World Aquatics

Réglementation en Compétition



Règles du jeu de Water-Polo

1. CHAMP DE JEU ET ÉQUIPEMENT

2. ÉQUIPES ET REMPLAÇANTS

3. ARBITRES ET OFFICIELS

4. DURÉE DU JEU

5. TEMPS MORTS

6. DÉBUT ET REPRISE DU MATCH

7. FAÇON DE MARQUER

8. FAUTES ORDINAIRES

9. FAUTES D'EXCLUSION

10. FAUTES DE PENALTY

11. COUPS FRANCS

12. REMISE EN JEU DEPUIS LE BUT

13. CORNER

14. REMISE EN JEU PAR CHANDELLE D'ARBITRE

15. TIR DE PENALTY

16.FAUTES PERSONNELLES, CARTONS JAUNES ET ROUGES

17. ACCIDENT, BLESSURE ET MALADIE

18. INSTALLATION POUR LE WATER-POLO

1 : CHAMP DE JEU ET ÉQUIPEMENT

1.1 : Les caractéristiques du champ de jeu, buts, ballons et autres équipements doivent être en conformité avec **l'annexe 4.**

1.2 : La distance entre les lignes de but doit être de 25 mètres. Ceci s'applique pour les matchs féminins et masculins

1.3 : Une « zone de remplacement volant » doit être disponible, à l'extérieur de la limite latérale du champ de jeu, du côté du bassin où sont situés les bancs des équipes. Cette zone doit être d'une largeur minimum de 0,50 m – 1,00 m.
Les « zones de remplacement volant » spécifiées pour chaque équipe, seront comprises entre la ligne de but devant le banc et le milieu du champ de jeu.

2 : ÉQUIPES ET REMPLACANTS

Composition des équipes

2.1 : Pour toutes les compétitions de World Aquatics, y compris les compétitions de qualification, chaque liste d'équipe sera composée d'un maximum de 14 joueurs.
Cette liste de joueurs ne devra pas inclure au maximum plus de 12 joueurs de champ et un maximum de 2 gardiens de but ;
Une équipe doit commencer le match avec 7 joueurs, dont l'un d'entre eux sera le gardien de but. Après le début du match, une équipe n'est pas obligée d'avoir un gardien de but dans l'eau, et peut à la place avoir 7 joueurs de champ.
Si à un moment donné, une équipe n'a plus de joueur de champ éligible, le gardien de but ou le gardien de but remplaçant (tous deux identifiés sur la liste des joueurs), pourra jouer comme joueur de champ.
De même, si à un moment donné une équipe n'a plus de gardien de but initialement identifié, un joueur de champ, inscrit sur la liste de départ, pourra prendre la place de gardien de but, à condition qu'il porte un bonnet rouge.

2.2 : Tous les joueurs qui ne participent pas effectivement au jeu avec 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 pour les remplacements, et pendant les intervalles entre des périodes ou pendant les temps morts. L'entraîneur principal de l'équipe attaquante sera autorisé à se déplacer jusqu'à sa ligne des 6 mètres à tout moment. 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.

2.3 : Les capitaines doivent être des joueurs de leurs équipes respectives et ensemble, avec l'entraîneur principal, ils doivent être responsables de la bonne conduite et de la discipline de leurs équipes.

2.4 : Les joueurs doivent porter des maillots non transparents ou un slip séparé en dessous et, avant de prendre part au match, ils doivent retirer tous les objets qui risquent de causer des blessures.

2.5 : Les joueurs ne doivent pas porter de graisse, d'huile ou toute substance analogue sur le corps qui pourrait fournir un avantage. Si l'arbitre constate avant le début de match l'utilisation d'une telle substance, il doit exiger le retrait immédiat de la substance. Le début du match ne doit pas être retardé par le retrait de la substance. Si cette infraction est constatée après le début du match, le joueur concerné est exclu pour le restant du match, et un remplaçant peut entrer immédiatement dans le champ de jeu par la zone de rentrée.

Procédure de remplacement

2.6 : À tout moment pendant le jeu, un joueur ou un gardien de but peut être remplacé en quittant le champ de jeu par la zone de rentrée propre à chaque équipe. Le remplaçant peut accéder au champ de jeu à partir de la zone de rentrée dès que le joueur a visiblement émergé à la surface de l'eau, dans cette zone

Un remplacement depuis la zone latérale volante est aussi autorisé quand les deux joueurs ; le joueur sortant et son remplaçant, sont dans l'eau, hors du champ de jeu, et se touchent les mains hors de l'eau.

Un remplaçant doit être prêt à remplacer un joueur sans délai. Si le remplaçant n'est pas prêt, le jeu continue sans le remplaçant et, à tout moment, celui-ci est autorisé à entrer dans le champ de jeu depuis les zones de remplacement de son équipe après avoir touché la main de son coéquipier, le cas échéant.
Si un joueur quitte le champ de jeu par la zone d'exclusion ou la zone latérale volante sans être remplacé, ce même joueur est autorisé à nouveau à pénétrer dans le champ de jeu depuis la même zone d'exclusion ou la même zone latérale volante.

2.7 :
Si le gardien de but, ou le gardien de but remplaçant, le cas échéant, ne serait plus autorisé ou en mesure de participer au match, une équipe jouant avec 7 joueurs sera autorisée à jouer avec un gardien de but remplaçant avec les privilèges du gardien de but. Ce joueur remplaçant portera un bonnet rouge avec le même numéro que celui qu'il portait comme joueur de champ.
Un gardien de but qui a été remplacé ne peut joueur à aucun autre poste que celui de gardien de but.
Le remplacement et le changement de bonnet du gardien remplaçant doivent s'effectuer sur le banc et respecter les règles de remplacement applicables.

2.8 : Aucun remplacement ne sera effectué en vertu de cette règle, sauf en cas de saignement ou de blessure, entre le moment où l'arbitre accorde un Pénalty et le moment où celui-ci est exécuté (sauf pendant un temps mort).

2.9 : Un remplaçant peut entrer dans le champ de jeu de tout endroit :
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.

2.10 : *:* Dans le cas où un joueur, de sa propre initiative, quitte le champ de jeu par un endroit autre que les zones de remplacement telles que mentionnées dans les règles, ce joueur ne pourra pas être sanctionné pour avoir quitté le champ de jeu et il, ou son remplaçant, pourra rentrer dans le champ de jeu depuis sa zone de rentrée seulement avec la permission de l'arbitre. Ce joueur peut également rentrer après un but, un temps-mort ou le début d'une nouvelle période.

3 : ARBITRES ET OFFICIELS

3.1 : Pour les épreuves de World Aquatics, les officiels doivent se composer de deux arbitres, deux arbitres assistants *(juges de but)*, de chronométreurs et secrétaires et deux arbitres assistants vidéo chacun avec les pouvoirs et fonctions spécifiées en annexe 5 et suivre les procédures spécifiées en annexe 7, si nécessaire.

3.2 : Pour faire appliquer les règles, les arbitres doivent avoir le contrôle absolu du jeu et leur autorité sur les joueurs, les officiels d'équipe et les spectateurs doit être effective au moment où ils entrent sur le lieu du match jusqu'à ce qu'ils le quittent.

3.3 : Les arbitres ont le pouvoir :
(i) : D'attribuer ou ne pas attribuer une faute ordinaire, d'exclusion ou de Pénalty, en encourageant l'action et l'avantage de l'équipe attaquante. Un arbitre peut accorder une faute ou s'abstenir d'accorder une faute si l'attribution de cette faute est un avantage pour l'équipe du joueur fautif.
(ii) : Ordonner le retrait de l'enceinte de la piscine ou du site de tout joueur, remplaçant, spectateur ou officiel dont le comportement empêche les arbitres de s'acquitter de leurs fonctions de manière correcte et impartiale ;
(iii) : D'arrêter le match à tout moment si le comportement des joueurs des spectateurs ou toutes autres circonstances empêchent le match de parvenir à une conclusion appropriée.

4 : DURÉE DU JEU

4.1 : La durée du jeu sera de quatre périodes de huit minutes de jeu effectif chacune. Le temps commence à s'écouler au début de chaque période dès qu'un joueur touche le ballon. A tous les signaux d'arrêt, le chronomètre général sera stoppé jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu en quittant la main du joueur qui exécute la remise en jeu appropriée ou lorsque

le ballon est touché par un joueur à la suite d'une remise en jeu par chandelle d'arbitre.
4.1.1 : Le temps maximum de possession est de 28 secondes.

4.2 : Il y aura un intervalle de deux minutes entre la première et la deuxième période et entre la troisième et la quatrième période et un intervalle de cinq minutes entre la deuxième et la troisième période. Les équipes, comprenant les joueurs, les entraîneurs, les officiels, changeront de côté avant le début de la troisième période.

4.3 : Pour toute épreuve de World Aquatics à l'occasion d'une rencontre pour laquelle un résultat définitif est requis, une séance de tirs de pénalty sera exécutée pour déterminer le résultat comme spécifié dans l'annexe 6.
Si les équipes sont toujours à égalité après les cinq premiers tirs de penalty, les cinq mêmes joueurs effectueront alors des tirs de pénalty, en alternance jusqu'à ce qu'une équipe rate son tir de pénalty et que l'autre équipe marque.

4.4 : Si le match ou une partie du match doit être rejoué alors les buts, les fautes personnelles et les temps morts qui se sont produits pendant le temps à rejouer seront supprimés de la feuille de match, mais les exclusions pour acte de violence, inconduite et toutes exclusions par carton rouge restent enregistrées sur la feuille de match.

5 : TEMPS MORTS

5.1 : Chaque équipe peut demander deux (2) temps morts par match. Le temps mort dure une minute. Il peut être demandé à tout moment, y compris après un but, ou pendant un examen de la VAR, 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. Une équipe est considérée en possession du ballon lorsque l'un de ses joueurs tient ou nage avec le ballon.
Si un temps mort est demandé, le secrétaire ou l'arbitre arrête immédiatement le jeu par un coup de sifflet et les joueurs doivent immédiatement retourner dans leur moitié respective du champ de jeu. La demande de temps-mort peut aussi se faire par tout dispositif autorisé lors du match.

5.2 : Le jeu reprendra par un coup de sifflet de l'arbitre, par l'équipe en possession du ballon, laquelle met le ballon en jeu sur ou en arrière de la ligne de mi-distance, sauf
Si un temps mort est demandé entre le moment où l'arbitre accorde un Pénalty et l'exécution du Pénalty, ce dernier sera maintenu.

5.3 : Si l'entraîneur de l'équipe en possession du ballon demande un temps mort additionnel auquel l'équipe n'a pas le droit, le jeu doit être arrêté, puis doit reprendre sur une remise en jeu du ballon sur la ligne de mi-distance, effectuée par un joueur de l'équipe adverse.

5.4 : Si l'entraîneur de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon demande un temps mort, le jeu doit être arrêté et un penalty est accordé à l'équipe adverse. Après avoir demandé un temps mort illégal, l'entraîneur a perdu le droit à un temps mort légal, si

toutefois il lui en reste encore.

5.5 : A la reprise du jeu après un temps mort, les joueurs peuvent prendre n'importe quelle place dans le champ de jeu, sous réserve de l'application des règles concernant l'exécution du corner ou des Penalties, si le temps mort est demandé entre le moment où l'arbitre accorde un Pénalty et l'exécution de ce dernier.

6 : DÉBUT ET REPRISE DU MATCH

6.1 : La première équipe figurant sur la liste dans le programme officiel portera les bonnets blancs, ou les bonnets arborant les couleurs de son pays et commencera le match à gauche de la table officielle. L'autre équipe portera des bonnets bleus, ou des bonnets de couleurs contrastées, et commencera le match à droite de la table des officiels.

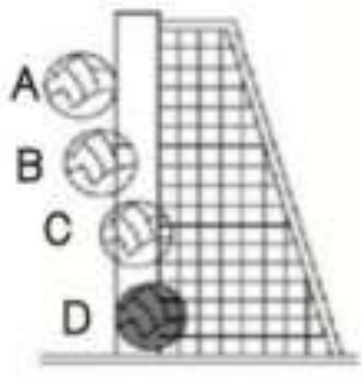
6.2 : Au début de chaque période, les joueurs doivent prendre position sur leur ligne de but respective, à environ un mètre les uns des autres et à au moins un mètre des poteaux de but. Il ne peut pas y avoir plus de deux joueurs entre les poteaux de but. Aucune partie du corps d'un joueur ne doit dépasser la ligne de but au niveau de l'eau.

6.3 : Lorsque les arbitres se sont assurés que les équipes sont prêtes, un arbitre doit donner un coup de sifflet pour commencer, puis relâcher ou lancer le ballon en jeu sur la ligne de mi-distance.

6.4 : Lorsqu'un but a été marqué, les joueurs doivent prendre position n'importe où dans leur moitié respective du champ de jeu. Aucune partie du corps d'un joueur ne doit dépasser la ligne de mi-distance au niveau de l'eau. Un arbitre doit donner un coup de sifflet pour reprendre le jeu. Le jeu effectif reprend lorsque le ballon quitte la main d'un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué le but. Une remise en jeu non conforme à cette règle devra être recommencée.

7 : FAÇON DE MARQUER

7.1 : Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les poteaux de but et sous la barre transversale.
La ligne de but est une ligne imaginaire qui s'étend de la face avant d'un poteau de but à l'autre poteau. Un but est marqué lorsque le ballon a complètement franchi la ligne de but, comme en position D, et peut être marqué de n'importe où dans le champ de jeu par n'importe quelle partie du corps à l'exception du poing fermé.



7.2 : Un but peut être marqué :
a) : Au début ou au recommencement du match, après qu'au moins deux joueurs (de l'une ou l'autre équipe à l'exception du gardien de but défensif) aient joué ou touché intentionnellement le ballon ;
b) : D'un tir de Penalty ;
c) : Si un joueur lance le ballon à la suite de l'exécution d'un coup franc dans son propre but ;
d) : D'un tir immédiat lors d'une remise en jeu depuis le but, un corner ou un coup franc accordé à l'extérieur des 6 mètres, sauf en cas de reprise de jeu après un but, un temps mort, un coup franc après que l'arbitre a demandé le ballon pour blessure, remplacement de bonnet ou pour toutes autres raisons, ou lorsque le ballon quitte le côté du champ de jeu.
e) : Par un joueur qui a visiblement remis le ballon en jeu sur un corner ou à l'extérieur des 6 mètres :

1. Lors d'une remise en jeu pour sortie de but
2. Après l'engagement ou début d'une période ;
3. Après un temps mort ou un but ;
4. Après une blessure ;
5. Après un remplacement de bonnet ;
6. Lorsque l'arbitre demande le ballon ou siffle une chandelle d'arbitre ;
7. Lorsque le ballon sort hors des limites latérales du champ de jeu ;
8. Tir d'un coup franc accordé à l'extérieur des 6 mètres ;
9. Toute autre cause de retard.

f) : Pour un joueur qui a visiblement remis le ballon en jeu à l'INTERIEUR des 6 mètres et nage au-delà des 6 mètres :

- Après une blessure
- Après un remplacement de bonnet
- Lorsque l'arbitre demande le ballon ou siffle une chandelle d'arbitre
- Lorsque le ballon sort hors des limites latérales du champ de jeu
- Tir d'un coup franc
- Toute autre cause de retard

7.3 : Un but sera marqué si, à l'expiration du temps de possession ou à la fin d'une période, le ballon est en vol et pénètre dans le but, y compris après avoir rebondi sur l'eau, touché un poteau de but, la barre transversale, le gardien de but ou un autre joueur, sauf en cas de jeu intentionnel, ou lorsque la balle est touchée par un joueur attaquant.

