

MODIFICATIONS DES REGLES DU JEU POUR LE WATER-POLO

Préambule :

A l'occasion des championnats du Monde de Barcelone, le comité technique de la FINA a proposé un nouveau règlement pour le water-polo que nous appliquerons en France dès le début de la saison.

Si certaines modifications réglementaires n'appellent à aucun commentaire, d'autres, nécessitent des instructions plus claires.

Tout en restant très attentifs aux travaux en cours de la FINA, de la LEN, de l'association mondiale des arbitres de waterpolo et des premiers matchs européens, nous vous proposons au travers de ce document d'éclairer certains points de règlements.

Vous trouverez ci-dessous :

- Les incidences du changement des règles du jeu sur les règlements sportifs 2013-2014*
- Ajustement des règles aux catégories d'âge (pour l'article 5.1)*
- Les consignes FINA autour des règles du jeu 2013-2017*

Denis Cadon

Président de la Commission

Fédérale des Juges et Arbitres

Richard Papazian

Président de la commission

Fédérale de Water-Polo

INCIDENCES DU CHANGEMENT DES REGLES DU JEU SUR LES REGLEMENTS SPORTIFS 2013/2014

Titre 1 : DISPOSITIONS COMMUNES AUX EPREUVES FEDERALES :

3 : Dispositions relatives à toutes les épreuves fédérales :

Article 3-4-11 : Rappel des règles régissant l'attribution des cartons jaunes et rouges :

(c) : L'entraîneur principal est la seule personne (autre qu'un joueur **ou une équipe**) susceptible de recevoir un carton jaune.

Application de l'article WP 20.17 du règlement FINA : « *l'arbitre peut attribuer un carton jaune à l'équipe pour répétition de simulation....* »

Article 3-6-2-3 :

Conformément à l'article WP 11.3 et déroulement de l'épreuve des penalties : « S'il y a égalité de buts à la fin du temps réglementaire à l'occasion de rencontres pour lesquelles un résultat définitif est requis, ~~la partie se poursuivra par des prolongations après un intervalle de repos de cinq (5) minutes. Ces prolongations seront jouées en deux (2) périodes de trois (3) minutes chacune de jeu effectif, avec un intervalle deux (2) minutes pour permettre aux équipes de changer d'extrémité. Si, à la fin des deux périodes de prolongation, il y a égalité de buts,~~ une série de penalties, sera tirée pour déterminer le résultat.

Application de l'article WP 11.3 du règlement FINA

Article 3-6-3 :

Phases Finales et barrages

Les phases finales et barrages dans toutes les divisions nécessitant des matches aller-retour se dérouleront au meilleur des deux matches (voir réglementation LEN, Coupe d'Europe Clubs 2.6.3. et 9.2)

« Si à l'issue des deux matches, il y a égalité à l'addition des scores, le deuxième match devra départager les deux équipes selon la règle 9.2, c'est-à-dire **prolongations et si nécessaire** par l'épreuve des tirs au but »

Application de l'article WP 11.3 du règlement FINA

PROPOSITION D'AJUSTEMENT DES NOUVELLES REGLES DU JEU AUX CATEGORIES D'AGE

(Saison 2013/2014)

Les modifications du règlement FINA du jeu de water-polo font valoir, entre autre, une identification dans la composition de chaque équipe.

Celle-ci sera composée d'un maximum de 13 joueurs (11 joueurs de champ et **2 gardiens de but**). (WP 5.1). Ces deux gardiens de but ne pourront à aucun moment prendre part au jeu autrement que dans les fonctions de gardien de but.

Aussi, afin de permettre aux jeunes joueurs de ne pas se spécialiser trop tôt dans leur parcours de formation et de favoriser le développement de l'activité en augmentant le nombre de joueurs « polyvalents potentiels » dans les équipes de catégories d'âge, il est proposé ce qui suit :

Cet article WP 5.1 s'applique à toutes les compétitions nationales à l'exception de :

- **La Coupe de France des Régions 14 ans**
- **Les championnats de France 15 ans Filles et Garçons**
- **La Coupe de France des Régions Espoirs Féminins 17 ans**

A noter que comme inscrit dans les règlements sportifs 2013/2104, sur la relative autonomie des régions et des zones, il appartient à chacune d'entre elle de fixer, dans la limite de son territoire, les applications règlementaires relatives à son développement.

Règles FINA du Water-Polo 2013-14

Amendements, ajouts, interprétations et explications

Effectif à partir du 18 septembre 2013

Vous trouverez ci-dessous un aperçu des changements et des explications en ce qui concerne l'application et l'interprétation des « nouvelles » règles mais aussi des applications sur les règles déjà existantes

Les modifications sont notifiées **en BLEU**, avec des clarifications et des notes **en ROUGE**

Ces modifications réglementaires ont pour intention de produire plus de mouvement, plus de créativité et plus de vitesse dans le jeu.

