



Règlement water-polo de la FINA 2013 – 2017

Modifications, ajouts, interprétations et explications



Voici un aperçu des changements ainsi que des explications sur l'application et l'interprétation des « nouvelles » règles en plus de l'application de règles « existantes ou anciennes ». Les changements sont écrits en **bleu**, alors que les précisions et notées sont en **rouge**. Il n'y a en fait que quelques nouvelles règles, notamment quant au nombre de temps morts, à l'absence de prolongation, remplacée par un passage direct au tir de penalty, aux joueurs (2 gardiens de but) et à la non réinitialisation de l'horloge de 30 secondes de possession, en cas de double exclusion. Tous les autres changements ne visent qu'à renforcer l'interprétation des règles de water-polo de la FINA fixées pour 2009-2013. En intégrant des interprétations courantes aux règles écrites, la FINA veut forcer les arbitres à prendre les décisions qu'elle privilégie. Ces changements aux règles visent à donner plus de dynamisme, de créativité et de vitesse aux matches. En outre, ils contribuent à éliminer les moments d'inertie et précisent les applications correctes des règles.

WP 5.1 Chaque équipe doit être composée **d'un maximum de treize joueurs : onze joueurs et deux gardiens de but. Une équipe doit débiter la joute avec pas plus de sept joueurs**, l'un deux doit être le gardien de but et doit porter le bonnet du gardien de but. **Cinq** réservistes peuvent être utilisés comme substituts **et un gardien de but réserviste qui peut être utilisé uniquement comme substitut du gardien de but**. Une équipe jouant avec moins de sept joueurs n'est pas requise d'avoir un gardien de but.

Water Polo Canada n'appliquera pas cette nouvelle règle. Le nombre d'athlètes et le numéro figurant sur le bonnet des gardiens de but seront précisés respectivement dans chaque manuel.

WP 5.6 À 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 le gardien de but est remplacé, en vertu de cette règle, il doit l'être seulement par le gardien de but substitut. Si l'équipe a moins de sept joueurs, l'équipe n'est 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.



Règlement water-polo de la FINA 2013 – 2017 Modifications, ajouts, interprétations et explications



[Note : dans le cas où le gardien de but et le gardien substitut ne sont pas autorisés ou aptes à participer, une équipe jouant avec sept joueurs doit jouer avec un autre gardien qui doit porter le bonnet du gardien de but.]

Si pendant une partie, une équipe a moins de sept (7) joueurs, par exemple, si l'équipe n'a plus de substituts en réserve et qu'un des joueurs qui reste au jeu est exclu, de sorte qu'il ne reste que cinq (5) joueurs dans le champ de jeu et un (1) gardien de but, l'équipe n'est pas obligée d'avoir un gardien de but et peut donc placer six (6) joueurs dans le champ de jeu.

En outre, si pendant un match, une équipe n'a plus de substitut à part son gardien de but substitut, le gardien de but ou le gardien de but substitut peut prendre la place d'un joueur.

Veillez noter que lorsqu'un joueur est exclu pendant un match et qu'il se trouve dans la zone de rentrée, il est compté parmi les joueurs de l'équipe, de sorte que l'équipe compte sept (7) et non six (6) joueurs.

WP 5.9 Un gardien de but qui a été remplacé **ne peut jouer à aucune place autre que gardien de but.**

Water Polo Canada n'appliquera pas cette nouvelle règle. Les gardiens de buts et joueurs pourront changer de bonnet tout au long du match.

WP 5.10 Si un gardien de but se retire du jeu pour une raison médicale quelconque, les arbitres doivent autoriser son remplacement immédiat, par le gardien de but substitut.

Aucun changement par rapport à 2009-2013 sauf le libellé, puisqu'un 2^e gardien de but est maintenant obligatoire. Comme un deuxième gardien de but n'est pas obligatoire aux événements de Water Polo Canada, il n'y a pas de changement par rapport à la version antérieure de la règle.

WP 7.3 Les arbitres auront le pouvoir discrétionnaire d'attribuer (ou ne pas attribuer) n'importe quelle faute ordinaire, d'exclusion ou de pénalité, tout dépendant si la décision avantagerait l'équipe attaquante. Ils doivent arbitrer en faveur de l'équipe attaquante par l'attribution d'une faute ou s'abstenir d'accorder une faute si, selon eux, l'attribution de la faute serait un avantage à l'équipe du joueur fautif.

