliminaires par poule ou pour les premiers tours dans un tableau par élimination directe. Elle ne s'applique pas dans le cadre des sortants de poules lors des placements dans le tableau final.

11 Confection des tableaux

11-1 Tirage au sort

11-1-1 Placement et tête de série

Le tirage au sort relève de la responsabilité du Juge-Arbitre.

Le placement des joueurs dans les tableaux peut être intégral ou déterminé après désignation des têtes de série.

Dans la mesure du possible, on sépare le plus possible les têtes de série ainsi que les joueurs en fonction de leur provenance.

11-1-2 Nombre de matches d'écarts par phases

Un tableau ne peut être conçu de manière à ce que 2 joueurs atteignant la même phase de jeu n'aient pas plus d'un match d'écart entres eux.

11-2 Têtes de série

11-2-1 Désignation

La désignation des têtes de série est souhaitable chaque fois que la connaissance de la valeur des participants le permet.

Sont désignés têtes de série les joueurs qui, selon les informations du comité d'organisation et sous le contrôle du Juge-Arbitre, sont les plus forts dans les différents tableaux au moment du tirage au sort des tableaux.

Le classement fédéral est la référence en termes de classement national.

11-2-2 Nombre de têtes de série pour un tableau d'éliminations directes

- 2 par tableaux de 15 joueurs ou moins
- 4 par tableaux de 16 à 31 joueurs
- 8 par tableaux de 32 à 63 joueurs
- 16 par tableaux de 64 joueurs ou plus

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

11-2-3 Nombre de têtes de série pour un tableau en poule

La même règle que l'article 11-2-2 s'applique et peut même être dépassée pour atteindre 1 tête de série par poule.

11-2-4 Placement des têtes de série pour un tableau par élimination directe

- Tête de série n°1 : début du demi-tableau supérieur ;
- Tête de série n°2 : fin du demi-tableau inférieur ;
- Tête de série n°3 et 4 : fin du 3^{ème} ¼ de tableau et début du second ¼ de tableau.
- Tête de série n°5, 6, 7 et 8 : début des 2^{ème} et 4^{ème} 1/8 de tableau et à la fin des 5^{ème} et 7^{ème} 1/8 de tableau.

11-2-5 Placement des têtes de série pour un tableau par poule

Dans les poules, chaque tête de série occupe la première place de sa poule.

11-3 Séparation des joueurs d'une même provenance

Il est souhaitable de séparer les joueurs d'une même provenance (club, ville, région, pays). On appliquera les règles suivantes :

- les 2 joueurs les plus forts d'un même club / ville / région / fédération sont placés dans les 2 demi-tableaux opposés.
- Les 2 joueurs suivants sont placés par tirage au sort dans les 2 quarts de tableau non-occupés par les 2 premiers.
- Si le nombre de joueurs est de 32 joueurs ou plus, les 4 joueurs suivants sont placés par tirage au sort dans les 4 huitièmes de tableau non-occupés par les précédents.

12- Publication des tableaux

Les tableaux doivent être rendus publics 1 heure au moins avant le début du premier match.

13- Remplacement

13-1 Remplacement avant la publication des tableaux

Avant la publication des tableaux, un joueur défaillant peut se faire remplacer dans la mesure où cela ne fausse pas le tableau ou ne cause de difficultés pratiques.

13-2 Règles de remplacement

Après publication des tableaux, un joueur empêché de participer pour des raisons de force majeure peut être remplacé avant le début du tour concerné, dans les conditions suivantes :

- en simple : le remplaçant ne doit pas être une tête de série plus élevée que le joueur remplacé.

- en double : un joueur privé de son partenaire peut demander son remplacement par un autre joueur dont le choix peut être limité par le règlement spécifique. S'il n'a pas nommé son nouveau partenaire avant le délai laissé par le Juge-Arbitre, la paire sera éliminée et remplacée par une autre paire mise en attente. La composition de la nouvelle paire ne doit pas modifier celle d'une autre paire.
- 2 joueurs privés de leurs partenaires respectifs peuvent constituer une nouvelle paire. La place qu'occupera la nouvelle paire ainsi constituée sera celle exempte d'un premier tour ou sera tirée au sort en appliquant le principe de séparation des provenances.

Un joueur déjà placé dans un tableau ne doit pas être déplacé dans les autres cas.

13-3 Cas de plusieurs remplacements

Dans le cas où plusieurs paires sont modifiées, les nouvelles paires constituées sont placées par tirage au sort en appliquant le principe de séparation des provenances.

13-4 Joueur ayant déjà joué dans un tableau

En aucun cas un joueur ayant commencé à jouer dans un tableau ne peut se faire remplacer pour ce même tableau.

13-5 Remplacement après le début du tour

Un joueur empêché de jouer par un cas de force majeure peut être remplacé après le début du tour avec l'accord du Juge-Arbitre et des adversaires.