En outre, ces changements de règles sont aussi là pour aider à éliminer les situations statiques et fournir plus de clarté dans l'application correcte des règles.

Dans ce règlement 2013-2017, il n'y a que quelques nouvelles règles :

- Le nombre de temps mort,
- Plus de prolongations mais directement l'épreuve des tirs au but,
- La composition des équipes avec deux gardiens de but, et
- Plus de réinitialisation des 30'' en cas de double exclusion.

Le reste des indications ne sont simplement que des instructions à mettre en œuvre pour renforcer les règles FINA de Water-Polo de 2009 à 2013.

En publiant ces nouvelles indications relatives au changement des règles, la FINA veut donner aux arbitres des directives qui n'appellent à aucune autre interprétation.

Vous trouverez également dans les annexes les modifications notifiées **en Bleu**

Annexe A : Les consignes lors qu'il y a 2 arbitres

Annexe B : Les gestes à utiliser par les arbitres

WP 5 : ÉQUIPES ET REMPLACANTS

WP 5.1 Chaque équipe doit être composée **d'un maximum de treize (13) joueurs, onze (11) joueurs de champ et deux gardiens de buts. Une équipe ne doit pas commencer le match avec plus de sept joueurs, dont un sera le gardien de but et portera le bonnet de gardien de but. Cinq (5) joueurs de réserve** peuvent être utilisés comme remplaçants, **et un gardien de but de réserve peut seulement être utilisé comme gardien de but remplaçant.** Une équipe jouant avec moins de sept joueurs ne sera pas tenue d'avoir un gardien de but.

	11 joueurs et 1 gardien	11 joueurs et 2 gardiens
Blessure du gardien	Un joueur peut le remplacer avec les prérogatives du gardien de but mais il ne pourra plus redevenir gardien de but	Remplacement immédiat par le gardien remplaçant
3 ^{ème} exclusion ou EDA du gardien	Après les 20 secondes d'exclusions, un joueur peut le remplacer avec les prérogatives du gardien de but mais il ne pourra plus redevenir joueur de champ	Après les 20 secondes d'exclusion, remplacement immédiat par le gardien remplaçant
3 ^{ème} faute sur pénalty	Remplacement immédiat par un joueur avec les prérogatives du gardien de but mais il ne pourra plus redevenir joueur de champ	Remplacement immédiat par le gardien remplaçant
EDA + 4 minutes + Pénalty	Le pénalty se tire avec un joueur dans les buts sans les prérogatives du gardien de but. Puis après 4 minutes, un joueur peut le remplacer avec les prérogatives du gardien de but mais il ne pourra plus redevenir joueur de champ	Le pénalty se tire avec un joueur de champ dans les buts sans les prérogatives du gardien de but puis après 4mn

WP 5.2 : Tous les joueurs, qui ne participent pas effectivement au jeu, ainsi que les entraîneurs et les officiels d'équipe, à l'exception de l'entraîneur principal, doivent s'asseoir sur le banc et ne devront pas quitter ce banc à partir du début du match, sauf pendant les intervalles entre des périodes et pendant les temps morts.

L'entraîneur principal de l'équipe attaquante sera autorisé à se déplacer jusqu'à sa ligne des 5 mètres à tout instant.

Les équipes doivent seulement changer d'extrémité et de banc à la mi-temps. Les bancs des équipes doivent être situés sur le côté du bassin opposé à la table officielle.

WP 5.6 : A tout moment pendant le jeu, un joueur peut être remplacé en quittant le champ de jeu par la zone de rentrée la plus proche de sa ligne de but. Le remplaçant peut entrer depuis la zone de rentrée dès que le joueur a visiblement émergé à la surface de l'eau dans la zone en question.

Si un gardien de but est remplacé conformément à la présente règle dans une équipe de sept (7) joueurs, seul le gardien de but remplaçant est autorisé à entrer. Une équipe jouant avec moins de sept joueurs ne sera pas tenue d'avoir un gardien de but.

Aucun remplacement ne doit intervenir en application du présent article entre le moment où un arbitre accorde un penalty et l'exécution du penalty, sauf en cas de temps mort.

[Note : dans le cas où le gardien de but et le gardien de but remplaçant ne seraient plus autorisés ou capables de participer au match, une équipe jouant avec sept joueurs devra jouer avec un gardien de but de substitution, qui devra porter le bonnet du gardien de but.]

Si pendant le match, une équipe a moins de sept (7) joueurs, par exemple quand une équipe n'a plus de remplaçants ou qu'un joueur de champ remplaçant est exclu pour le match et que l'équipe ne dispose plus que de 5 joueurs de champ et 1 gardien remplaçant, alors, dans ce cas, l'équipe n'est pas obligée d'avoir de gardien de but et peut donc jouer avec 6 joueurs de champ.