8 : FAUTES ORDINAIRES

8.1 : Il y a faute ordinaire pour l'une des infractions ci-après (VI.8.2 à VI.8.15), laquelle sera sanctionnée par l'attribution d'un coup franc à l'équipe adverse, sauf disposition contraire au règlement.

8.2 : Avancer au-delà de la ligne de but au début d'une période, avant que l'arbitre ait donné le signal du départ. Le coup franc est joué là où se trouve le ballon ou, si le ballon n'a pas été lancé dans le champ de jeu, depuis la ligne de mi-distance.

8.3 : Aider un joueur au début d'une période ou à n'importe quel moment du match.

8.4 : Se tenir ou s'élancer depuis les poteaux de but ou les barres qui les maintiennent, se tenir ou s'élancer depuis les bords ou les extrémités du bassin pendant le jeu effectif, ou au début d'une période.

8.5 : Prendre une part active au jeu en ayant pied sur le fond du bassin, marcher pendant le jeu ou sauter du fond du bassin pour jouer le ballon ou intervenir sur un adversaire. Cette règle ne s'applique pas au gardien de but dans sa zone des 6 mètres.

8.6 : Enfoncer ou tenir entièrement le ballon sous l'eau quand on est attaqué ou le cacher délibérément à l'équipe adverse.

8.7 : Frapper le ballon avec le poing fermé sauf pour le gardien de but dans sa zone des 6 mètres.

8.8 : Jouer ou toucher le ballon des deux mains en même temps, sauf pour le gardien de but dans sa zone des 6 mètres.

8.9 : Pousser ou repousser un adversaire qui ne tient pas le ballon.

8.10 : Pour un attaquant, être dans la zone de but de l'équipe adverse sauf lorsqu'il se trouve en arrière de la ligne du ballon. Ce ne sera pas une infraction si un joueur se trouve à l'intérieur de la ligne des 2 mètres mais à l'extérieur de la zone de but. Tout joueur qui se trouve en arrière de la ligne du ballon peut entrer dans la zone de but pour recevoir le ballon. Tout joueur se trouvant à l'intérieur de la zone de but qui ne tire pas mais fait une passe en arrière doit immédiatement quitter la zone de but pour éviter d'être sanctionné en vertu de cette règle.

8.11 : Jouer un coup franc, une remise en jeu pour sortie de but, un corner ou un tir de Penalty autrement que dans la manière prescrite sauf dans les circonstances prévues

dans VI.12.2 et VI.13.4

8.12 : Pour une équipe conserver la possession du ballon sans tirer au but adverse pendant plus de :
28 secondes de jeu réel,
Les délais spécifiques pendant lesquels une équipe peut conserver le ballon sans tirer vers le but adverse sont résumé comme suit :

Le chronométreur enregistrant le temps de possession continu du ballon doit réinitialiser ce temps :

a) Lorsque le ballon a quitté la main du joueur tirant au but. Si le ballon rebondit en jeu depuis le poteau de but, la barre transversale ou le gardien de but, la durée de possession ne doit pas recommencer avant que le ballon ne soit en possession de l'une des équipes. Le temps de possession du ballon sera réinitialisé à 18 secondes si l'équipe qui attaquait en reprend possession. Ce temps doit être réinitialisé à 28 secondes si l'équipe défensive reprend la possession du ballon.
b) Lorsque le ballon entre en possession de l'équipe adverse, le temps de possession doit être réinitialisé à 28 secondes.
c) Lorsque le ballon est remis en jeu après l'attribution d'une faute d'exclusion contre un défenseur, le temps de possession du ballon doit être réinitialisé à 18 secondes, sauf si le temps de possession du ballon restant alors est supérieur à 18 secondes, auquel cas, le temps de possession du ballon ne doit pas être réinitialisé ;
d) Lorsque le ballon est remis en jeu suite à l'attribution d'un penalty sans changement de possession du ballon, ou d'un corner, le temps de possession du ballon doit être réinitialisé à 18 secondes ; Il est également remis à 18 secondes de possession lorsque le ballon quitte le champ de jeu par les lignes latérales suite à une action délibérée d'un défenseur ou un détournement d'un tir par le gardien de but.
e) Lorsque le ballon est remis en jeu suite à l'attribution d'un penalty avec changement de possession du ballon, d'une remise en jeu par le gardien ou d'une chandelle d'arbitre, le temps de possession du ballon doit être réinitialisé à 28 secondes.

Les chronomètres visibles doivent indiquer le temps de manière décroissante (c'est-à-dire en affichant le temps de possession de balle restant).

8.13 : Pour une équipe, abandonner délibérément la possession du ballon.

8.14 : Simuler une faute

8.15 : Aller sous l'eau pour prendre un avantage de position

9 : FAUTES D'EXCLUSION

9.1 : Commettre l'une des fautes suivantes (VI.9.4 à VI.9.18), est une faute d'exclusion (sauf dispositions des cas contraires aux règles) qui sera sanctionnée par l'octroi d'un coup franc à l'équipe adverse et l'exclusion du joueur qui a commis la faute.

9.2 : Un joueur exclu, y compris un joueur exclu pour le reste du match, doit immédiatement quitter le champ de jeu, quel que soit l'endroit où il se trouve, sans sortir de l'eau et se diriger vers sa zone de rentrée la plus proche de sa propre ligne de but sans interférer avec le jeu (en remontant visiblement à la surface de l'eau et, le cas échéant, toucher la main de son remplaçant au-dessus de l'eau).

9.3 : Le joueur exclu ou un remplaçant sera autorisé à revenir dans le champ de jeu, (à partir de la zone de rentrée la plus proche de sa propre ligne de but) après la plus proche des occasions suivantes :

a) 18 secondes de jeu effectif se sont écoulées, moment auquel le secrétaire lèvera le drapeau approprié, ou utiliser tout dispositif autorisé pour signaler que les 18 secondes de jeu effectif se sont écoulées.

b) un but a été marqué ; le joueur exclu ou son remplaçant est autorisé à rentrer dans le champ de jeu de n'importe quel endroit ;

c) l'équipe à laquelle appartient le joueur exclu a repris possession du ballon durant le jeu effectif, instant auquel l'arbitre défensif autorise la rentrée du joueur d'un signal de la main ;

d) l'équipe du joueur exclu s'est vu attribuer un coup franc ou une remise en jeu pour sortie de but, ou un pénalty.

Le joueur exclu ou un remplaçant n'est pas autorisé à :

(i) : sauter ou se repousser depuis le côté ou le mur de la piscine ou du champ de jeu ;
(ii) : modifier l'alignement du but ;

(iii) rentrer à la place d'un joueur exclu tant que le joueur n'a pas atteint la zone de rentrée la plus proche de sa propre ligne de but, sauf entre les périodes, après un but ou pendant un temps mort.

Ces dispositions doivent aussi s'appliquer à l'entrée d'un remplaçant lorsque le joueur exclu a reçu trois fautes personnelles ou a été exclu pour le restant du match conformément au Règlement.

9.4 : Pour un joueur, sortir de l'eau, s'asseoir ou se tenir sur les marches ou le côté du bassin pendant le jeu, sauf en cas d'accident, de blessure, de maladie ou avec la permission d'un arbitre.
Un joueur exclu qui sort de l'eau (autre qu'à la suite de la rentrée d'un remplaçant) est considéré comme coupable d'une infraction selon la règle VI.9.13 (inconduite).

9.5 : Gêner l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu pour sortie de but ou d'un corner, comprenant :

a) le fait de lancer intentionnellement le ballon ou ne pas le lâcher pour empêcher le déroulement normal du jeu.
b) toute tentative de jouer le ballon avant qu'il ne quitte la main du lanceur.

9.6 : Tenter de bloquer une passe ou un tir avec les deux mains hors de la zone des 6 mètres.

9.7 : Éclabousser intentionnellement le visage d'un adversaire.

9.8 : 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 ou en s'immergeant pour gêner son positionnement. « Tenir » le ballon signifie le soulever, le porter ou le toucher, mais ne comprend pas dribbler le ballon.

9.9 : Tenir, enfoncer ou tirer en arrière un adversaire qui ne tient pas le ballon.

9.10 : N'importe où dans le champ de jeu, utiliser les deux mains pour tenir un adversaire qui ne tient pas le ballon.

9.11 : Faute Tactique. A tout endroit du champ de jeu, pour un défenseur, commettre une faute sur n'importe quel joueur de l'équipe en possession du ballon avec l'intention d'arrêter le flux de l'attaque. Ce type de faute est appelé « faute tactique ».

9.12 : Faire des mouvements disproportionnés, y compris donner des coups de pied ou frapper.

9.13 : Être coupable d'inconduite, y compris l'utilisation de langage inacceptable, de jeu agressif, de refus d'obéissance ou de manque de respect envers un arbitre ou un officiel, ou avoir un comportement contraire à l'esprit des règles susceptible de jeter un discrédit sur le jeu.

9.13.1 : Si cela se produit pendant le jeu, le joueur fautif sera exclu pour le restant du match avec replacement après la première occasion mentionnée en VI.9.3 et doit quitter la zone de compétition.

9.13.2 : Si cela se produit pendant l'intervalle entre les périodes, pendant un temps mort ou après un but, le joueur fautif sera exclu pour le restant du match et un remplaçant sera autorisé à rentrer immédiatement avant la remise en jeu et le match recommence d'une façon normale.

9.13.3 : Lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'une équipe persistent en répétant des fautes autres que le jeu agressif, d'inconduite, de protestation envers les décisions des arbitres ou des officiels, sans l'utilisation d'un langage inacceptable, l'arbitre peut attribuer un carton jaune à l'équipe fautive. Si cela continue, l'arbitre délivrera au joueur fautif de la même équipe un carton rouge excluant celui-ci pour le reste du match en vertu de l'article VI.9.13 (Inconduite).

9.14 : Commettre un acte de violence ; y compris donner des coups de pied, frapper ou essayer de donner des coups de pied ou de frapper avec une intention malveillante contre un adversaire ou un officiel, que ce soit pendant le jeu proprement dit, pendant les arrêts de jeu, les temps morts, après qu'un but a été marqué ou pendant un intervalle entre les périodes de jeu.
Si le joueur fautif est le gardien de but, le gardien de but remplaçant sera remplacé par un autre joueur en accord avec la règle VI.2.6.

9.14.1 : Si cela se produit durant le match, le joueur fautif sera exclu pour le restant du match et devra quitter la zone de compétition, et un penalty sera accordé à l'équipe adverse. Le joueur fautif peut être remplacé après quatre (4) minutes de jeu effectif.

9.14.2 : Si l'incident se produit pendant un arrêt, un temps mort, après un but ou un intervalle entre les périodes de jeu, le joueur sera exclu pour le restant du match et devra quitter la zone de compétition. Aucun tir de pénalty ne sera accordé. Le joueur fautif peut être remplacé après quatre (4) minutes de jeu effectif, et le jeu reprendra normalement.

9.14.3 : Si les arbitres signalent des actes de violence simultanés sur des joueurs d'équipes opposées pendant le match, les deux joueurs seront exclus pour le restant du match avec remplacement après quatre (4) minutes de jeu effectif. L'équipe en possession du ballon tirera d'abord le pénalty, l'autre équipe tirera à son tour. Après le deuxième tir de pénalty, l'équipe qui était en possession du ballon reprendra le jeu avec un coup franc sur ou en arrière de la ligne de mi-distance.

9.15 : Dans le cas d'exclusions simultanées de joueurs d'équipes opposées pendant le match, les deux joueurs sont exclus pendant 18 secondes jusqu'au premier évènement signifié dans l'article VI.9.3 ou au prochain changement de possession du ballon. Le chronomètre du temps de possession de 28 secondes ne doit pas être réinitialisé et le jeu reprend par un coup franc en faveur de l'équipe qui avait la possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession lorsque les exclusions simultanées ont été sifflées, le chronomètre du temps de possession de 28 secondes doit être réinitialisé, et le jeu reprendra par chandelle d'arbitre.
Les deux joueurs exclus selon cette règle seront autorisés à rentrer à la prochaine occasion mentionnée à l'article VI.9.3 (a) et (b) ou au prochain changement de possession.

9.16 : Gêner l'exécution d'un penalty. Le joueur fautif doit être exclu pour le restant du match avec remplacement après la première occasion mentionnée à l'article VI.9.3 et le pénalty doit être maintenu ou rejoué selon le cas.
Les arbitres peuvent utiliser la VAR pour vérifier s'il y a eu interférence au moment du tir de pénalty.
Cette faute peut survenir avant le tir de pénalty ou après le coup de sifflet de l'arbitre (voir VI 15.2).

9.17 : Pour le gardien de but de la défense, ne pas prendre la correcte position sur la ligne de but lors de l'exécution d'un tir de pénalty, après en avoir reçu l'ordre une fois par l'arbitre. Un autre joueur de l'équipe défensive peut prendre la position du gardien de but, mais sans

ses privilèges et ses limitations.

9.18 : Si lors d'un Pénalty le gardien avance avant le coup de sifflet de l'arbitre et que le joueur tire sans marquer le but, le gardien de but sera exclu conformément à l'article VI 9.17 et le Pénalty sera rejoué.

10 : FAUTES DE PENALTY

10.1 : La faute de penalty s'applique aux infractions suivantes (articles VI.10.2 à VI.10.11), qui doivent être sanctionnées par l'attribution d'un penalty à l'équipe adverse.
L'arbitre peut retarder son coup de sifflet et attendre de voir si l'attaquant marque un but dans la même action.
Si ce joueur ne marque pas de but, l'arbitre peut accorder un Penalty. L'arbitre peut lever un bras pour indiquer un possible Penalty.

10.2 : Pour un gardien de but ou tout défenseur commettre toute faute dans la zone des 6 mètres sans laquelle un but aurait probablement été marqué, y compris dans les articles VI.10.4 à VI.10.7.

10.3 : Pour un joueur exclu, interférer intentionnellement avec le jeu, y compris en affectant l'alignement du but. Si le joueur exclu ne commence pas à quitter le champ de jeu presque immédiatement, l'arbitre peut considérer qu'il s'agit d'une interférence intentionnelle en vertu de la présente règle.