13-6 Nouveau tirage au sort

Un Juge-arbitre peut décider de procéder à un nouveau tirage au sort s'il juge que les nouveaux tableaux constitués après constitution des nouvelles paires sont déséquilibrés.

14- Horaire des matches et temps de repos

14-1 Tranche horaire maximale

Sauf décision exceptionnelle du Juge-Arbitre, aucun match ne doit débuter avant 8h ni après 22h. En particulier, les compétitions nocturnes type « Blackminton ® » doivent faire l'objet d'un accord préalable par le Juge-Arbitre et par la fédération, notamment si la compétition met en jeu des mineurs.

Aucune compétition non suivie d'un jour férié ne doit se terminer après 21h si elle est limitée au niveau régional et 19h si la compétition est de niveau national.

14-2 Nombre maximal de matches par jour et par joueur

En règle générale, le nombre maximal de matches joués par jour et par joueur ne peut excéder 10 matches. Le comité d'organisation fera en sorte que chaque joueur joue un minimum de 3 matchs par compétition.

Dans l'intérêt de la compétition et avec l'accord du comité organisateur et suivant l'état physique des joueurs concernés, le Juge-arbitre peut autoriser un 11^{ème} voire un 12^{ème} match. Ces matches surnuméraires ne peuvent faire partie des phases finales qu'avec l'accord explicite des joueurs concernés.

14-3 Temps minimal de repos

Tout joueur venant de disputer un match dispose d'un temps de repos minimal de 15 minutes. Avec l'accord du joueur et celui du Juge-arbitre, ce temps peut être raccourci dans l'intérêt de la compétition.

Le temps de repos pourra cependant être compris entre 15 et 30 minutes dans la mesure où ce temps sera précisé le cas échéant dans le règlement spécifique de la compétition.

Quel que soit le règlement pris en compte, le Juge-arbitre peut décider d'un temps de repos plus long pour un joueur si les circonstances lui paraissent le nécessiter.

14-4 Décompte du temps de repos

Le temps de repos décompte de l'annonce du score final du dernier match, jusqu'à l'annonce du match suivant.

15- Programmation et déroulement des matches

15-1 Programme horaire

Un programme horaire doit être établi et porté à la connaissance des joueurs en même temps que la publication obligatoire des tableaux.

15-2 Réserves sur les horaires

Le planning horaire fixant le déroulement de la compétition est indicatif et peut faire l'objet à tout moment de modification. De telles modifications seront annoncées de façon à ne pénaliser aucun joueur.

Les matchs pourront être avancés au maximum d'une heure. Dans ce cas, les joueurs non-présents au 2^{ème} appel bénéficieront exceptionnellement d'un 3^{ème} appel avant d'être déclarés forfaits.

Les joueurs non-présents sur le terrain 5 minutes après le 2^{ème} appel seront déclarés forfaits par le Juge-Arbitre.

15-3 Durée moyenne de match

La durée indicative d'un match est de 25 minutes.

Des études seront menées pour déterminer au mieux la durée moyenne des matchs en fonction de la catégorie et du niveau de jeu. Toutefois, une marge acceptable sera prise en compte pour donner un planning crédible (+5 minutes.).

15-4 Match du même tour

Tous les matchs du même tour doivent être lancés en même temps, dans la mesure du possible.

15-5 Temps d'échauffement

Un temps d'échauffement de 2 minutes à compter de l'annonce du match est conféré aux joueurs.

Ce temps peut être modifié par le comité organisateur, cette précision sera inscrite au règlement spécifique de la compétition.

15-6 Ordre des matchs

L'ordre des matchs est établi par le Juge-Arbitre.

En règle générale, l'ordre des matchs retarde au maximum l'entrée en lice des têtes de série. Les matchs décisifs seront joués en dernier.

Lors des phases finales, l'ordre des matchs est pleinement décidé par le Juge-Arbitre.

16- Résultats des matchs

16-1 Classement des poules

On classe les joueurs à la fin d'une poule de la façon suivante :

- en comptabilisant le nombre de victoire de chaque joueur ;
- si ce n'est pas suffisant, en comptabilisant la différence entre les sets remportés et perdus pour chaque joueur ;
- s'il y a toujours des égalités empêchant le classement, en comptabilisant la différence entre les points remportés et perdus pour chaque joueur.
- En dernier recours, l'égalité entre 2 joueurs sera tranchée sur le résultat du match les ayant confrontés.

16-2 Forfait involontaire

Tout forfait involontaire est compté comme une défaite 0-16, 0-16 pour le joueur défaillant et comme une victoire 16-0, 16-0 pour son adversaire.

16-3 Abandon au cours de match

En cas d'abandon en cours de match, le joueur défaillant est crédité du nombre de sets et de points effectivement gagnés. Son adversaire obtiendra les conditions nécessaires à la victoire.

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

Les points du joueur défaillant ne compteront pas pour le classement final de la poule.