Également, dans un match où une équipe ne dispose plus de joueur de champ remplaçant, à l'exception du gardien remplaçant, le gardien de but, ou son remplaçant, peuvent jouer comme joueur de champ

Veillez noter que, si au cours d'un match, un joueur est exclu temporairement (20 secondes) et qu'il n'est pas disqualifié, l'équipe est toujours considérée comme constituée de 7 joueurs et non 6.

WP 5.7 : Un remplaçant peut entrer dans le champ de jeu depuis un point quelconque :

- (a) pendant les intervalles entre périodes de jeu
- (b) après qu'un but ait été marqué;
- (c) pendant un temps mort ;
- (d) pour remplacer un joueur qui saigne ou qui est blessé.

WP 5.9 : Un gardien de but remplacé **ne peut pas jouer à un autre poste que celui de gardien de but**

WP 5.10 : Si un gardien de but ne peut plus participer au jeu pour une raison médicale quelconque, les arbitres peuvent autoriser **son remplacement immédiat par le gardien de but remplaçant.**

WP 7 : ARBITRES

WP 7.3 : Les arbitres signalent (ou non) à leur discrétion toute faute ordinaire, d'exclusion, ou de penalty, en fonction de l'avantage que cette décision pourrait entraîner pour l'équipe attaquante. Les arbitres doivent officier en faveur de l'équipe attaquante en signalant ou en s'abstenant de signaler une faute si, selon leur opinion, une telle sanction entraînerait un avantage pour l'équipe du joueur fautif.

[Note : Les arbitres doivent appliquer ce principe dans toute la mesure du possible.]

Cette règle est une consigne claire pour les arbitres de laisser l'avantage à tout moment du jeu. Un arbitre ne doit pas siffler une faute simple ou une faute d'exclusion ~~ou de pénalty~~ si cela désavantage clairement l'équipe attaquante.

Au regard de cette possibilité, Voici un exemple (et peut être le seul) permettant à un arbitre de siffler une faute simple qui maintiendrait l'avantage à l'équipe attaquante :

Une faute simple peut être sifflée pour la pointe quand celle-ci perd la balle dans le mouvement. Cela signifie que l'équipe attaquante conserve la possession de la balle.

Actuellement de nombreux arbitres s'abstiennent de siffler ou sifflent une exclusion

Dans la plus part des cas, cela avantage l'équipe qui défend.

WP 9 : CHRONOMETREURS

WP 9.1 Les fonctions des chronomètres sont :

- (a) d'enregistrer la durée exacte de jeu continu, la durée des temps morts et des intervalles entre les périodes ;
- (b) d'enregistrer la durée de possession continue du ballon par chacune des équipes ;
- (c) d'enregistrer la durée de l'exclusion des joueurs qui ont été sortis du jeu conformément au Règlement, de même que le moment auquel ces joueurs ou leurs remplaçants sont autorisés à revenir en jeu ;
- (d) d'annoncer de façon audible le commencement de la dernière minute de la rencontre ;
- (e) de signaler au moyen d'un sifflet les 45 secondes et la fin de chaque temps mort.

WP 11 : DUREE DU JEU

WP 11.3 : S'il y a égalité de buts à la fin du temps réglementaire à l'occasion d'une rencontre pour laquelle un résultat définitif est requis, **une série de penalties sera tirée pour déterminer le résultat.**

Cette règle annihile la notion de prolongation et sera appliquée dès qu'un résultat définitif est nécessaire.

WP 12 : TEMPS MORTS

WP 12.1 : Chaque équipe peut demander un temps mort durant chaque période.

La durée du temps mort est de « une minute ». Il peut être demandé à tout instant, y compris après un but, par l'entraîneur de l'équipe en possession du ballon, lequel lance l'appel "temps mort" et adresse au secrétaire ou à l'arbitre le signal correspondant en formant un T avec les mains. Si un temps mort est demandé, le secrétaire ou l'arbitre arrête immédiatement le jeu par un coup de siffle et les joueurs doivent immédiatement retourner dans leur moitié respective du champ de jeu.

Les temps morts ne se cumulent pas

Si une équipe n'utilise pas son temps mort dans une période, celui-ci est perdu.

WP 12.3 : Si l'entraîneur de l'équipe en possession du ballon demande un temps mort additionnel auquel l'équipe n'a pas droit, le jeu s'arrête, puis il reprend sur une remise en jeu du ballon à la ligne du milieu, effectuée par un joueur de l'équipe adverse.