10.4 : Pour un gardien de but ou un défenseur abaisser ou déplacer d'une quelconque façon le but.

10.5 : Dans la zone des 6 mètres, pour un défenseur, tenter de bloquer un tir ou une passe avec les deux mains.

10.6 : Dans la zone des 6 mètres, pour un défenseur, jouer le ballon avec un poing fermé.

10.7 : Dans la zone des 6 mètres, pour un gardien de but ou un défenseur, mettre le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué.

10.8 : Pour un joueur ou un remplaçant qui n'est pas autorisé par les règles à participer au jeu à ce moment, entrer dans le champ de jeu.
Le Pénalty sera exécuté après avoir fait sortir le joueur fautif du champ de jeu, y compris par un remplacement immédiat si nécessaire.

10.9 : 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.

10.10 : Pour l'entraîneur ou tout officiel de l'équipe ou tout joueur agir d'une quelconque manière propre à empêcher l'inscription d'un but probable ou retarder le jeu, y compris :

a) Pour un défenseur repousser délibérément le ballon pour empêcher l'exécution d'un coup franc par l'équipe attaquante
b) Pour un défenseur, après l'attribution d'un coup franc accordé à l'extérieur des 6 mètres, pousser délibérément le ballon à l'intérieur de la zone des 6 mètres pour empêcher un tir direct.

Aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction pour l'entraîneur ou l'officiel d'équipe.

10.11 : Pour un défenseur, gêner un attaquant par derrière, à l'intérieur de la zone des 6 mètres, quand l'attaquant est face au but, et fait action de tirer au but, sauf si le défenseur ne touche que le ballon. Si la faute du défenseur, décrite dans cette règle, empêche l'attaquant de marquer un but, un penalty doit être accordé.
L'arbitre peut retarder l'attribution du pénalty jusqu'à ce que le tir ou la tentative de tir soit terminé et peut attribuer un pénalty sauf si l'attaquant a marqué le but.

10.12 : Pour un joueur exclu, entrer en jeu, ou pour un remplaçant entrer dans le champ de jeu de façon incorrecte, y compris en ne suivant pas les articles VI 2.6, 2.7, 9.3, 9.13.1, 9.14.1, 9.14.2, 9.14.3, et 9.14.15, le joueur ne recevra qu'une seule faute personnelle, qui sera noté par le secrétaire comme une faute de Pénalty.
Si cela se produit suite à une rentrée après une exclusion dont la durée n'est pas expirée, le joueur fautif doit quitter le champ de jeu avant l'exécution du Pénalty.
Le joueur ou son remplaçant sera autorisé à rentrer dans le champ de jeu à l'expiration de la durée du temps d'exclusion ou lorsque l'équipe du joueur exclu a repris possession du ballon ou se voit accordé un coup franc, une remise en jeu ou un Pénalty sauf dans les circonstances prévues à l'article VI 9.14, auquel cas le joueur ou son remplaçant ne sera autorisé à rentrer dans le champ de jeu qu'à l'expiration de la durée du temps d'exclusion.

11 : COUPS FRANCS

11.1 : Un coup franc doit être exécuté à l'endroit où se trouve le ballon, sauf si à la suite de la faute commise par un défenseur, le ballon se trouve à l'intérieur dans sa propre zone de but. Dans ce cas, le coup franc est joué sur la ligne des 2 mètres à l'opposé de l'endroit où le ballon se trouve.
Si le ballon est à l'extérieur de la zone de but au moment où la faute est accordée, le coup franc se joue à l'endroit où se trouve le ballon.

11.2 : Un joueur bénéficiant d'un coup franc doit mettre le ballon en jeu sans délai superflu, y compris en faisant une passe ou en tirant, si les règles du jeu l'autorisent. Il y a faute ordinaire si un joueur qui est clairement en position la plus adéquate pour jouer un coup franc ne le fait pas. Un défenseur ayant commis une faute doit s'éloigner au moins d'un mètre du joueur exécutant le coup franc avant de lever un bras pour bloquer une passe ou un tir ; un défenseur ne le faisant pas doit être exclu pour « interférence », conformément à la règle VI.9.5.

11.3 : Le coup franc doit être joué sans délai superflu par le joueur le plus près du ballon de manière à permettre aux autres joueurs de voir le ballon quitter la main du joueur exécutant le coup franc, lequel pourra ensuite porter ou dribbler le ballon avant de le passer à un autre joueur, ou de tirer au but lorsque cela est autorisé. Le ballon sera immédiatement mis en jeu lorsqu'il quitte la main du joueur exécutant le coup franc.
Cependant, en cas de contre-attaque, un joueur n'est pas tenu de renoncer à l'avantage pris pour aller chercher le ballon et exécuter le coup franc. Le deuxième joueur le plus proche du ballon peut effectuer la remise en jeu à condition qu'il n'y ait pas de délai excessif.

11.4 : Un coup franc est également accordé contre l'équipe qui a touché en dernier le ballon sorti sur le côté du champ de jeu, (y compris après un rebond sur le côté du champ de jeu) à l'exception du cas où un joueur défenseur bloque un tir et que le ballon sort des limites latérales du champ de jeu, auquel cas un coup franc est accordé à l'équipe défensive.

12 : REMISE EN JEU DEPUIS LE BUT

12.1 Une remise en jeu depuis le but sera accordée quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but à l'exception de l'espace délimité par des poteaux du but et sous la barre transversale, en ayant été touché en dernier lieu par tout joueur autre que le gardien de but de l'équipe en défense, ou lorsqu'un joueur bloque un tir et que le ballon va au-delà de la ligne de but.

12.2 : La remise en jeu doit être faite conformément à l'article VI.11.3, sans délai superflu par n'importe quel joueur de l'équipe, de n'importe où dans la zone des 2 mètres, ou à l'endroit où se situe le ballon s'il est à l'extérieur des 2 mètres. Une remise en jeu depuis le but non conforme à cette règle devra être refaite.

13 : CORNER

13.1 : Un corner sera accordé quand le ballon franchit entièrement la ligne de but, à l'exception de l'espace délimité par des poteaux du but et sous la barre transversale, ayant été en dernier lieu touché par le gardien de but de l'équipe défensive ou lorsqu'un défenseur envoie délibérément le ballon au-delà de la ligne de but.

13.2 : Le corner doit être joué conformément à la règle VI.11.3, sans délai superflu par un joueur de l'équipe attaquante depuis la marque des deux mètres du côté le plus proche de l'endroit duquel le ballon a traversé la ligne de but. La remise en jeu n'a pas besoin d'être faite par le joueur le plus proche.

13.3 : Lors de l'exécution d'un corner, aucun joueur de l'équipe attaquante ne doit être dans la zone de but.

13.4 : Un corner joué de la mauvaise position, ou avant que les joueurs de l'équipe attaquante n'aient quitté la zone de but, doit être rejoué.

14 : REMISE EN JEU PAR CHANDELLE D'ARBITRE

14.1 : Une remise en jeu par chandelle d'arbitre est accordée :

a) lorsqu'au début d'une période, un arbitre pense que le ballon est tombé dans une position qui avantage nettement une équipe ;
b) lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes adverses commettent une faute ordinaire simultanément rendant impossible aux arbitres de distinguer le premier fautif ;
c) lorsque les deux arbitres sifflent au même moment pour accorder des fautes ordinaires aux équipes adverses ;
d) si aucune équipe n'est en possession du ballon et qu'un ou plusieurs joueurs d'équipes adverses commettent une faute d'exclusion simultanément. La remise en jeu par chandelle d'arbitre se déroule après l'exclusion des joueurs fautifs.
e) lorsque le ballon heurte un obstacle en l'air ou se loge à l'intérieur de celui-ci.

14.2 : Pour une remise en jeu par chandelle d'arbitre, un arbitre doit lancer le ballon dans le champ de jeu, approximativement dans la position latérale où le fait a eu lieu, de manière que les joueurs des deux équipes aient la même chance d'atteindre le ballon. Une chandelle d'arbitre accordée dans la zone de but doit être jouée sur la ligne des 2 mètres.

14.3 : Si, après sa remise en jeu sur chandelle, l'arbitre pense que le ballon est tombé dans une position à l'avantage manifeste d'une équipe, il doit demander le ballon et refaire la remise en jeu.

15 : TIR DE PENALTY

15.1 : Un tir de penalty peut être exécuté par n'importe quel joueur de l'équipe à laquelle il a été accordé, depuis n'importe quel point sur la ligne des 5 mètres de l'équipe adverse.

15.2 : Tous les joueurs doivent quitter la zone des 6 mètres et doivent être au moins à trois mètres du joueur qui exécute le tir. Sur la ligne des 6 mètres, de chaque côté du joueur qui exécute le Penalty, un joueur de l'équipe défensive est prioritaire pour prendre la position.
Le gardien de but défenseur doit être placé entre les poteaux de but sans qu'aucune partie de son corps ne dépasse de la ligne de but au-dessus de l'eau.
Les arbitres peuvent donner un avertissement aux joueurs ou au gardien de but pour qu'ils prennent leur correcte position.
Si cette personne ne le fait pas, le joueur ou le gardien de but sera exclu et rentrera

conformément à la règle VI.9.3.

15.3 : Quand l'arbitre qui contrôle l'exécution du tir du penalty est convaincu que les joueurs sont correctement positionnés, il doit donner le signal de l'exécution du tir par un coup de sifflet et en abaissant simultanément son bras d'une position verticale à une position horizontale.

15.4 : Le joueur qui exécute le tir doit être en possession du ballon et le lancer immédiatement en un mouvement ininterrompu directement vers le but. Le joueur peut effectuer le tir de penalty en soulevant le ballon de l'eau ou avec le ballon tenu dans sa main levée et le ballon peut être ramené en arrière par rapport à la direction du but pour préparer le lancer en avant, à condition que la continuité du mouvement ne soit pas interrompue avant que le ballon ne quitte la main du tireur.

15.5 : Si le ballon rebondit sur les poteaux de but, sur la barre transversale, ou sur le gardien de but, il reste en jeu et il n'est pas nécessaire qu'un autre joueur joue ou touche le ballon avant que le but soit marqué.

15.6 : Si au moment précis où l'arbitre accorde un penalty, le chronométreur siffle la fin de la période, tous les joueurs, à l'exception du joueur exécutant le tir de penalty et du gardien de but défenseur, doivent quitter le champ de jeu et pénétrer dans leur zone de remplacement latérale respective avant que le penalty ne soit exécuté. Dans cette situation, le ballon doit être immédiatement considéré comme « mort » s'il rebondit en jeu après avoir frappé le poteau de but, la barre transversale ou le gardien de but.

15.7 : Si à la dernière minute du match, un Pénalty est accordé à une équipe, l'entraîneur peut choisir de conserver la possession et se voir accorder un coup franc.
Le chronométreur enregistrant la durée de possession de balle doit réinitialiser le chronomètre à 28 secondes et le jeu reprendra comme après un temps mort.
Il est de la responsabilité de l'entraîneur de signaler clairement, et sans délai, si l'équipe souhaite conserver le ballon conformément à cette règle.

16 : FAUTES PERSONNELLES, CARTONS JAUNES ET ROUGES

16.1 : Une faute personnelle doit être enregistrée à l'encontre de tout joueur commettant une faute d'exclusion ou une faute de penalty. L'arbitre doit indiquer le numéro du bonnet du joueur fautif au secrétaire

16.2 : Lorsqu'il reçoit une troisième faute personnelle, un joueur doit être exclu pour le restant du match avec remplacement après la première action mentionnée à l'article VI.9.3. Si cette troisième faute personnelle est une faute de penalty, l'entrée du remplaçant doit être immédiate.

16.3 : Les arbitres, si nécessaire, peuvent utiliser les cartons jaunes et rouges pour contrôler les officiels d'équipe et les joueurs remplaçants sur le banc au même titre que les joueurs dans l'eau. L'utilisation des cartons jaunes et rouges s'applique à toutes les compétitions

de water-polo de World Aquatics et sera administré comme suit :

16.3.1 : L'attribution d'un carton jaune par l'arbitre est un avertissement officiel pour l'entraineur principal.

16.3.2 : L'attribution ultérieure d'un carton rouge par l'arbitre signifie que l'entraîneur principal et/ou les autres officiels d'équipe et/ou les joueurs sur le banc doivent quitter immédiatement l'enceinte de l'aire de jeu. Si les actions de l'entraîneur principal l'exigent, l'arbitre peut délivrer un carton rouge sans avoir au préalable délivré un carton jaune.

16.3.3 : Lorsque l'entraîneur principal est exclu du match, un autre officiel d'équipe peut le remplacer, sans pour autant avoir les privilèges de l'entraîneur principal l'officiel d'équipe n'est pas autorisé à se tenir debout et à s'éloigner du banc, mais peut demander un temps mort conformément aux règles.
Pendant un temps mort ou après un but, avant la reprise du jeu, l'officiel d'équipe peut se déplacer librement le long du bord du champ de jeu jusqu'à la ligne de mi-distance pour donner des instructions à son équipe.

16.3.4 : Pendant le match, lorsqu'un membre de l'équipe commet un acte d'inconduite, dans l'eau, l'arbitre doit montrer un carton rouge au joueur accompagné de la sanction appropriée.

16.3.5 : Un arbitre peut délivrer un carton jaune si, de son point de vue, un joueur persiste à joueur de manière anti-sportive ou se livre à des simulations (règle VI.8.4). L'arbitre montrera un carton jaune à l'équipe et désignera le joueur fautif. Si ce type de jeu persiste, l'arbitre montrera au joueur un carton rouge, visible à la fois par l'équipe et la table car cela est considéré comme une inconduite (règle VI.9.13).

16.3.6 : Les membres d'une équipe qui commettent un acte d'inconduite seront sanctionnés selon la règle VI.9.13 et devront quitter immédiatement l'enceinte du champ de jeu.

16.3.7 : Pour toute infraction susceptible d'entraîner l'exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pour le restant d'un match,

Le Comité de Direction du tournoi évaluera toutes les circonstances de l'infraction, en particulier le degré de gravité, et décidera si le joueur ou l'officiel d'équipe doit être exclu pour des matchs supplémentaires dans ce tournoi dans les 24 heures après la fin de la rencontre avec une notification au joueur, à l'officiel d'équipe et à l'équipe.
Le Comité de Direction soumettra également la question au Comité d'éthique de World Aquatics s'il considère que les conséquences en dehors du tournoi doivent être étudiées. Par souci de clarté, le Comité de Direction a le droit de revoir la vidéo officielle de n'importe quel match du tournoi pour décider si le joueur ou l'entraîneur doit être exclu pour d'autres matchs sur un tournoi que l'infraction ait été sanctionnée ou non par l'arbitre pendant la rencontre.

Si un joueur ou un officiel d'équipe est suspendu pour un match spécifique, l'équipe verra son nombre de joueurs ou d'officiels d'équipe sur le banc réduit en conséquence à condition qu'il y ait au moins un officiel d'équipe sur le banc.