[Note. Les arbitres doivent appliquer ce principe dans toute sa mesure.]



Règlement water-polo de la FINA 2013 – 2017 Modifications, ajouts, interprétations et explications



Cette règle donne aux arbitres des directives claires d'avantager l'équipe attaquante en tout temps. Un arbitre ne doit pas attribuer une faute ordinaire, d'exclusion ou de pénalité si cela place clairement l'équipe attaquante en désavantage.

Quant à la possibilité pour un arbitre d'attribuer une faute qui maintiendrait l'avantage de l'équipe attaquante, un exemple (et peut-être le seul) serait d'attribuer une faute ordinaire au centre avant qui perd le ballon dans le feu de l'action. Cela voudrait dire que l'équipe attaquante garde la possession du ballon.

À l'heure actuelle, bien des arbitres attribuent une faute d'exclusion aux joueurs centre avant ou arrière ou encore ne leur attribuent aucune faute, ce qui avantage nettement l'équipe défensive.

WP 11.3 S'il y a égalité de but à la fin du temps réglementaire dans n'importe quelle joute pour laquelle un résultat est requis, il y aura une fusillade (tir de barrage) pour déterminer le résultat.

Cette règle fait disparaître le concept de prolongation et sera mise en application lorsqu'un résultat définitif est nécessaire. Aux évènements de Water Polo Canada, la nouvelle procédure quant au temps supplémentaire sera en vigueur lors des matchs de qualification (tournois) et des rondes éliminatoires (ligue).

WP 12.1 Chaque équipe a droit à un temps mort par période de jeu. Le temps mort dure une minute. Il peut être demandé à tout moment, incluant 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 sifflet et les joueurs doivent retourner immédiatement dans leur moitié respective du champ de jeu.

Les temps morts ne sont pas cumulatifs, de sorte que l'équipe qui ne demande pas son temps mort pendant une période le perd. Aux évènements de Water Polo Canada, cette règle ne sera pas appliquée. Nous continuerons à permettre deux (2) temps morts par équipe pendant le temps réglementaire.

WP 19.2 Un joueur à qui est accordé un coup franc doit mettre le ballon en jeu immédiatement, y compris en passant ou en lançant au but, si cela est autorisé par les Règles. Il y aura infraction si un joueur qui est clairement dans la position la plus adéquate pour jouer un coup franc ne le fait pas. Un joueur défensif ayant



Règlement water-polo de la FINA 2013 – 2017 Modifications, ajouts, interprétations et explications



commis une faute doit s'éloigner du joueur exécutant le coup franc avant de lever un bras pour bloquer une passe ou un tir; un joueur manquant de le faire devra être exclu pour « gêne » sous WP 21.5.

Le joueur défensif qui a commis la faute doit s'écarter du joueur exécutant le coup franc pour lui laisser la possibilité de lancer le ballon sans interférence. La distance exacte n'est pas précisée, mais en théorie elle est d'un (1) mètre, de sorte qu'un joueur défensif qui se place à moins d'un (1) mètre du joueur qui fait le coup franc pourrait être exclu par l'arbitre. Les officiels doivent prendre en compte le stade de développement et l'expérience des athlètes lorsqu'ils évaluent si le ballon est mis en jeu immédiatement après un coup franc. Lorsque les athlètes se présentent aux divers championnats nationaux, les arbitres peuvent commencer à appliquer cette règle de façon plus stricte. Les enfants qui apprennent et doivent rendre le ballon après chaque attaque n'auront pas beaucoup de plaisir et risquent d'abandonner le sport si cela se produit.

WP 20.16 Perte de temps.

[Note : Il est toujours permis à un arbitre d'accorder une faute ordinaire selon cette Règle avant la fin de la période de possession de 30 secondes.

Si le gardien de but est le seul joueur de son équipe dans la moitié du champ de jeu de celle-ci, cela sera considéré comme perte de temps si le gardien de but reçoit le ballon d'un membre de son équipe qui est dans l'autre moitié du champ de jeu.

Dans la dernière minute, les arbitres doivent être certains qu'il y a perte de temps intentionnelle avant d'appliquer cette Règle.]

Le gardien de but ne peut pas recevoir le ballon d'un autre joueur quand tous les attaquants sont dans l'autre moitié du champ de jeu.