WP 19 : COUPS FRANCS

WP 19.2 : Un joueur auquel un coup franc est accordé doit mettre le ballon en jeu immédiatement, y compris en faisant une passe ou en tirant, si les Règles du jeu l'autorise. Il y a infraction si un joueur qui est clairement dans la position la plus adéquate pour jouer un coup franc ne le fait pas. **Un défenseur ayant commis une faute doit s'éloigner du joueur tirant le coup franc avant de lever un bras pour bloquer une passe ou un tir. Un défenseur de respectant pas cette règle doit être exclu pour « interférence », conformément à la règle WP 21.5.**

Le joueur défensif qui a commis une faute doit s'écarter du joueur qui joue le coup franc permettant un espace suffisant pour l'exécution de celui afin qu'il n'y ait pas d'interférence.

Aucune distance exacte n'a été précisée. Néanmoins, la distance relative d'un mètre est requise.

Ainsi un arbitre a la possibilité d'exclure le défenseur s'il se trouve à moins d'un mètre de l'attaquant qui exécute le coup franc.

WP 20 : FAUTES ORDINAIRES

WP 20.16 : Perdre du temps.

[Note : un arbitre est toujours autorisé à accorder une faute ordinaire selon cette règle avant que la période de possession du ballon de 30 secondes ne soit terminée.]

Si le gardien de but est le seul joueur de l'équipe dans sa propre moitié de champ de jeu, il faut siffler une perte de temps volontaire si le gardien de but reçoit le ballon envoyé par un autre membre de son équipe se trouvant dans l'autre moitié du champ de jeu.

Au cours de la dernière minute, les arbitres doivent être certains qu'il y a une perte de temps volontaire avant d'appliquer cette règle.]

Un gardien ne peut recevoir la balle d'un de ces partenaires lorsqu'ils se trouvent tous dans l'autre moitié de terrain.

Faire progresser le ballon vers l'avant dans le champ de jeu n'est pas considéré comme une perte de temps. Cependant, rester sur place avec la balle (par exemple pour un gardien) est considéré comme une perte de temps et doit donc être sanctionné. Les joueurs sont autorisés à jouer avec leur gardien de but mais lorsque celui-ci reçoit la balle, il doit faire progresser le ballon vers l'avant du champ de jeu en nageant ou en effectuant une passe .

Veillez noter que dans les 30 dernières secondes du match, si l'équipe en possession du ballon ne fait aucun effort pour faire avancer le ballon vers l'avant du champ de jeu, alors l'arbitre doit immédiatement accorder une faute ordinaire contre l'équipe en conformité avec le WP 20.16

WP 20.17 : Simuler une faute.

[Note : simuler signifie qu'un joueur agit avec l'intention manifeste de pousser l'arbitre à signaler une faute commise par un autre joueur. Un arbitre peut infliger un carton jaune à l'équipe pour simulation et appliquer la règle WP 21-13 (jeu déloyal répété) pour sanctionner les joueurs.]

C'est une faute simple que de se rendre coupable de simulation. Dans le cas de simulation répétée, pour une même équipe, l'arbitre a la possibilité d'utiliser un carton jaune pour avertir l'équipe fautive. En cas de récidive, après avertissement, il peut sanctionner le joueur fautif par l'utilisation de la règle 21.13 (être coupable d'inconduite) .

WP 21 : FAUTES D'EXCLUSION

WP 21.1 : L'exclusion sanctionne l'une quelconque des fautes ci-après (Règles WP 21.4 à **WP 21.18**), entraînant, (à l'exception des cas spécifiés par le Règlement), un coup franc pour l'équipe adverse et l'exclusion du joueur fautif.

Si la faute d'exclusion se produit dans les 5 mètres (en attaque) l'arbitre doit appliquer la procédure suivante :

Signaler l'exclusion,

Signaler le numéro du joueur exclu au joueur incriminé et à la table, et

Signaler la reprise du jeu par un mouvement du bras vers le haut (comme pour un corner).

WP 21.8 Gêner ou entraver le libre mouvement d'un adversaire qui ne tient pas le ballon, y compris nager sur les épaules, sur le dos ou sur les jambes d'un adversaire. "Tenir" le ballon signifie le soulever, le porter ou le toucher mais ne comprend pas dribbler le ballon.

[Note : Cette règle peut également être appliquée pour avantager l'équipe attaquante. Si une contre-attaque se produit et qu'une faute est commise dans l'intention d'entraver l'attaque, le joueur fautif doit être exclu.]

La première chose à déterminer par l'arbitre est de savoir si le joueur tient le ballon ; si c'est le cas, l'adversaire qui le charge ne peut être pénalisé pour "gêne". Il est clair qu'un joueur tient le ballon s'il le tient au-dessus de l'eau (figure 9). Le joueur tient aussi le ballon s'il nage avec le ballon dans sa main ou a le contact avec le ballon alors qu'il est sur la surface de l'eau (figure 10). Nager avec le ballon (dribbler), comme cela est illustré à la figure 11 n'est pas considéré comme tenir le ballon.