17 : ACCIDENT, BLESSURE ET MALADIE

17.1 : Un joueur n'a le droit de sortir de l'eau, de s'asseoir ou de se tenir sur les marches ou le bord du bassin, pendant le jeu, qu'en cas d'accident, de blessure ou de maladie, ou avec la permission d'un arbitre. Un joueur qui a quitté l'eau légitimement peut rentrer à partir de la zone de rentrée de son équipe, lors d'un arrêt approprié, avec la permission d'un arbitre.

17.2 : Si un joueur saigne, l'arbitre doit immédiatement le faire sortir de l'eau avec entrée immédiate d'un remplaçant et le jeu doit reprendre sans délai. Après interruption du saignement, il est permis au joueur d'être remplacé dans le cours normal du jeu.

17.3 : En cas d'accident, de blessure ou de maladie autre qu'en cas de saignement, un arbitre peut à sa discrétion suspendre brièvement le match et ordonner le remplacement immédiat du joueur blessé, si nécessaire.

17.4 : En cas d'arrêt du jeu pour accident, blessure, saignement ou pour tout autre raison imprévu, l'équipe en possession du ballon lors de l'arrêt mettra le ballon en jeu à l'endroit de l'arrêt lorsque le jeu reprendra.

17.5 : Si l'arbitre, l'arbitre assistant ou le délégué VAR soupçonne qu'un acte de violence a pu se produire, les arbitres peuvent examiner la VAR conformément au protocole VAR (Annexe 7).

17.6 : **Exigences médicales et de sécurité spécifique au water-polo**
Le water-polo est un sport de contact. L'incidence des blessures traumatiques est le plus élevée du monde aquatique. Par conséquent, l'équipe médicale doit être prête à répondre à certaines circonstances spécifiques.

17.6.1 : Blessures traumatiques :
Les blessures par contact sont fréquentes en water-polo. Par conséquent le médecin chef ou le médecin du site doit disposer d'une trousse médicale adaptée à la prise en charge des blessures traumatiques comprenant du matériel de suture et/ou d la colle cutanée, car un athlète en sang ne sera plus autorisé à retourner dans l'eau (article VI 17.2).
De plus des packs de glace doivent être disponibles pendant les matchs.
Les Maîtres-nageurs sauveteurs et l'équipe médicale du site doivent être formés à la reconnaissance des traumatismes et aux extractions en eau profonde.

17.6.2 : Programme dentaire :
Bien qu'un programme dentaire ne soit pas obligatoire lors des épreuves mondiales de la Natation, la disponibilité de ce service médical doit être pris en compte par le comité d'organisation pour les grandes compétitions.
L'objectif du programme dentaire est de :

- Fournir les soins nécessaires pour permettre à l'athlète souffrant d'une blessure oro-faciale, de reprendre la compétition dès que possible ou,
- De traiter et stabiliser la blessure avant de l'orienter vers un spécialiste,
- En l'absence de dentiste sur place, un dentiste doit être identifié comme « de garde » en cas d'urgence pendant l'épreuve.

17.6.3 : Les sauveteurs doivent s'entraîner quotidiennement à la récupération aquatique pendant la compétition.
En water-polo, il est important de se rappeler que le champ de jeu est délimité par des lignes d'eau qui pourraient gêner l'accès au sauvetage d'un joueur.

18 : INSTALLATION POUR LE WATER-POLO

18.1 Exigences générales :
18.1.1 : Les dimensions et équipements du water-polo sont détaillés dans le schéma du champ de jeu (voir schémas annexe 1 et 2).
18.1.2 : Le champ de jeu sera de 25 mètres (qui est la distance entre les deux lignes de but) sur 20 mètres. Ceci doit s'appliquer aux matchs masculins et féminins
Le point d'ancrage situé à l'extrémité du champ de jeu doit être placé à 0.30 mètre derrière l'avant de la ligne de but.
18.1.3 : La profondeur de l'eau ne doit jamais être inférieure à 1.80 mètre
18.1.4 : La température de l'eau doit être de 26° (plus ou moins 1°)
18.1.5 : L'intensité lumineuse ne pas être inférieure à 600 Lux
18.1.6 : La hauteur de plafond n'est pas réglementée
18.1.7 : **Ligne d'eau** :
Chaque ligne d'eau aura un diamètre minimum de 0,06 mètre et un diamètre maximum de 1.12 mètre.
Les lignes d'eau doivent être fixées à chaque mur sur des supports d'ancrage encastrés dans les murs.
Si l'encrage est placé sur la plage de la piscine, une rallonge rigide, et non élastique doit être installée.
La ligne d'eau installée doit restée dans l'eau de la piscine.
L'ancrage, rallonge comprise, ne doit pas pénétrer de plus de 0.01 mètre dans la piscine.
L'ancrage ne doit pas influencer la longueur de la ligne d'eau de plus ou moins 0,01 mètre à chaque extrémité.
Les ancrages doivent être installés pour résister.
Les câbles des lignes d'eau doivent être équipé d'un ressort de tension absorbant les charges ponctuelles élevées et d'un câble résistant à une force de traction de 12KN.

18.1.8 : Zone latérale volante :
Une zone réservée aux remplacements volants doit être disponible sur le côté extérieur du champ de jeu, du côté où se trouvent les bancs des équipes. Sa largeur ne doit pas être inférieure à 0,50 mètre
La zone réservée aux remplacements volants pour chaque équipe se situera entre la ligne de but, devant le banc des équipes et le milieu du champ de jeu.

18.2 : Installations pour les Jeux Olympique et Championnats du Monde : (À Consulter si nécessaire)

19 : REGLES DU BEACH WATER-POLO

(À Consulter si nécessaire)

20. ANNEXES

Les annexes suivantes sont incorporées dans le présent règlement et font partie de celui-ci

20.1 Annexe 1 : Schémas

20.2 Annexe 2 : Schémas

20.3 Annexe 3 : Définitions

20.4 Annexe 4 : Champ de jeu et Equipement

20.5 Annexe 5 : Officiels

20.6 Annexe 6 : Tir de Penalty

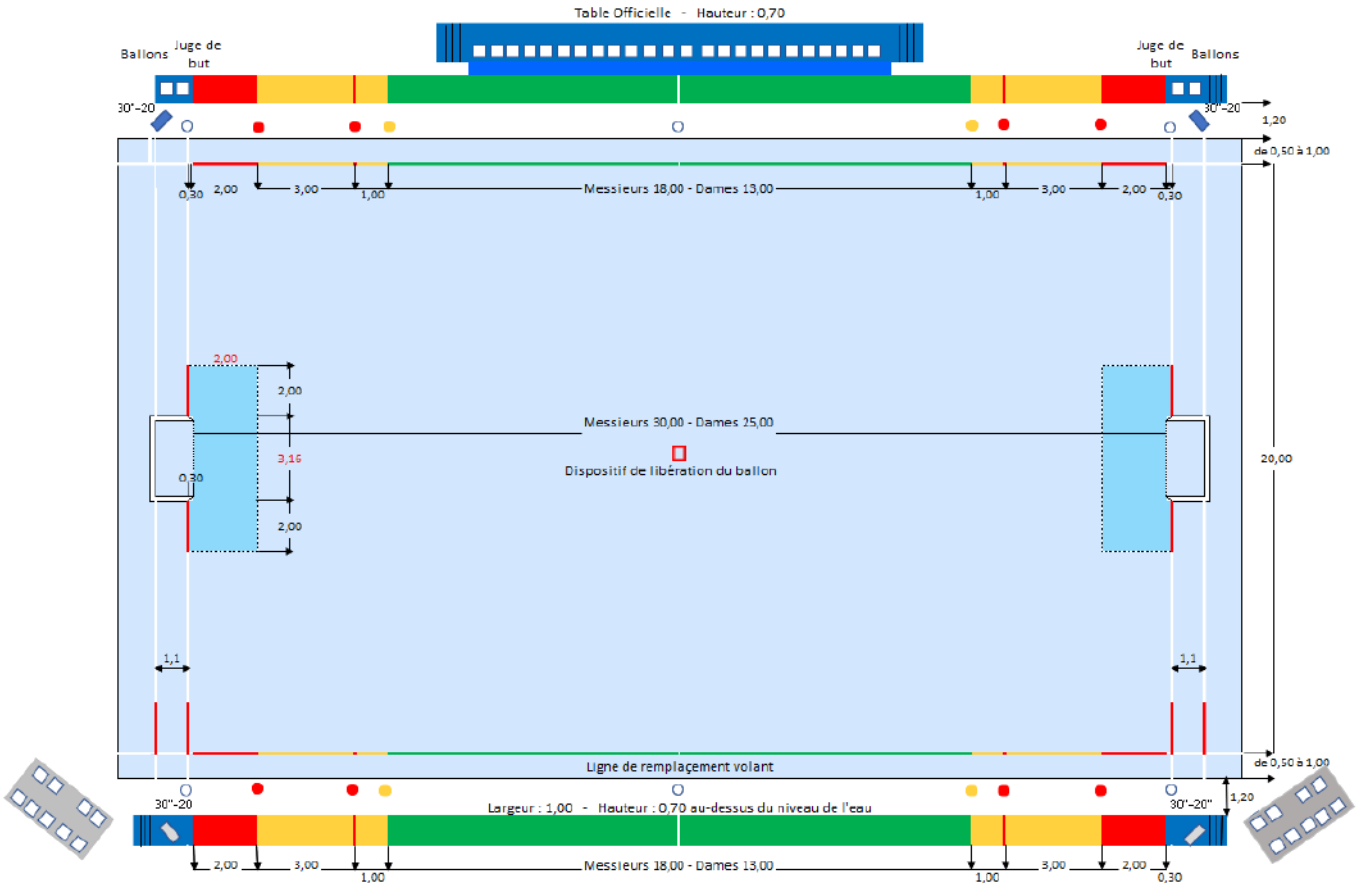
20.7 Annexe 7 : Protocole VAR

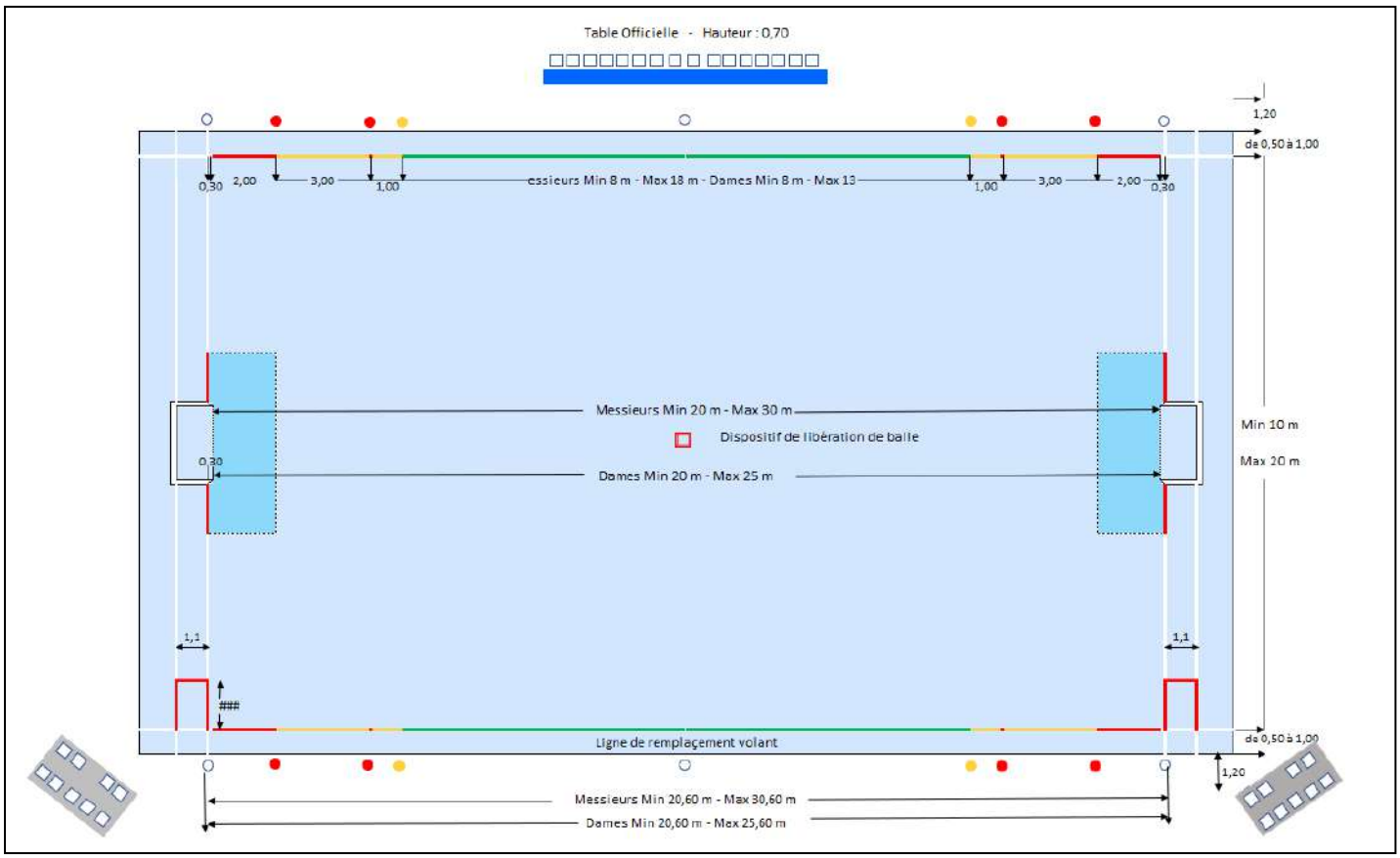
20.8 Annexe 8 : Catégories d'âge

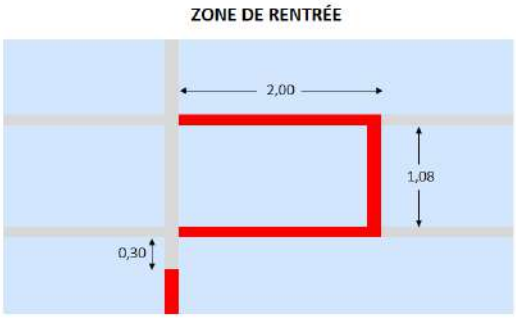
20.9 Annexe 9 : Structure des tournois

20.10 Annexe 10 : Protocole « Challenge » pour les entraîneurs

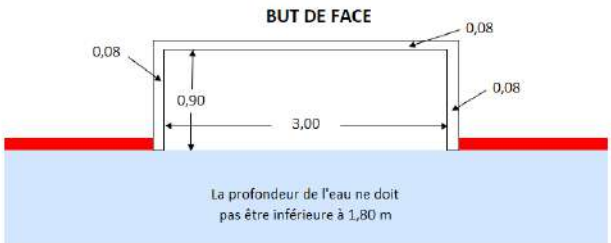
Annexe 1


Table Officielle - Hauteur : 0,70
Ballons
Juge de but
Juge de but
Ballons
30"-20
30"-20
1,20
de 0,50 à 1,00
0,30
2,00
3,00
1,00
Messieurs 18,00 - Dames 13,00
1,00
3,00
2,00
0,30
2,00
2,00
Messieurs 30,00 - Dames 25,00
3,16
Dispositif de libération du ballon
0,30
2,00
20,00
1,1
1,1
Ligne de remplacement volant
de 0,50 à 1,00
30"-20
Largeur : 1,00 - Hauteur : 0,70 au-dessus du niveau de l'eau
30"-20
1,20
2,00
3,00
1,00
Messieurs 18,00 - Dames 13,00
1,00
3,00
2,00
0,30