16-4 Forfait volontaire

Tout forfait volontaire vaut retrait de la compétition.

17- Forfaits

17-1 Types de forfaits

On distingue :

- Forfait volontaire : renoncer à jouer un match, ne pas se présenter à la compétition sans motif valable.
- Forfait involontaire : concéder une victoire par w/o (walk over) à son adversaire en raison d'un retard ou d'une absence indépendante de la volonté de l'intéressé.

17-2 Forfait volontaire

Tout forfait volontaire entraîne le retrait de tous les tableaux de la compétition, ainsi qu'une sanction consistant en l'interdiction de toute compétition pendant 2 mois pour une première infraction, et 6 mois en cas de récidive dans la même saison.

Les cas d'absences sont consignés dans son rapport par le Juge-Arbitre. Les joueurs devront répondre de leur défaillance devant la Commission Nationale d'Arbitrage et éventuellement pour les joueurs récidivistes, devant la Chambre Nationale de Discipline.

17-3 Sanction

Le joueur répondant d'un forfait volontaire dispose de 7 jours à compter de la date du forfait pour présenter à la Commission Nationale d'Arbitrage une raison valable à son forfait. Passé ce délai, la sanction prend effet de plein droit à compter de la date du forfait.

La fédération met à disposition des comités organisateurs la liste des joueurs frappés d'interdiction.

17-4 Caractère involontaire

Le Juge-Arbitre est seul juge du caractère involontaire du forfait (blessure, maladie, retard, ...).

18- volants

18-1 Homologation

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

Tout volant utilisé en compétition doit avoir fait l'objet d'une homologation préalable par la commission d'homologation.

18-2 Catalogue des matériels autorisés

La Fédération diffusera un catalogue des matériels homologués pour la compétition. Tout comité organisateur a pour responsabilité de vérifier que le matériel utilisé, en particulier les volants, correspond au catalogue fédéral.

19- Récompenses

19-1 Octroi de prix en espèces

L'octroi de prix en espèce aux vainqueurs devra respecter un prochain règlement annexe. En attendant, l'octroi de prix est libre et ne dépendra que de la législation française.

19-2 Compétitions engageant des mineurs

Aucun prix en espèce ne pourra être distribué à un mineur engagé dans une compétition réservée aux mineurs. Dans le cas d'un mineur surclassé et autorisé à jouer en compétition sénior, il est de la responsabilité du Juge-Arbitre de décider de donner ou non le prix en espèce. Il n'aura à répondre de sa décision que devant le comité organisateur.

20- Publicité

20-1 Tenue réglementaire des joueurs

La tenue des joueurs sera conforme au règlement annexe qui sera éditée ultérieurement. En attendant, la tenue sera limitée aux dispositions suivantes :

- tenue de sport comprenant un tee-shirt à manches courtes, un short ne descendant pas au dessous des genoux.
- chaussures de sport de salle
- les accessoires autres que dispositifs de maintien orthopédique (genouillère, í), poignet-éponges, dispositif de maintien des cheveux, lunettes de protection ou de vue ; sont interdits.

Le comité d'organisation peut préciser les dispositions précédentes. Pour se faire, il indiquera ces dispositions dans le règlement spécifique de la compétition.

20-2 Panneaux publicitaires

Les panneaux publicitaires feront l'objet d'une prochaine réglementation. En attendant, l'affichage publicitaire est libre.

21- Précautions médicales

	Règlement Général des Compétitions	Réf. : RGLT-03-v.1.0
		Date : 4 janvier 2011 14 pages

Un poste de premier secours comportant une trousse de premiers soins doit être disponible durant toute la durée de la compétition. La possibilité de joindre les services de secours d'urgence doit être permanente.

22- Homologation

La commission d'homologation doit autoriser tout tournoi ayant pour vocation de devenir officiel. Un cahier des charges minimal d'organisation sera prochainement rédigé et comprendra les minima nécessaires au bon déroulement d'une compétition. En attendant, cette responsabilité incombera directement au comité organisateur.

23- Sanctions

23-1 Infraction au règlement

Toute infraction au présent règlement expose le contrevenant à l'ouverture d'une procédure disciplinaire.

Toute réclamation est à introduire dans les 5 jours à la Commission Nationale d'Arbitrage par voie écrite. La Commission Nationale d'Arbitrage peut agir d'office aux vues du rapport de Juge-Arbitrage.

23-2 Joueur non-licencié, sans certificat médical.

Un joueur jouant sans être en accord avec le règlement médical et les statuts de la fédération s'expose aux sanctions suivantes :

- annulation de ses résultats ;
- restitution des prix remportés ;
- une amende dont le montant sera déterminé par un règlement annexe au règlement disciplinaire

23-3 Organisateur contrevenant

Un organisateur causant, favorisant ou feignant l'ignorance d'une infraction aux règlements édictés par la FSS s'expose à des sanctions (refus d'autorisation d'une prochaine compétition).