La gêne courante consiste pour le joueur à nager en travers des jambes de son adversaire (figure 12), réduisant ainsi la vitesse à laquelle celui-ci peut se déplacer et interférant avec le mouvement normal des jambes de l'adversaire. Une autre façon de gêner est de nager sur les épaules de l'adversaire. Il faut aussi rappeler que la gêne peut aussi être commise par le joueur qui est en possession du ballon. Par exemple, la figure 13 montre un joueur gardant une main sur le ballon et essayant de forcer son adversaire à s'écarter pour avoir plus de place lui-même. La figure 14 montre un joueur en possession du ballon gênant son adversaire en le repoussant de la tête. Il faut être prudent avec les figures 13 et 14, car tout mouvement violent du joueur en possession du ballon peut occasionner un coup ou même une brutalité ; les figures sont supposées illustrer des gênes sans mouvement violent. Un joueur peut aussi provoquer la gêne même s'il ne tient pas ou ne touche pas le ballon. La figure 15 montre un joueur bloquant intentionnellement son adversaire avec son corps et avec ses bras écartés, rendant ainsi l'accès au ballon impossible. Cette infraction est plus souvent commise près des limites du champ de jeu.]

Cette règle était déjà appliquée et sanctionnée par une faute ordinaire.

C'est donc un changement significatif.

Cependant, ce point ne s'applique que sur un adversaire qui ne tient pas la balle.

Si un joueur perd la possession du ballon et que le défenseur ne peut pas éviter d'entraver les mouvements de l'attaquant, alors, dans cette situation, et en vertu de cet article, une faute simple doit être accordée.

Cela s'applique n'importe où dans le champ de jeu et donc, n'est pas limité aux seules actions entre la pointe et le défenseur pointe.

Si toutefois, l'attaquant n'a jamais tenu le ballon, selon cet article, c'est une faute d'exclusion qui doit être accordé.

Aussi, de la même façon, si la faute est commise par l'attaquant (pointe) sur le défenseur (défenseur pointe), l'arbitre doit simplement attribuer une faute simple à l'attaquant. C'est une faute offensive ou contre faute de l'attaquant.



Figure 9



Figure 10



Figure 11



Figure 12



Figure 13



Figure 14



Figure 15

WP 21.10 : Utiliser ses deux mains pour tenir un adversaire n'importe où dans le champ de jeu.

C'est clairement un renforcement de l'application du point 21.9. Un défenseur qui utilise ses 2 mains pour tenir un attaquant qui ne tient pas la balle doit être exclu.

WP 21.11 : Lors d'un changement de possession, pour un défenseur, commettre une faute sur tout joueur de l'équipe en possession du ballon, n'importe où dans la moitié du champ de jeu de l'équipe qui attaque.

[Note : cette règle doit être appliquée si l'équipe qui perd la possession du ballon tente de limiter l'attaque de l'autre équipe en commettant une faute sur un joueur de l'équipe attaquante, avant que ce joueur ne passe la ligne de mi-distance.]

Il s'agit d'un net renforcement de l'article WP 21.9 voir d'une précision avec le rajout du point 21.8 comme une faute d'exclusion

Toute faute qui a comme objectif d'arrêter le déroulement du jeu et particulièrement au cours d'une contre attaque doit être sanctionné par une exclusion du joueur fautif. Ces types de fautes sont identifiées comme « faute professionnelle » ou « faute tactique »

Là encore, comme avec le point 21.8 ceci ne s'applique pas quand un joueur ne tient pas la balle. Il en est de même pour la situation où un attaquant perd la possession du ballon et que le défenseur ne peut éviter de le gêner, dans ce cas c'est une faute simple qui doit être accordé.

Si, toutefois, l'attaquant n'a jamais tenu le ballon, ou que la faute a clairement pour objectif de stopper la contre-attaque, alors, en vertu de cet article, c'est une faute d'exclusion qui doit être accordée.

La raison pour laquelle la FINA a ajouté « n'importe où dans la moitié du champ de jeu de l'équipe attaquante » s'explique par le fait que de nombreux arbitres sifflent une faute simple pour ce type de faute quand elle est commise dans la moitié du champ de jeu de l'équipe attaquante (en d'autres termes, loin de la cage de l'équipe qui défend)

WP 21.15 : Dans le cas d'exclusions simultanées de joueurs d'équipes opposées pendant le match, les deux joueurs sont exclus pendant 20 secondes. Le chronomètre du temps de possession de 30 secondes **ne doit pas être réinitialisé** et **le jeu** reprend avec un coup franc à l'équipe qui avait la possession du ballon. Si aucune équipe n'en avait la possession lorsque les exclusions simultanées ont été sifflées, le chronomètre du temps de possession de **30 secondes doit être réinitialisé**, et le jeu reprendra par chandelle d'arbitre.

Auparavant les 30 secondes étaient réinitialisées lors d'une double exclusion pendant le jeu, ce n'est plus le cas.