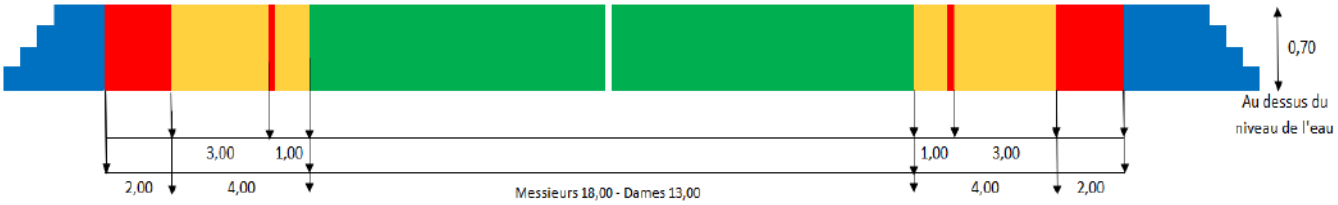

Table Officielle - Hauteur : 0,70
1,20
de 0,50 à 1,00
0,30
2,00
3,00
1,00
essieurs Min 8 m - Max 18 m - Dames Min 8 m - Max 13
1,00
3,00
2,00
0,30
Messieurs Min 20 m - Max 30 m
Dispositif de libération de balle
Dames Min 20 m - Max 25 m
0,30
Min 10 m
Max 20 m
1,1
1,1
###
Ligne de remplacement volant
de 0,50 à 1,00
1,20
Messieurs Min 20,60 m - Max 30,60 m
Dames Min 20,60 m - Max 25,60 m


ZONE DE RENTRÉE
2,00
1,08
0,30


BUT DU DESSUS
0,30
3,00


BUT DE FACE
0,08
0,08
0,08
0,90
3,00
La profondeur de l'eau ne doit
pas être inférieure à 1,80 m

Annexe 2


0,70
Au dessus du niveau de l'eau
3,00
1,00
1,00
3,00
2,00
4,00
Messieurs 18,00 - Dames 13,00
4,00
2,00

20.3 Annexe 3 – Définitions

CHAMP DE JEU ET ÉQUIPEMENT

Champ de jeu : la partie de l'eau officiellement marquée comme le lieu de l'action d'un match de water-polo tel que décrit dans l'annexe 4.

Table des officiels : L'endroit désigné où les autres officiels nécessaires et les personnes autorisées exercent leurs responsabilités au cours d'un match.

Remplacement volant : La capacité d'une équipe à échanger des joueurs pendant le jeu à partir de la zone de remplacement volant.

Zone de remplacement volant : La zone désignée par les Règles sur le côté du champ de jeu où les remplacements volants peuvent avoir lieu.

But : Le résultat lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but, au-delà de la ligne avant des poteaux de but et sous la barre transversale.

Ligne de but : l'extrémité du champ de jeu, formée par la face avant du poteau de but (VI 7.1).

Zone de but : C'est un rectangle qui s'étend sur 2 mètres depuis les côtés extérieurs des poteaux de but jusqu'à la ligne des 2 mètres opposée à la ligne de but. Dans cette zone, les joueurs attaquants ne doivent pas pénétrer sans être en possession du ballon, sauf s'ils se trouvent derrière la ligne du ballon.

Ligne des 5 mètres : C'est la ligne à partir de laquelle le tir de pénalty doit être exécuté.

Zone des 6 mètres : c'est une zone située à moins de 6 mètres de la ligne de but où certaines fautes, conformément aux règles des pénalités, deviennent des fautes de pénalty.

Ligne de mi-distance : Ligne qui divise la longueur du terrain de jeu en deux moitiés égales en son point médian.

But : Structure dans laquelle le ballon doit pénétrer complètement pour marquer. (Annexe 4.2)

ÉQUIPES ET REMPLAÇANTS

Équipe : équipe de joueurs de water-polo telle que décrite à la section VI. Article 2.1

Joueur : membre individuel d'une équipe de water-polo.

Gardien de but : membre d'une équipe, portant un bonnet numéro 1 rouge dont le

rôle principal est d'empêcher le ballon de pénétrer dans le but.
Un gardien remplaçant doit porter un bonnet numéro 2 à 14 obligatoirement rouge.
Dans le cas d'un troisième gardien de but, pour un tournoi spécifique où 15 joueurs ou plus sont autorisés à jouer, le bonnet numéro 15 doit rouge et réservé au troisième gardien de but.

Remplaçant : Joueur entrant sur le terrain pour remplacer un joueur déjà sur le terrain ou un joueur exclu.

Réserve : Un membre de l'équipe qui ne joue pas à ce moment-là.

Zone de remplacement latéral désignée : est la " zone de remplacement volant ".

Zone de retour d'exclusion : Endroit d'où un joueur ou un remplaçant revient sur le terrain de jeu après une exclusion.

Avantage : La possibilité pour un joueur attaquant et/ou l'équipe attaquante de continuer à jouer le ballon afin de générer une opportunité de marquer. Les arbitres doivent veiller à ce que l'équipe attaquante puisse conserver son avantage.

Carton rouge : Signal de l'arbitre indiquant l'exclusion du reste du match d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un officiel de l'équipe.

Carton jaune : Signal d'avertissement de l'arbitre à l'entraîneur pour comportement inapproprié ou discipline de banc insuffisante, ou pour simulation répétée et jeu déloyal persistant d'une équipe.

Joueur fautif : Un joueur qui commet une faute conformément aux règles.

ARBITRES ET OFFICIELS

Arbitre assistant vidéo - VAR : Technologie vidéo et arbitre assistant que l'arbitre peut utiliser pour prendre une décision finale après avoir examiné une situation décrite à l'annexe 7 - Protocole VAR, ou après une contestation de l'entraîneur (challenge) dans les circonstances décrites dans le point 20.10 annexe 10.

Arbitre : Un officiel responsable de la conduite du jeu avec des fonctions désignées fixées par les règles.

Possibilité de jouer le ballon : Lorsque le joueur en possession du ballon est capable de continuer à jouer en mettant le ballon en action.

Avant-centre : Joueur offensif dont la position principale se situe près de la ligne des 2 mètres de l'adversaire et généralement entre la largeur des poteaux de but.

Arrière central : Un défenseur dont la responsabilité principale est de marquer

l'attaquant central. (Voir Avant-centre)

Juge de but ou arbitre assistant : Un officiel assis sur la ligne de but chargé d'aider l'arbitre à déterminer si le ballon est entré dans le but ou a franchi la ligne de but, y compris qui a touché le ballon en dernier, ainsi que de lancer un nouveau ballon selon les instructions de l'arbitre.

Départ ou reprise : La reprise du jeu au début d'une période, après un but ou après que l'arbitre a demandé le ballon et interrompu le jeu.

DURÉE DU JEU

Jeu effectif : Les équipes jouent quatre périodes, chaque période consistant en huit minutes de temps de jeu effectif, soit un total de 32 minutes. Le jeu effectif commence au début de chaque période, lorsqu'un joueur touche le ballon, s'arrête à chaque arrêt indiqué par l'arbitre ou chaque signal du chronomètre du temps de possession du ballon et se poursuit après chaque arrêt lorsque le joueur met le ballon en jeu conformément aux Règles, tire ou passe le ballon.

Séance de tirs au but : Méthode permettant de déterminer le résultat définitif d'un match en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire. La méthode est régie par l'annexe 6.

Arbitre attaquant : L'arbitre qui accorde la plus grande attention à la situation d'attaque devant le but à la droite de l'arbitre.

Arbitre défensif : L'arbitre qui contrôle la situation d'attaque à la gauche de l'arbitre. Cet arbitre maintient généralement une position qui n'est pas plus proche du but attaqué que le joueur de l'équipe attaquante le plus éloigné du but.

TEMPS MORT

Temps mort : Un arrêt de jeu d'une minute à la disposition de l'équipe attaquante à tout moment, sauf lors d'un examen par la VAR. Chaque équipe a droit à deux temps morts par match.

Temps mort illégal : Un temps mort demandé auquel l'équipe n'a pas droit.

Possession : La possession du ballon est le fait qu'un joueur de l'une des équipes tienne ou nage avec le ballon.

7. FACON DE MARQUER

Mettre le ballon en jeu de manière visible : signifie que le ballon doit quitter la main du joueur qui le tient. Lancer le ballon de la main gauche à la main droite d'un joueur

est considéré comme une mise en jeu.

Faire semblant (feinter, fixer) : Simuler un tir.

Engagement : Au début d'une période, le ballon est placé au milieu du terrain de jeu et, après le coup de sifflet signalant le début du match, les équipes sprintent vers le milieu de la piscine pour s'emparer du ballon.

FAUTES ORDINAIRES

Faux départ : Commencer le jeu de manière inappropriée, soit avant le signal de l'arbitre, soit en poussant ou en affectant l'alignement du but.

Faute : Une violation d'une règle entraînant l'arrêt du chronomètre de jeu et l'attribution d'un coup franc. Il existe deux types de fautes :
- les fautes physiques (contact physique d'un joueur empêchant un joueur adverse de poursuivre son mouvement)
- Les fautes techniques (contre les règles, par exemple, faux départ ou reprise, frapper le ballon avec le poing fermé, les deux mains, etc.)

Balle coulée : Faute ordinaire commise à l'encontre d'un joueur qui prend le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué par un adversaire ou dans l'intention de cacher le ballon à un adversaire.

Exclusion simultanée : Exclusion simultanée de deux joueurs d'équipes opposées.

Esprit du jeu : Caractéristique définissant le sport. Jouer dans l'esprit du jeu signifie jouer pour gagner tout en respectant ses coéquipiers, ses adversaires et le jeu lui-même. Il se définit par la compréhension des règles et par le fait de jouer avec intégrité et honnêteté.

Pousser : Utiliser la main, le bras, le pied ou une autre partie du corps pour pousser un adversaire afin d'obtenir un avantage.

Coup de pied : Un coup, une frappe ou une poussée énergique avec le pied sur le corps ou le visage d'un adversaire, ce qui constitue une faute personnelle.

Simulation : Faire semblant d'être victime d'une faute.

Forcer, conduire à : Mouvement offensif d'un joueur qui fait face à un adversaire et qui nage de façon agressive pour tenter de prendre une position avantageuse plus proche du but.

Faute offensive, Passage en force : Un joueur qui se dirige vers le but, généralement à partir d'une position stationnaire face à un adversaire et qui tente de nager de manière agressive vers une position avantageuse plus proche du but.

Plaquer : Tenir, enfoncer, faire reculer ou gêner un joueur qui tient le ballon.

Ligne de mi-distance : Ligne qui divise la longueur du terrain de jeu en deux moitiés égales à mi-parcours.

Faute offensive : Faute commise par un joueur attaquant entraînant un coup franc accordé à l'équipe en défense.

Tenir le ballon : Lever, porter ou toucher le ballon, à l'exclusion du dribble avec le ballon.

FAUTES D'EXCLUSION

Entrée irrégulière : L'entrée d'un joueur dans le champ de jeu pendant le jeu sans respecter les règles.

Rentrée irrégulière : Entrée d'un remplaçant dans le champ de jeu pendant le déroulement du match, en violation des règles.

Faute d'exclusion : Faute par laquelle un joueur est exclu du jeu pour une période prescrite par les règles.

Faute de comportement : Tout comportement inapproprié, y compris le manque de respect envers un arbitre ou un adversaire, ainsi que le non-respect d'une instruction de l'arbitre.

Action violente : Action d'un joueur visant à causer du tort ou à blesser un autre joueur ou un officiel, qu'il y ait ou non contact.

Faute agressive : Comportement pouvant entraîner des blessures chez les adversaires. L'intention de ce type de fautes est de détruire et d'arrêter complètement l'avantage ou la progression du jeu ou d'un joueur, ou de provoquer l'adversaire. Il s'agit d'un jeu dangereux, sans intention claire de blesser l'adversaire, mais qui est généralement causé par les émotions.

Faute persistante : Fautes non autorisées commises par les joueurs en défense, qui arrêtent l'attaque. L'intention de ces fautes n'est pas de blesser un adversaire, mais de détruire le flux du jeu, l'avantage et la vitesse, ainsi que d'intimider l'adversaire.

Gêner : Obstruer le mouvement par des actes physiques non autorisés, comme tenir ou bloquer un adversaire.

Tenir un adversaire : Utiliser les mains, les bras ou les jambes pour tenir un adversaire dans l'intention de limiter ses mouvements.

Enfoncer : Pousser un adversaire sous l'eau.

Tirer en arrière : Tirer un joueur adverse.

Interférer lors de l'exécution d'un coup franc, un but ou un tir de pénalty : perturber ou interférer pendant l'exécution d'un de ces lancers.

Mouvements disproportionnés : Effectuer un mouvement avec l'intention de frapper ou de donner un coup de pied, même si le joueur ne parvient pas à entrer en contact avec le ballon.

Frapper : Signifie donner un coup.

Faute tactique : Toute faute commise par un défenseur dans le but d'arrêter le flux du jeu avec l'intention d'enlever un avantage, en particulier la contre-attaque.

Contre-attaque : La transition de l'équipe attaquante qui amène rapidement le ballon d'un bout à l'autre du terrain dans le but de marquer avant que l'équipe défensive ne puisse se mettre en position.

FAUTES DE PÉNALTY

Faute de pénalty : Toute faute commise dans les 6 mètres empêchant un but probable (VI.10.2 à 10.11). En outre, une action violente (VI. 9.14) et le fait de retarder le jeu (VI. 10.10) peuvent entraîner un Pénalty ainsi que VI. 10.9.

Situation de but probable : Situations dans lesquelles le joueur attaquant fait face au but et qu'il n'y a pas de défenseur entre le joueur attaquant et le gardien de but et que, sans faute, un but serait très probablement marqué. Il existe également des situations de but probable lorsque le but est vide et que le ballon est proche, ainsi que des exemples décrits dans le Manuel.