Faire avancer le ballon dans le champ de jeu n'est pas une perte de temps, mais rester immobile avec le ballon (par exemple pour le gardien de but) l'est), et peut donner lieu à une pénalité en conséquence. Les joueurs peuvent inclure leur gardien de but dans le jeu, mais dès qu'il reçoit le ballon, le gardien de but doit le faire avancer dans le champ de jeu soit en nageant ou en lançant le ballon.

Veuillez noter que pendant les 30 dernières secondes de jeu, si l'équipe en possession du ballon ne tente pas de faire avancer le ballon dans le champ de jeu, l'arbitre doit immédiatement attribuer une faute ordinaire à l'équipe, en vertu de la règle WP 20.16.



Règlement water-polo de la FINA 2013 – 2017

Modifications, ajouts, interprétations et explications



WP 20.17 Simuler d'être fauté.

[Note. La simulation signifie une action prise par un joueur dans le but apparent d'occasionner l'attribution par l'arbitre d'une faute incorrecte contre un joueur adverse. Un arbitre peut donner un carton jaune contre une équipe pour simulation répétée et peut appliquer la Règle WP 21.13 (fautes persistantes) pour sanctionner les joueurs fautifs.]

Simuler d'être fauté constitue une faute ordinaire. En cas de simulations répétées, l'arbitre peut émettre un carton jaune, soit un avertissement à l'équipe qui a fait des simulations répétées, puis appliquer la règle WP 21.13 (inconduite) aux joueurs fautifs.

WP 21.1 L'exclusion sanctionne l'une quelconque des fautes suivantes (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 survient dans la zone des 5 mètres de l'équipe attaquante, l'arbitre doit suivre la procédure suivante :

- Signaler l'exclusion
- Signaler le numéro du joueur exclu tant au joueur qu'à la table des officiels
- Signaler la reprise du jeu d'un mouvement de la main vers le haut

WP 21.8 Gêner ou empêcher 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 est en cours et une faute est commise qui limite 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; car, en pareil 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 la 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.



Figure 9



Figure 10



Figure 11

La gêne courante consiste pour le joueur à nager en travers des jambes de l'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 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 l'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 constituer 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 l'adversaire avec le corps et avec les bras écartés, rendant ainsi l'accès au ballon impossible. Cette infraction est plus souvent commise près des limites du champ de jeu.]



Figure 12



Figure 13



Figure 14



Figure 15

Cette règle vise surtout à assurer la liberté de mouvement des attaquants; un joueur défensif qui tient un adversaire ou l'empêche de nager précisément s'il n'est pas en possession du ballon doit être exclu. Ce geste était auparavant assimilé à une faute ordinaire, de sorte qu'il s'agit d'un changement important, mais il ne s'applique qu'à un adversaire qui ne tient pas le ballon.

Si un joueur perd possession du ballon et que le joueur défensif ne peut éviter de gêner l'attaquant, une faute ordinaire doit être attribuée en vertu de la présente règle.



Règlement water-polo de la FINA 2013 – 2017 Modifications, ajouts, interprétations et explications



Cette règle s'applique dans tout le champ de jeu et ne se limite pas aux positions de centre avant et de centre arrière.

Toutefois, si le joueur attaquant n'a jamais été en possession du ballon, une faute d'exclusion doit être accordée en vertu de cette règle. .

De même, si la faute est commise par le joueur attaquant (centre avant) contre le joueur défensif (centre arrière), l'arbitre doit attribuer une faute ordinaire de contrepartie au joueur attaquant.

WP 21.10 Utiliser les deux mains pour tenir ou autrement presser un joueur opposé n'importe où dans le champ de jeu.

Voici un renforcement explicite de l'interprétation de WP 21.9. Un joueur défensif qui tient à deux mains un joueur attaquant qui n'est pas en possession du ballon doit être exclu.

WP 21.11 Lors d'un changement de possession, pour un joueur défensif de commettre une faute sur n'importe quel joueur de l'équipe en possession du ballon, n'importe où dans la moitié du champ de jeu de l'équipe attaquante.

[Note. Cette règle doit être appliquée si l'équipe perdant la possession du ballon tente de limiter l'attaque de l'autre équipe en commettant une faute sur n'importe quel joueur attaquant avant que ce joueur ait franchi la ligne de mi-distance.]