Quand aucune des 2 équipes n'a la possession du ballon au moment de la double exclusion, comme par exemple lorsque qu'après un tir la balle rebondit sur le gardien de but et flotte dans une zone inoccupée, le chronomètre des 30 secondes est réinitialisé et le jeu reprend par une chandelle d'arbitre.

Il est important pour les arbitres de bien établir s'il y avait une possession du ballon ou pas lors de la double exclusion.

WP 22 : Fautes de Pénalty

WP 22.7 : Pour l'entraîneur ou tout officiel de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon demander un temps mort. Aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction.

Si une équipe a demandé un temps mort alors qu'elle n'était pas en possession du ballon, elle perd son temps mort et un pénalty doit être accordé à l'équipe adverse.

WP 22.8 Pour l'entraîneur ou tout officiel de l'équipe, agir d'une quelconque manière propre à empêcher l'inscription d'un but probable ou à retarder le jeu. Aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction.

« Retarder le jeu » signifie que lorsque le jeu est en cours et qu'un entraîneur ou un officiel d'équipe fait quelque action que ce soit pour empêcher un but probable ou retarder le cours du jeu, alors un pénalty doit être accordé à l'équipe adverse.

Pendant les intervalles entre deux périodes, ou après un temps mort il n'y a pas de notion de retarder le jeu. Dans ce cas, un entraîneur qui retarderait le match (Par exemple lorsque son équipe ne s'aligne pas pour l'engagement) avant la reprise d'une période ou après un temps mort sera sanctionné par un carton jaune mais aucun pénalty ne sera accordé.

La règle 22.8 peut aussi être appliquée quand un défenseur retarde délibérément le jeu. Par exemple quand une équipe joue à 6 contre 5 avec peu de temps restant, et qu'un défenseur jette délibérément le ballon avant la remise en jeu occasionnant ainsi une perte de temps pour l'attaque ou le retard d'une occasion de but, alors un pénalty peut être accordé à l'équipe adverse (attaquante)

WP 23 : EXECUTION DU PENALTY

WP 23.1 Un tir de penalty doit être joué par n'importe quel joueur de l'équipe à laquelle il est accordé, à l'exception du gardien de but, de n'importe quel point sur la ligne des 5 mètres de l'adversaire.

Il est important que les arbitres s'assurent que le pénalty est bien exécuté sur la ligne des 5 mètres. En effet trop souvent le tireur de pénalty s'avance au moment de l'exécution du tir au but et celui-ci ne s'effectue plus en dehors de la zone des 5 mètres.

ANNEXE A

INSTRUCTIONS POUR L'UTILISATION DE DEUX ARBITRES

1. Les arbitres ont le contrôle absolu du jeu et doivent avoir des pouvoirs égaux pour déclarer les fautes et les pénalités. Les différences d'opinion des arbitres ne doivent pas servir de base de réclamation ou d'appel.

2. Le comité ou l'organisation désignant les arbitres a le pouvoir de désigner le côté du bassin à partir duquel chaque arbitre doit opérer. Les arbitres changeront de côté du bassin avant le début de toute nouvelle période de jeu, dès lors que les équipes ne changent pas d'extrémité.

3. Au début du match et de chaque période, les arbitres se placeront sur leur ligne respective des cinq (5) mètres. Le signal du départ est donné par l'arbitre placé du côté où se trouve la table officielle.

4. Après un but, le signal de remise en jeu est donné par l'arbitre qui contrôlait la situation d'attaque lorsque le but a été marqué. Avant la remise en jeu, les arbitres doivent vérifier que les remplacements éventuels ont été effectués.

5. Chaque arbitre doit avoir le pouvoir de déclarer des fautes dans n'importe quelle partie du champ de jeu mais chaque arbitre accorde son attention première à la situation offensive d'attaque du but situé sur sa droite.

L'arbitre ne contrôlant pas la situation d'attaque (l'arbitre de la défense) doit conserver une position qui ne soit pas plus proche du but attaqué que celle du joueur de l'équipe attaquante qui est le plus éloigné du but.

6. Lors de l'attribution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but ou d'un corner, l'arbitre prenant la décision doit donner un coup de sifflet et les deux arbitres doivent montrer la direction de l'attaque, pour permettre aux joueurs dans différentes parties du bassin de voir rapidement quelle équipe bénéficie de la remise en jeu. L'arbitre prenant la décision pointe vers l'endroit où le ballon doit être joué s'il n'est pas à cette

place. Les arbitres utiliseront les signaux prévus à l'Annexe B pour indiquer la nature des fautes qu'ils auront signalées.

7. Le L'arbitre attribuera un carton jaune au joueur si, aux yeux de l'arbitre, le joueur continue à jouer de façon déloyale ou s'il simule. S'il persiste, ceci étant jugé comme mauvaise conduite,

l'arbitre attribuera un carton rouge visible depuis le champ de jeu et la table. L'arbitre indiquera ensuite le numéro du bonnet du joueur exclu à la table.