Mauvaise passe : Une passe qui ne peut pas être atteinte par l'attaquant, que le joueur ait été victime d'une faute ou non. Il n'y a pas de sanction contre le défenseur dans le cas d'une mauvaise passe.

Position avant sur un défenseur : Un joueur offensif établissant une position avantageuse, c'est-à-dire une position entre un joueur défensif et le but adverse.

Retarder le jeu : Empêcher intentionnellement les joueurs attaquants de poursuivre l'action ou toute interférence contre l'esprit du jeu dans l'intention d'empêcher un but probable.

Joueur illégal : Un joueur qui n'a pas le droit de participer au jeu.

COUPS FRANCS

Coup franc : Méthode de remise en jeu du ballon après une faute ordinaire, une

faute d'exclusion ou une reprise après un temps mort, un but, une blessure y compris un saignement, le remplacement d'un bonnet, l'appel de l'arbitre, la sortie du ballon du côté du terrain de jeu ou tout autre retard.

Bloquer un tir ou une passe : Arrêter le vol du ballon avec la main, le bras ou le corps.

Tirer : Tentative de marquer en dirigeant volontairement le ballon vers le but adverse

TIRS

Lancer : Tout mouvement de la main libérant le ballon, avec l'intention de le mettre en jeu, de le passer ou de marquer.

Coup franc : La méthode pour remettre le ballon en jeu après une faute ou un arrêt de jeu.

Remise en jeu depuis le but : Lancer accordé à l'équipe en défense tel que décrit au point VI. 12.

Dribbler le ballon : Nager avec le ballon ou faire progresser le ballon en nageant. Un joueur qui dribble le ballon est en possession du ballon mais ne le tient pas.

Passer le ballon : Lancer le ballon d'un joueur à un coéquipier ou dans la zone contrôlée par un coéquipier. Lancer le ballon vers un coéquipier (ou pour soi-même) avec l'intention d'en garder le contrôle (par opposition à l'intention de marquer un but).

CORNERS

Corner : Lancer accordé à l'équipe attaquante sur la ligne des 2 mètres du défenseur, comme décrit au point VI. 13.2.

Tir direct : Le ballon peut être tiré directement sur le but :
A la suite d'un coup franc lorsque le joueur, le ballon et la faute se trouvent à l'extérieur de la ligne des 6 mètres,
Sur un tir de Pénalty,
Sur corner. (Décrit dans VI.7.2)

REMISE EN JEU PAR CHANDELLE D'ARBITRE

Chandelle d'arbitre « Entre deux » : Méthode de mise en jeu du ballon lorsqu'aucune équipe n'ait en possession du ballon. L'arbitre fait reprendre le jeu en

lançant le ballon dans le champ de jeu entre deux joueurs adverses, en donnant à chacun une chance égale de récupérer le ballon.

TIRS DE PENALTY

Tir de Pénalty : Un tir libre vers le but depuis la ligne des 5 mètres défendu uniquement par le gardien de but. Le gardien de but en défense doit être placé sur la ligne de but entre les poteaux et peut s'avancer après que l'arbitre a donné le signal du tir. Les défenseurs ne peuvent pénétrer dans la zone des 6 mètres qu'après que le ballon a quitté la main du tireur.

FAUTES PERSONNELLES

Faute personnelle : Faute individuelle enregistrée contre un joueur, lorsque l'arbitre accorde une exclusion ou une faute de Pénalty.

AUTRES OBSERVATIONS ET CLARIFICATIONS :

Transition : La phase de jeu où une équipe passe de l'attaque à la défense ou de la défense à l'attaque.

Joueur attaquant : Joueur dont l'équipe est en possession du ballon ; l'équipe contrôle le ballon et a la possibilité de marquer un but.

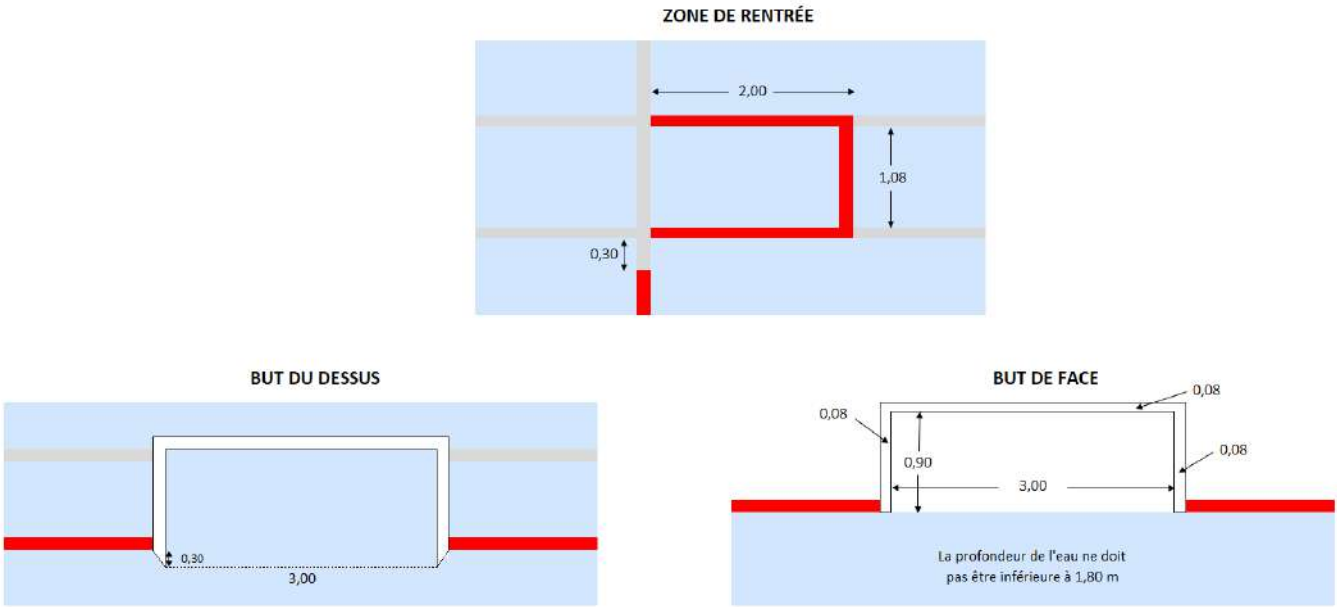
Joueur défenseur : Joueur dont l'équipe ne contrôle pas le ballon et n'en a pas la possession ; joueur qui tente de défendre le but de son équipe.

20.4 Annexe 4 – Champ de jeu et Équipement

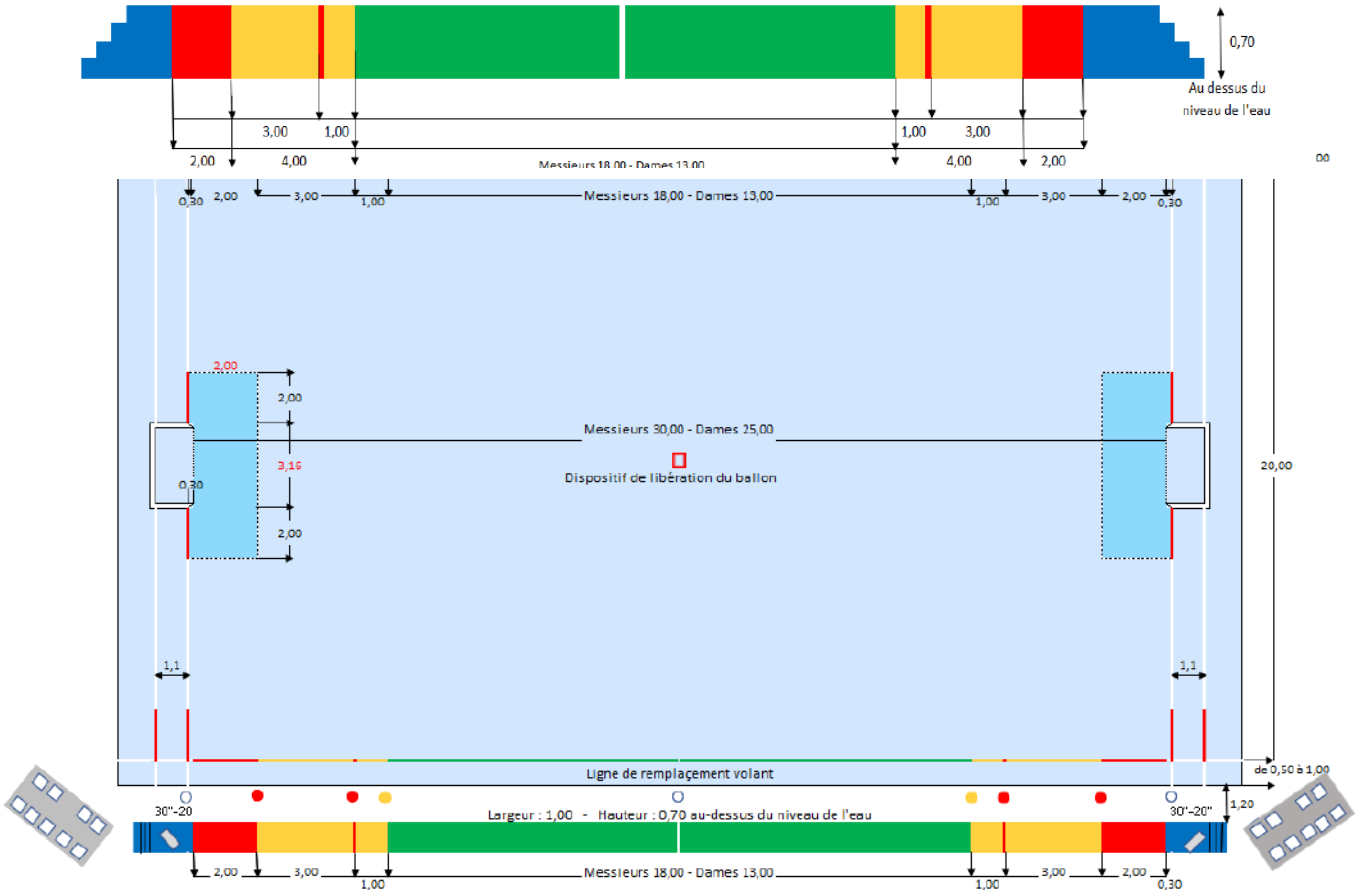
20.4.1 : CHAMP DE JEU

20.4.1.1 : L'organisateur est responsable des mesures correctes et du marquage du champ de jeu et doit fournir tous les appareils requis et équipements.

20.4.1.2 La disposition et le marquage du terrain de jeu pour un match arbitré par deux arbitres doit être conforme à ce schéma :



Une marque rouge doit être placée sur la ligne de but, à 2 mètres de l'extérieur du but pour marquer la zone de but. Il est préférable de ne pas se contenter d'une marque à 2 mètres mais plutôt d'avoir une longueur de 2 mètres de couleur rouge. (voir diagrammes)



20.4.1.3 : Dans un match arbitré par un arbitre, l'arbitre doit arbitrer du côté de la table officielle, et les juges de but doivent être situés du côté opposé.

20.4.1.4 : Pour les épreuves aquatiques mondiales, les dimensions du terrain de jeu, la profondeur de l'eau, la température et l'intensité lumineuse doivent être celles indiquées dans les installations de water-polo.

20.4.1.5 : Des signes distinctifs doivent être apposés des deux côtés du terrain de jeu pour indiquer les éléments suivants :

a) Marques blanches − lignes de but et ligne du milieu

b) Marques rouges - 2 mètres des lignes de but

c) Marques jaunes - 6 mètres des lignes de but

d) un marqueur rouge doit être placé à 5 mètres des lignes de but pour indiquer le point à partir duquel un tir de pénalité doit être tiré.

Les côtés du terrain de jeu de la ligne de but à la ligne des 2 mètres doivent être marqués en rouge ; de la ligne de 2 mètres à la ligne de 6 mètres est marqué en jaune et de la ligne de 6 mètres à la ligne du milieu doit être marqué en vert.

20.4.1.6 : Une marque rouge doit être placée à chaque extrémité du terrain de jeu, à 2 mètres du coin du terrain de jeu du côté opposé à la table officielle, pour indiquer la zone de rentrée de l'exclusion.

20.4.1.7 : Un espace suffisant doit être prévu pour permettre aux arbitres d'avoir une liberté de mouvement d'un bout à l'autre du champ de jeu. Un espace doit également être prévu au niveau des lignes de but pour les juges de but.

20.4.1.8 : Le secrétaire doit recevoir des drapeaux blanc, bleu, rouge et jaune distincts, chacun mesurant 0,35 mètre x 0,20 mètre.

20.4.2. : BUTS

20.4.2.1 : Deux poteaux de but et une barre transversale, de construction rigide, rectangulaire avec une dimension de 0,075 mètre faisant face au terrain de jeu et peinte en blanc doit être situés sur les lignes de but à chaque extrémité, à égale distance des côtés et au moins de 0,30 mètre devant les extrémités du terrain de jeu.

20.4.2.2 : Les côtés intérieurs des poteaux de but doivent être espacés de 3 mètres. Lorsque l'eau est 1,50 mètre ou plus de profondeur, le dessous de la barre transversale doit être à 0,90 mètres de la surface de l'eau. Lorsque l'eau est inférieure à 1,50 mètre de profondeur, le dessous de la barre transversale doit être à 2,40 mètres du fond du bassin.

20.4.2.3 : Les filets doivent être solidement fixés aux poteaux de but et à la barre transversale pour fermer l'ensemble de la zone de but et doivent être attachés aux fixations de but de manière à permettre au moins 0,30 mètre d'espace libre derrière la ligne de but partout dans la zone de but.

20.4.3. : BALLONS

20.4.3.1 : Le ballon doit être rond et muni d'une chambre à air munie d'une soupape à fermeture automatique. Il doit être imperméable à l'eau, sans cerclage externe ni revêtement de graisse ou de substances similaires.

20.4.3.2 : Le poids du ballon ne doit pas être inférieur à 400 grammes ni supérieur à 450 grammes.

20.4.3.3 : Pour les jeux joués par des hommes, la circonférence de la balle ne doit pas être inférieure à 0,68 mètre et pas plus de 0,71 mètre, et sa pression doit être comprise entre 7,5 et 8,5 livres par pouce carré atmosphérique.

20.4.3.4 : Pour les matchs féminins, la circonférence du ballon ne doit pas être inférieure à 0,65 mètre et inférieure ou égale à 0,67 mètre, et sa pression doit être de 6,5 à 7,5 livres par pouce carré atmosphérique.

20.4.4. : BONNETS

20.4.4.1 : Les bonnets doivent être de couleur contrastante, autre que le rouge uni, tel qu'approuvé par les arbitres, mais aussi pour contraster avec la couleur du ballon. Une équipe peut être requise par les arbitres de porter des bonnets blancs ou bleus. Les gardiens de but doivent porter des bonnets rouges avec des numéros et/ou des protège-oreilles de la même couleur que les bonnets des membres de leur équipe.