Il s'agit d'un renforcement sans équivoque de WP 21.9 qui est souligné en outre par l'inclusion d'une nouvelle WP 21.8 parmi les fautes d'exclusion. En cas de faute dont l'objectif est simplement de stopper le déroulement du match, la contre-attaque doit résulter en exclusion du joueur qui a commis la faute. C'est aussi ce qu'on appelle une « faute professionnelle » ou « tactique ».

Encore une fois, comme pour WP 21.8, cela s'applique seulement à un joueur qui ne tient pas le ballon; si l'attaquant perd la possession du ballon et que le joueur défensif ne peut éviter de gêner l'attaquant dans les mouvements de ce dernier, une faute ordinaire doit être attribuée en vertu de la présente règle.

D'autre part, si le joueur attaquant n'a jamais été en possession du ballon ou que la faute avait comme objectif évident d'arrêter la contre-attaque, une faute d'exclusion doit être accordée en vertu de cette règle. Les arbitres doivent garder à l'esprit le paragraphe WP 7.3, la règle de l'avantage.

La FINA a ajouté « n'importe où dans la moitié du champ de jeu de l'équipe



Règlement water-polo de la FINA 2013 – 2017 Modifications, ajouts, interprétations et explications



attaquante » pour une raison simple : bien des arbitres attribuaient à ce geste une faute ordinaire lorsque qu'il se faisait dans la moitié du champ de jeu de l'équipe attaquante, en d'autres mots loin du but de l'équipe défensive).

WP 21.15 Dans le cas d'exclusion simultanée de joueurs d'équipes opposées durant le jeu, les deux joueurs sont exclus pour 20 secondes. L'horloge du 30 secondes de possession n'est pas réinitialisée. Le jeu est redémarré avec un coup franc à l'équipe qui était en possession du ballon. Si aucune équipe n'en avait la possession lorsque les exclusions simultanées ont été appelées, l'horloge du 30 secondes de possession est réinitialisée et le jeu doit être redémarré avec une chandelle de l'arbitre.

Auparavant, l'horloge du 30 secondes de possession était réinitialisée lors de l'exclusion simultanée de joueurs d'équipes adverses, ce qui ne se reproduira plus.

Si aucune équipe n'est en possession du ballon au moment de l'exclusion simultanée, par exemple lorsqu'après un tir, le ballon est dévié par le gardien de but et flotte en zone neutre, l'horloge du 30 secondes de possession est réinitialisée et le jeu doit être redémarré avec une chandelle de l'arbitre.

Il importe que les arbitres déterminent si une équipe était en possession ou non du ballon au moment de l'exclusion simultanée.

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

L'équipe qui demande un temps mort quand elle n'est pas en possession du ballon perdra son temps mort et un tir de penalty sera accordé à l'équipe adverse.

WP 22.8 Pour l'entraîneur ou tout officiel d'équipe d'engager toute action avec l'intention d'empêcher un but probable ou retarder le jeu. Aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction.

« retarder le jeu » signifie que si pendant que le match se déroule un entraîneur ou un officiel de l'équipe pose un geste dans l'intention de prévenir un but probable ou de retarder le jeu, un tir de penalty sera accordé à l'équipe adverse.

« retarder le jeu » ne s'applique pas aux pauses entre les périodes ou après un temps mort. Un entraîneur qui retarde le jeu à la fin de la pause entre les périodes ou après un temps mort (en s'arrangeant pour que son équipe ne soit pas alignée au bon moment, par exemple) doit recevoir un carton jaune, mais aucun tir de penalty n'est accordé.



Règlement water-polo de la FINA 2013 – 2017 Modifications, ajouts, interprétations et explications



EXEMPLE : WP 22.8 s'applique aussi à la situation d'un joueur défensif qui retarde le jeu par exemple lorsque l'équipe attaquante a un avantage de 6 à 5 et qu'il reste peu de temps au match et qu'un joueur défensif lance délibérément le ballon avant la reprise du jeu pour que les attaquants n'aient aucune chance d'établir un score à leur avantage. Dans de telles circonstances, un tir de penalty sera accordé à l'équipe adverse.

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.

Les arbitres doivent absolument vérifier que le lancer de pénalité se fait à la ligne de 5 mètres de l'opposant; on constate en effet que le joueur faisant le tir de penalty a tendance à s'avancer pendant le lancer et qu'il le fait à partir de la zone de 5 mètres des adversaires.