8. Le signal pour un tir de penalty est donné par l'arbitre attaquant ; toutefois un joueur qui souhaite lancer le ballon de la main gauche peut demander à l'arbitre de la défense de donner le signal.

9. Lorsque des coups francs simultanés sont accordés par les deux arbitres à la même équipe, la remise en jeu sera accordée au joueur désigné par l'arbitre d'attaque.

10. Lorsque des coups francs simultanés sont attribués pour des fautes ordinaires mais pour des équipes opposées, une remise en jeu par chandelle d'arbitre doit être faite par l'arbitre d'attaque.

11. Lorsque des coups francs simultanés sont accordés par deux arbitres et que l'un est pour une faute ordinaire et l'autre pour une faute d'exclusion ou une faute de penalty, la faute d'exclusion ou la faute de penalty doit être appliquée.

12. Lorsque des joueurs de deux équipes commettent simultanément une faute d'exclusion pendant le match, les arbitres doivent demander le ballon et s'assurer que les deux équipes et les secrétaires de la table savent qui est exclu. Le chronomètre de possession de 30 secondes **n'est pas réinitialisé** et le jeu recommence avec un coup franc pour l'équipe qui était en possession du ballon. Si aucune des deux équipes n'était en possession du ballon lorsque les exclusions ont été déclarées, le jeu reprendra par chandelle d'arbitre et le **chronomètre des 30 secondes de possession du ballon sera réinitialisé**.

13. Au cas des fautes de penalty ont été accordées simultanément aux deux équipes, le premier penalty doit être joué par la dernière équipe en possession du ballon. Après que le second penalty ait été joué, le match doit recommencer avec l'équipe qui était en possession du ballon, qui obtient un coup franc sur ou derrière la ligne de mi-distance.

ANNEXE B

Les gestes des officiels (arbitres, juges de buts)

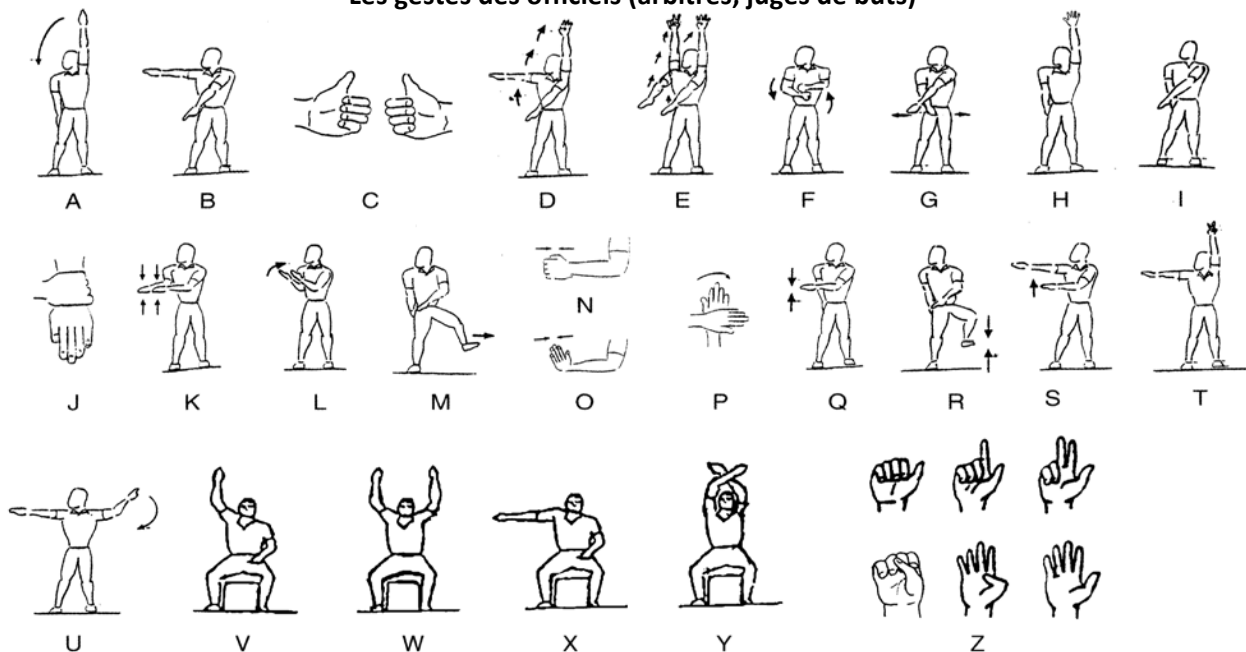


Figure A L'arbitre abaisse son bras d'une position verticale pour signaler : (i) le début de la période, (ii) la remise en jeu après un but, (iii) l'exécution d'un penalty.