Les bonnets doivent être fixés sous le menton. Si un joueur perd son bonnet pendant le jeu, le joueur doit le remplacer au prochain arrêt approprié du jeu lorsque l'équipe du joueur est en possession du ballon. Les bonnets doivent être portés tout au long du jeu.

20.4.4.2 : Les bonnets doivent être munis de protecteurs d'oreilles souples de la même couleur que les bonnets de l'équipe à l'exception du gardien de but qui peut avoir des protections rouges.

20.4.4.3 : Les bonnets doivent être numérotés des deux côtés avec des numéros de 0,10 mètre de hauteur. Le gardien de but porte le bonnet n° 1 et les autres bonnets sont numérotés de 2 à 14 (ou 15 dans le cas de tournois spécifiques)

Le gardien remplaçant porte une bonnet rouge numérotée de 2 à 14. Un joueur ne doit pas être autorisé à changer le numéro de bonnet pendant le jeu, sauf avec la permission d'un arbitre et avec notification au secrétaire.

Tout joueur ou remplaçant entant ou rentrant pendant le jeu devra porter un bonnet sous peine d'être coupable d'une infraction au titre de l'article VI.10.12.

20.4.4.4 : Pour les matchs internationaux, les bonnets doivent porter sur le devant le code de pays à trois lettres et peuvent afficher le drapeau national. Le code pays doit avoir une hauteur de 0,04 mètre.

20.4.5. : CHRONOMETRES VISIBLES :

20.4.5.1 : Tous les chronomètres visibles doivent afficher le temps de manière décroissante

20.5 Annexe 5 – Officiels

20.5.1. OFFICIELS POUR LES ÉVÉNEMENTS WORLD AQUATICS

20.5.1.1 : Pour les événements World Aquatics, les officiels comprendront deux arbitres, deux arbitres assistants, des chronométreurs et des secrétaires, ainsi qu'un arbitre assistant vidéo, chacun ayant les pouvoirs et les devoirs suivants. Ces officiels seront également présents, dans la mesure du possible, pour les autres compétitions. Dans le cas d'un match arbitré par deux arbitres sans arbitre assistant, les arbitres assumeront les fonctions attribuées aux arbitres assistants (mais sans faire les signaux spécifiés).

Selon leur importance, les matches peuvent être supervisés par un groupe de quatre à neuf officiels, comme suit :

a) Arbitres et arbitres assistants :
   a. Deux arbitres et deux arbitres assistants ;
   b. Ou deux arbitres et aucun arbitre assistant ;
   c. Ou un arbitre et deux arbitres assistants.

b) Chronométreurs et secrétaires :
   a. Avec un chronométreur et un secrétaire : Le chronométreur enregistre la durée de possession continue du ballon par chaque équipe, conformément à l'article VI.8.12. Le secrétaire enregistre la durée exacte de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes, tient le registre du jeu conformément à l'article VI annexe 5.20.5.5. et déclenche également la durée d'exclusion des joueurs sanctionnés conformément aux règles.
   b. Avec deux chronométreurs et un secrétaire : Le chronométreur n° 1 enregistrera la durée exacte de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes. Le chronométreur n° 2 enregistre la durée de possession continue du ballon par chaque équipe conformément à l'article VI.8.12. Le secrétaire doit tenir le registre du match et remplir toutes les autres fonctions prévues par les règles du water-polo.

   c. Avec deux chronométreurs et deux secrétaires : Le chronométreur n° 1 enregistre la durée exacte de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes. Le chronométreur n° 2 enregistre la durée de possession continue du ballon par chaque équipe, conformément à l'article VI.8.12. Le secrétaire n° 1 tient le registre du match. Le secrétaire n° 2 est chargé des tâches relatives au retour en jeu des joueurs exclus, à l'entrée irrégulière des remplaçants, à l'exclusion des joueurs et à la troisième faute personnelle.

c) L'arbitre assistant vidéo : il assiste les deux arbitres conformément au règlement.

20.5.2 : ARBITRES

20.5.2.1 : Utilisation d'un équipement audio par les arbitres du match. Pendant le match, les deux arbitres doivent disposer d'un casque audio pour communiquer entre eux. Le délégué et les arbitres assistants VAR en auront également un, mais uniquement pour recevoir des informations pour la table officielle et pour assurer la clarté.

20.5.2.2 : Toutes les décisions des arbitres sur des questions de fait sont définitives et leur interprétation des règles doit être respectée tout au long du match. Les arbitres ne doivent faire aucune présomption quant aux faits d'une situation au cours du match, mais interpréteront ce qu'ils observent au mieux de leurs capacités.

20.5.2.3 : Les arbitres sifflent le début et la reprise du match et valident les buts, les sorties de but, les corners (qu'ils soient signalés par l'arbitre assistant ou pas), les entre-deux et les infractions aux règles. Un arbitre peut changer sa décision si cela est fait avant que le ballon ne soit remis en jeu.

20.5.2.4 : Les arbitres ont le pouvoir d'ordonner à tout joueur de sortir de l'eau conformément aux règles et d'arrêter le match si un joueur refuse de sortir de l'eau après en avoir reçu l'ordre.

20.5.3 : ARBITRES ASSISTANTS

20.5.3.1 : Les arbitres assistants sont placés du même côté que la table officielle, chacun sur la ligne de but à l'extrémité du champ de jeu.

20.5.3.2 : Les tâches des arbitres assistants sont les suivantes :

a) Signaler, en levant un bras verticalement, que les joueurs sont correctement positionnés sur leurs lignes de but respectives au début d'une période ;
b) Signaler, en levant les deux bras verticalement, un départ ou une reprise incorrecte ;
c) Signaler, une remise en jeu depuis le but en pointant le bras dans la direction de l'attaque ;
d) Signaler un corner en pointant le bras dans la direction de l'attaque ;
e) Signaler un but en levant et en croisant les deux bras ;
f) Signaler en levant les deux bras verticalement la rentrée irrégulière d'un joueur exclu ou l'entrée irrégulière d'un remplaçant.

20.5.3.3 : Chaque arbitre assistant doit disposer d'une réserve de ballons. Lorsque le ballon utilisé sort du champ de jeu, l'arbitre assistant doit immédiatement lancer un nouveau ballon au gardien de but (pour une sortie de but), au joueur le plus proche de l'équipe attaquante (pour un corner), ou selon les instructions de l'arbitre.

20.5.4 : CHRONOMÈTREURS

20.5.4.1 : Les fonctions des chronométreurs sont les suivantes

a) Enregistrer les périodes exactes de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes ;
b) Enregistrer les périodes de possession continue du ballon par chaque équipe ;
c) Déclencher la durée d'exclusion des joueurs sortis de l'eau conformément aux règles, ainsi que le retour en jeu de ces joueurs ou de leurs remplaçants ;
d) Annoncer de manière audible le début de la dernière minute de jeu ;
e) Donner un coup de sifflet après 45 secondes et à la fin de chaque temps mort.

20.5.4.2 : Un chronométreur doit signaler par un coup de sifflet (ou par tout autre moyen à condition qu'il soit distinctif, acoustiquement efficace et facilement compréhensible), la fin de chaque période indépendamment des arbitres et le signal doit prendre effet immédiatement, sauf dans les cas suivants :

a) Dans le cas où un arbitre accorde simultanément un pénalty, auquel cas celui-ci doit être exécuté conformément aux Règles ;
b) Si le ballon est en vol et franchit la ligne de but, auquel cas le but qui en résulte sera accordé.

20.5.5 : SECRÉTAIRES

20.5.5.1 Les fonctions des secrétaires sont les suivantes :

a) Tenir le registre du match, y compris les joueurs, le score, les temps morts, les fautes d'exclusion, les fautes de pénalty et les fautes personnelles infligées à chaque joueur,
b) Contrôler la durée d'exclusion des joueurs et signaler l'expiration de celle-ci en levant le drapeau approprié ou par une autre méthode de signalisation approuvée ; toutefois, un arbitre doit signaler la rentrée d'un joueur exclu ou d'un remplaçant lorsque l'équipe de ce joueur a repris possession du ballon. Après 4 minutes, le secrétaire doit signaler la rentrée d'un remplaçant d'un joueur exclu pour action violente en levant le drapeau jaune en même temps que le drapeau rouge,
c) Signaler par le drapeau rouge et le sifflet, ou par une autre méthode de signalisation approuvée, toute rentrée irrégulière d'un joueur exclu ou toute entrée irrégulière d'un remplaçant (y compris après un signal d'un arbitre assistant indiquant une rentrée ou une entrée irrégulière), ce qui interrompra immédiatement le jeu,
d) Signaler, sans délai, l'attribution d'une troisième faute personnelle à l'encontre d'un joueur de la manière suivante :
   (i) avec le drapeau rouge, ou par une autre méthode de signalisation approuvée, si la troisième faute personnelle est une faute d'exclusion ;
   (ii) avec le drapeau rouge et un coup de sifflet, ou par une autre méthode de signalisation approuvée, si la troisième faute personnelle est une faute de pénalité.

20.5.6. : ARBITRE ASSISTANT VIDÉO

20.5.6.1 : Les fonctions de l'arbitre assistant vidéo sont les suivantes :

a) Alerter et assister l'arbitre du match dans les situations douteuses de "but / pas de but" ou en cas d'action violente en fournissant les images vidéo au moment opportun.
b) Si nécessaire, dans d'autres situations, aider les arbitres en leur fournissant des images vidéo ;

c) Montrer à l'arbitre (aux arbitres) des rediffusions d'autres incidents, sur demande.

20.5.7 : INSTRUCTIONS POUR L'UTILISATION DE DEUX ARBITRES

20.5.7.1 : Les arbitres ont le contrôle absolu du jeu et disposent des mêmes pouvoirs pour déclarer les fautes et les pénalités. Les divergences d'opinion entre les arbitres ne doivent pas servir de base à une réclamation ou à un appel.

20.5.7.2 : Le comité ou l'organisation qui désigne les arbitres ont le pouvoir de désigner de quel côté du champ de jeu chaque arbitre doit officier. Les arbitres doivent changer de côté avant le début de toute période où les équipes ne changent pas de côté.

20.5.7.3 : Au début du match et de chaque période, les arbitres se placeront sur la ligne des six (6) mètres. Le signal de départ sera donné par l'arbitre qui se trouve du même côté que la table officielle.

20.5.7.4 : Après un but, le signal de reprise sera donné par l'arbitre qui contrôlait la situation d'attaque lorsque le but a été marqué. Avant la reprise, les arbitres doivent s'assurer que tous les remplacements ont été effectués.

20.5.7.5 : Chaque arbitre a le pouvoir de signaler des fautes dans n'importe quelle partie du terrain de jeu. Chaque arbitre doit accorder une attention prioritaire à la situation offensive se déroulant sur sa droite. L'arbitre qui ne contrôle pas la situation offensive (l'arbitre défensif) doit généralement se tenir à une position située en arrière du dernier joueur attaquant.

20.5.7.6 : Lorsqu'il accorde un coup franc, une sortie de but ou un corner, l'arbitre qui prend la décision doit siffler et les deux arbitres doivent indiquer la direction de l'attaque, afin de permettre aux joueurs se trouvant dans différentes parties du bassin de voir rapidement quelle équipe s'est vu accorder le jet. Les arbitres doivent utiliser les signaux décrits dans le paragraphe C.8 suivant pour indiquer la nature des fautes qu'ils sanctionnent.

20.5.7.7 : Le signal d'exécution d'un pénalty doit être donné par l'arbitre d'attaque, mais un joueur gaucher qui souhaite tirer le pénalty peut demander à l'arbitre défensif d'exécuter le signal.

20.5.7.8 : Lorsque des fautes simultanées sont accordées pour des fautes ordinaires mais pour des équipes adverses, l'arbitre attaquant accordera un entre-deux.
Lorsque les deux arbitres attribuent simultanément l'un une remise en jeu par le gardien et l'autre un corner, la décision du corner sera appliquée. (Sauf décision contraire après examen de la VAR le cas échéant)

20.5.7.9 : Lorsque les deux arbitres attribuent simultanément une faute ordinaire et une faute d'exclusion ou de pénalty, c'est la faute d'exclusion ou de pénalty qui sera attribuée.

20.5.7.10 : Lorsque des joueurs des deux équipes commettent une faute d'exclusion simultanément pendant le jeu, les arbitres réclameront le ballon et s'assureront des

exclusions auprès des deux équipes et des secrétaires. Le temps de possession n'est pas remis à zéro et le jeu reprend par un coup-franc pour l'équipe qui était en possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession du ballon lorsque les exclusions simultanées ont été prononcées, le chronomètre de possession est remis à 28 secondes et le jeu reprend par un entre-deux.

20.5.7.11 : En cas d'attribution simultanée de pénalty aux deux équipes, le premier lancer sera effectué par la dernière équipe en possession du ballon. Après l'exécution du deuxième pénalty, le jeu reprend avec l'équipe qui était en possession du ballon qui bénéficie d'un coup-franc sur ou derrière la ligne de mi-distance. Les 28 secondes sont réinitialisées.

20.5.8 : SIGNAUX UTILISES PAR LES OFFICIELS



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 la faute d'exclusion d'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

Pour indiquer qu'un tir au but direct hors de la zone des 6 mètres est autorisé



Figure V1

Lever le carton jaune et pointer un bras parallèlement à la ligne de touche en direction du banc de l'équipe sanctionnée pour indiquer l'équipe sanctionnée par un carton jaune dans les circonstances décrites à la partie VI, articles 9.13.3.



Figure V2

Lever le carton jaune et pointer un bras parallèlement à la ligne de touche en direction du banc de l'équipe sanctionnée pour indiquer l'équipe sanctionnée par un carton jaune dans les circonstances décrites à la sixième partie, articles 9.13.3.



Figure V3

Lever le carton rouge et le pointer d'un bras en direction de l'entraîneur principal, d'un autre officiel de l'équipe ou d'un joueur pour indiquer la personne sanctionnée par un carton rouge dans les circonstances visées à l'article 16.3.2 de la sixième partie ou comme signal supplémentaire en cas d'exclusion d'un joueur pour le reste du match dans les circonstances visées à l'article 9.13 ou 9.14 de la sixième partie.



Figure W

Pour indiquer un changement de possession.



Figure X

Signal effectué par le juge de but pour un début de période



Figure Y

Signal effectué par le juge de but pour indiquer un début incorrect, une reprise ou une entrée incorrecte d'un joueur exclu.



Figure Z

Signal effectué par le juge de but pour indiquer une remise en jeu depuis le but ou un corner



Figure AA

Signal effectué par le juge de but pour indiquer un but.



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.

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.

20.6 Annexe 6 – Séance de Tir de Penalty (STB)

20.6.1 Officiels impliqués

20.6.1.1 : Délégués : priorité pour vérifier si les tireurs peuvent participer à la STB (aucun joueur avec trois (3) fautes personnelles ou ayant reçu un carton rouge ou ne pouvant plus participer en raison d'une blessure) et pour contrôler le même ordre de tireurs (cinq (5) tireurs) après la première séquence de tirs de penalties.