Figure B L'arbitre montre d'un bras la direction de l'attaque et utilise l'autre bras pour indiquer l'endroit où le ballon doit être remis en jeu sur coup franc, sur remise en jeu par le gardien de but ou sur corner.

Figure C Signal du lancer par chandelle d'arbitre. L'arbitre dirige sa main vers l'endroit de la chandelle, puis il élève les deux pouces et demande le ballon.

Figure D Pour notifier l'exclusion d'un joueur, l'arbitre signale le joueur et bouge le bras rapidement vers la limite du champ de jeu. Puis il indique le numéro du bonnet du joueur exclu de manière visible depuis le champ de jeu et la table.

Figure E Pour l'exclusion simultanée de deux joueurs, l'arbitre pointe les deux mains vers les intéressés, indiquant leur exclusion conformément à la figure D, puis il signale immédiatement les numéros des bonnets des joueurs.

Figure F Afin de signaler l'exclusion d'un joueur pour mauvaise conduite l'arbitre signale l'exclusion conformément à la figure D (ou E, le cas échéant), puis il fait tourner ses mains l'une autour de l'autre de manière visible depuis le champ de jeu et la table en attribuant en plus un carton rouge au joueur. Enfin, il indique le numéro du bonnet de l'intéressé à la table.

Figure G Pour indiquer l'exclusion d'un joueur avec remplacement après quatre (4) minutes, l'arbitre signale l'exclusion conformément à la figure D (ou E, le cas échéant), puis il croise les bras de manière visible depuis le champ de jeu et la table en attribuant en plus un carton rouge au joueur. Enfin, il indique le numéro du bonnet de l'intéressé à la table.

Figure H Pour signaler un penalty, l'arbitre élève le bras avec cinq doigts en l'air, puis il indique le numéro du bonnet du joueur fautif à la table.

Figure I L'arbitre indique un but en donnant un coup de sifflet et en pointant immédiatement vers le centre du champ de jeu.

- Figure J** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à tenir l'adversaire, l'arbitre se tient le poignet d'une main avec l'autre main.
- Figure K** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à enfoncer l'adversaire, l'arbitre fait un mouvement descendant avec les deux mains depuis une position horizontale.
- Figure L** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à tirer l'adversaire en arrière, l'arbitre fait un mouvement de traction avec les deux mains étendues à la verticale revenant vers son corps.
- Figure M** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à donner un coup de pied à l'adversaire, l'arbitre fait un mouvement de coup de pied.
- Figure N** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à frapper l'adversaire, l'arbitre fait le mouvement du coup donné avec un poing fermé en partant d'une position horizontale.
- Figure O** Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à pousser l'adversaire ou à se repousser sur lui, l'arbitre fait un mouvement de repoussement depuis son corps à partir d'une position horizontale.
- Figure P** Pour indiquer **une faute d'exclusion** pour entrave ou de nage gênante sur un adversaire, l'arbitre fait un mouvement de croisement d'une main horizontale sur l'autre.
- Figure Q** Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à mettre le ballon sous l'eau, l'arbitre fait avec sa main un mouvement descendant à partir d'une position horizontale.
- Figure R** Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à se tenir debout sur le fond de la piscine, l'arbitre lève et abaisse un pied.
- Figure S** Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à prendre un temps d'exécution exagéré sur coup franc, sur remise en jeu du gardien de but ou sur corner, l'arbitre lève la main une ou deux fois, la paume tournée vers le haut.
- Figure T** Pour indiquer l'infraction à la règle des deux mètres, l'arbitre indique le chiffre deux avec l'index et le médium, le bras tendu en l'air.
- Figure U** Pour indiquer les fautes ordinaires **de perte de temps** ou de dépassement des 30 secondes de possession du ballon, l'arbitre fait deux ou trois fois un mouvement circulaire de la main.
- Figure V** Signal effectué par le juge de but pour un début de période
- Figure W** Signal effectué par le juge de but pour indiquer un début incorrect, une reprise ou une entrée incorrecte d'un joueur exclu.
- Figure X** Signal effectué par le juge de but pour indiquer un tir au but ou un corner
- Figure Y** Signal effectué par le juge de but pour indiquer un but.
- Figure Z** Pour indiquer le numéro du bonnet d'un joueur. Pour permettre à l'arbitre de mieux communiquer avec les joueurs et le secrétaire, les signaux sont effectués en utilisant les deux mains si nécessaire quand le nombre est supérieur à 5. Une main montre 5 doigts et l'autre main montre les doigts supplémentaires pour faire la somme correspondant au numéro du joueur. Pour le numéro dix, un poing serré est montré. Si le numéro est supérieur à dix, une main présente un poing serré et l'autre les doigts supplémentaires pour faire la somme correspondant au numéro du joueur.