20.6.1.2 : Arbitres : priorité au contrôle du terrain de jeu, bancs, position des gardiens de but et des tireurs sur le terrain de jeu.

20.6.1.3 : Arbitre assistant vidéo : assistant de but ou non si nécessaire.

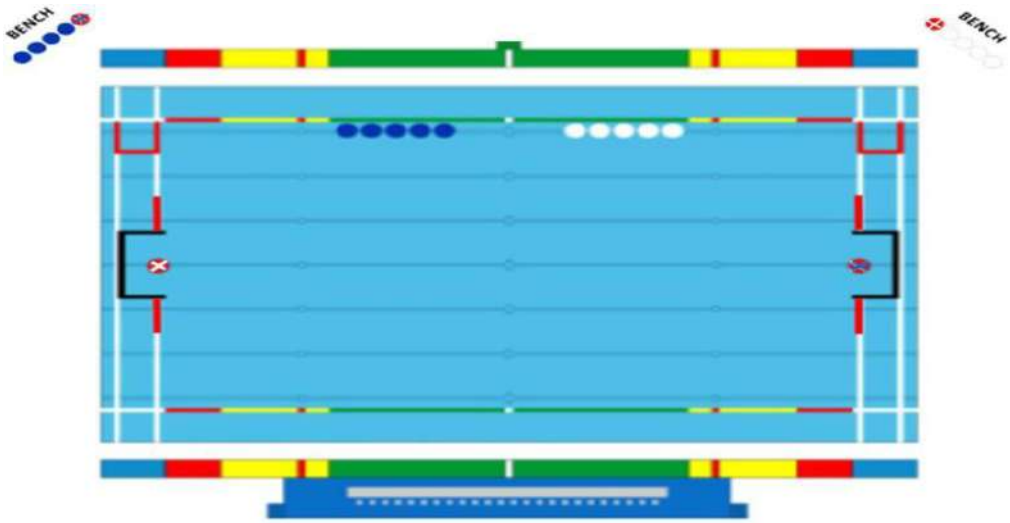
20.6.2 : Procédure

20.6.2.1 : Si une séance de tirs au but doit déterminer l'issue d'un match (conformément à l'article VI 4.3), la procédure et les protocoles suivants doivent être suivis

20.6.2.2. : Immédiatement après la fin de la 4ème période, il y a une **pause de 3 minutes** pendant laquelle les actions suivantes doivent être effectuées :

a. Les joueurs sortent de l'eau et s'assoient sur les bancs de leurs équipes respectives, à l'exception des cinq (5) tireurs de chaque équipe qui resteront dans l'eau dans la moitié du terrain et hors de la ligne des 6 mètres de leur équipe respective, et des gardiens de but. Les tireurs ne doivent pas s'accrocher aux lignes d'eau.

b. Les gardiens de but changent de côté et se placent dans le but dans la moitié de terrain de l'équipe adverse.



Les gardiens de but remplaçants peuvent rester sur le banc ou se trouver, avant le début de la procédure, de l'autre côté des bancs, hors du champ de jeu et à 6 mètres de distance dans leur zone désignée.

c. L'arbitre qui a officié en dernier du côté des bancs d'équipe appelle les capitaines d'équipe et, par un tirage au sort, détermine l'équipe qui tirera le premier penalty. L'équipe gagnante décidera de l'équipe qui commencera la séance de tirs au but.

d. Les juges de but ne sont pas impliqués dans la STB.

1.2 A la fin de la pause de 3 minutes, la STB commence immédiatement. Si une équipe n'est pas prête à temps, l'entraîneur de l'équipe sera averti par un carton jaune. Si l'entraîneur a déjà été averti par un carton jaune, il sera sanctionné d'un carton rouge pour

avoir retardé la STB. Si le coach principal a déjà été exclu, tout autre officiel sur le banc ne peut recevoir qu'un carton rouge pour avoir retardé la STB.

1.3 En cas de tirs effectués alternativement sur chaque but, **un seul arbitre** contrôlera chaque penalty. Les arbitres se placeront sur la ligne des 5 mètres aux extrémités opposées du terrain de manière que les tireurs droitiers puissent facilement observer les signaux de l'arbitre. Un arbitre ne se rendra à l'autre bout du terrain que si un tireur gaucher s'apprête à exécuter le pénalty suivant.

1.4 Plusieurs ballons peuvent être utilisés pour la STB. Le ballon ne doit pas être lancé d'un bout à l'autre du terrain. Chaque équipe utilisera **son propre jeu de ballons**.

1.5 L'ordre dans lequel les tireurs de chaque équipe sont déterminés est l'ordre dans lequel ils tirent la première série de cinq (5) pénalités. (Il n'est pas nécessaire d'établir une liste de tireurs avant le début de la STB). Le secrétaire enregistre les numéros des joueurs qui doivent tirer les penalties et, avec le délégué, vérifie que les tireurs sont autorisés à participer à la STB (pas de joueurs avec trois (3) fautes personnelles ou exclus avec un carton rouge, ou pour raison de blessure). Si les équipes sont à égalité après la première séquence de cinq (5) tirs de pénalty, les mêmes joueurs continueront dans le même ordre que celui établi après le premier passage des tireurs de pénalty.

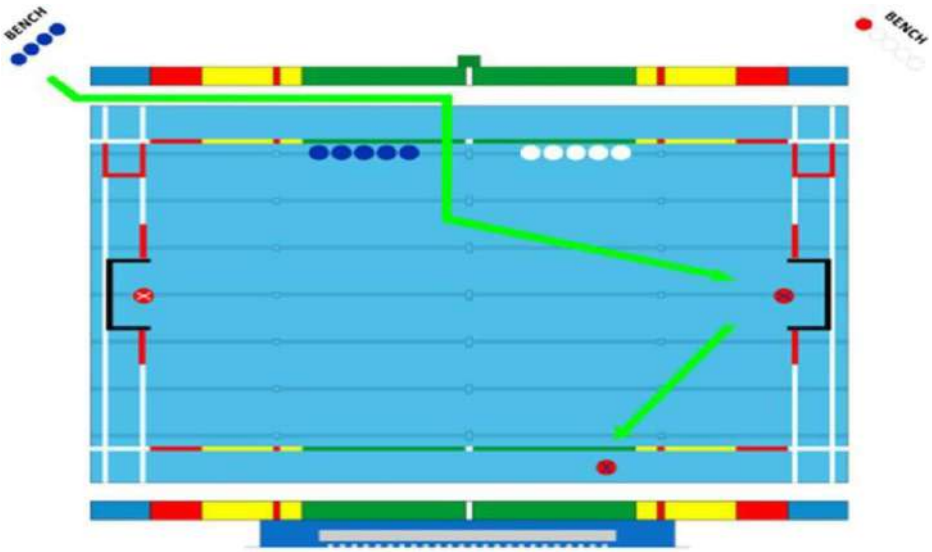
1.6 Les tirs seront effectués alternativement à chaque extrémité du terrain de jeu, à moins que les conditions à une extrémité du terrain de jeu n'avantagent et/ou ne désavantagent une équipe, auquel cas tous les tirs peuvent être effectués à la même extrémité.

3 Remplacement du gardien de but.

1.7 Le remplacement du gardien de but, pendant la STB, est autorisé selon la procédure suivante (voir ci-dessous les flèches vertes) :

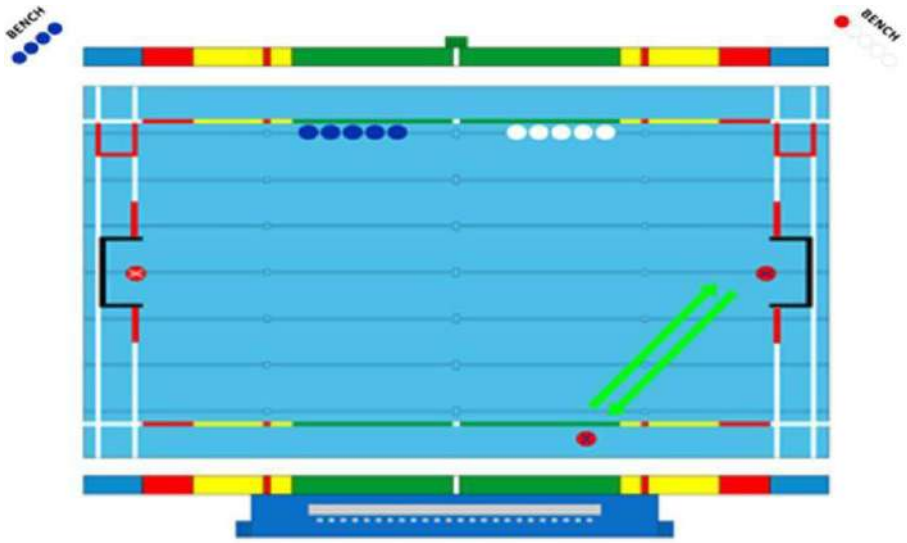
1. Le gardien remplaçant doit marcher jusqu'à la ligne de mi-distance, puis nager jusqu'au but et prendre la position du premier gardien.
2. Le gardien remplacé doit nager jusqu'à la hauteur de la table du jury et attendre en dehors des 6 mètres et du champ de jeu (jusqu'à ce qu'il soit remplacé

ou jusqu'à la fin de la STB)



Nouveau remplacement du gardien de but

1.8 Il est possible de remplacer à nouveau le gardien de but pendant une **STB** en nageant selon les flèches vertes ci-dessous :



2. Exclusion du gardien de but et des joueurs pendant les tirs au but

2.1 Si le gardien de but est exclu pendant la séance de tirs au but, un joueur parmi les cinq joueurs dans l'eau peut remplacer le gardien de but, mais sans les privilèges du gardien de but ; après l'exécution du tir au but, le joueur peut être remplacé par

un autre joueur ou par un gardien de but suppléant.

2.2 Si un joueur de champ est exclu pendant la séance de tirs au but, sa position est retirée de la séquence des cinq joueurs participant à la séance de tirs au but, et un joueur remplaçant est placé à la dernière position de la séquence.

3. Résumé

Pendant la Séance de Tirs au But :

1. Le secrétaire et le délégué contrôlent l'ordre correct des tireurs et le score.
2. Les arbitres gèrent les équipes.
3. Aucun échauffement n'est autorisé pendant la **STB**.
4. Tous les joueurs qui ne participent pas à la **STB** doivent s'asseoir sur le banc de touche avec les officiels de l'équipe.
5. Pendant la **STB**, aucun joueur n'est autorisé à s'accrocher à la ligne.
6. Un gardien de but peut remplacer un joueur en nageant, comme indiqué dans le protocole de la **STB**, jusqu'au but.
7. Le gardien remplacé doit rester dans l'eau, en dehors de la ligne des 6 mètres et en dehors du terrain de jeu.
8. Chaque nouveau remplacement du gardien de but doit se dérouler de la même manière

Annexe 7 – Protocole VAR

Un seul protocole - utilisé par tous Le but du protocole VAR de World Aquatics est de fournir l'intégrité, la transparence pour toutes les rencontres de Water-Polo et éliminer l'échec du facteur humain avec l'aide de la technologie moderne.

1 : PRINCIPE

La décision finale est toujours prise par les arbitres. L'arbitre peut changer sa décision initiale basée sur les faits révélés par l'examen de la VAR.

Seuls les arbitres du match peuvent demander un examen VAR. L'arbitre assistant vidéo et le délégué peuvent seulement alerter les arbitres pour leur demander de procéder à une révision.
L'arbitre arrêtera le match dès que possible au moment opportun.
Lors d'un examen VAR, l'arbitre doit rester visible tout au long du processus.
La précision est plus importante que la vitesse ; il n'y a donc pas de pression de temps pour réviser une décision rapidement.

Un match n'est pas invalidé en raison d'un ou de dysfonctionnements de la technologie VAR, de décisions erronées impliquant la VAR, ou de décision de ne pas examiner un incident ou une situation non révisable.

1.1 : Définition du moment approprié

- Aucune des deux équipes n'est en possession du ballon,
- Pendant un intervalle,
- Corner,
- L'équipe en possession du ballon n'a pas d'avantage clair,
- Au plus tard, le bilan doit être fait après la première attaque qui suit une situation de doute But/Pas but.

2 : SITUATIONS À EXAMINER PENDANT LE MATCH :

L'utilisation de la VAR est limitée aux catégories de décisions suivantes :

- But/Pas but,
- But marqué à l'expiration du temps de possession du ballon ou à la fin d'une période,
- Erreur de la table ou panne du système électronique, y compris des boutons pour demander les temps morts,
- Lorsqu'il y a un tir à la fin d'une période et qu'il y a un joueur exclu,
- Bilan d'une situation d'action violente,
- Interférence lors de l'exécution d'un Pénalty.

2.1 : Situation de But/Pas but :
Si l'arbitre ou l'arbitre assistant VAR ont un doute sur une situation de But/Pas but, l'arbitre devra examiner la situation pour déterminer si le ballon a complètement franchi la ligne de but.

E2.1.1 : Si le but a été accordé

- L'un des deux arbitres doit signaler que la situation doit être revue,
- L'un des deux arbitres demande le ballon,
- Un des deux arbitres, le plus proche du matériel VAR, examine la situation et prend la décision de valider le but ou pas.
- Si le but est annulé, le gardien de but défensif reprendra le jeu par un coup franc. Les joueurs sont autorisés à prendre n'importe quelle position dans le champ de jeu comme après un temps mort.
- Si le but est accordé, le jeu reprendra comme indiqué dans l'article 6.4

2.1.1 : Si le but n'est pas accordé
Les arbitres doivent trouver un moment approprié, le plus rapidement possible, après la situation pour revisionner cette situation. Cela devrait arriver peu après la fin de la première attaque qui suit la situation douteuse But/Pas but.

Après avoir vérifié que le but doit être accordé, le jeu redémarrera selon l'article 6.4, le temps de jeu est réinitialisé au moment où le but a été marqué, tous les buts et fautes personnelles sont annulées mais tous les cartons jaunes, cartons rouges, actes de violence et d'inconduite resteront inscrits sur la feuille de match.
A**près avoir vérifié que le but ne doit pas être accordé**, le jeu reprendra par un coup franc accordé à l'équipe qui était en possession du ballon en dernier, les chronomètres ne sont pas réinitialisés et les joueurs sont autorisés à prendre n'importe quelle position dans le champ de jeu comme après un temps mort.

2.2 : But marqué à l'expiration du temps de possession du ballon ou à la fin d'une période :
Lorsqu'un but a été marqué très près de l'expiration du temps de possession du ballon ou de la fin d'une période, l'arbitre doit vérifier si le ballon a bien quitté la main de l'attaquant avant l'expiration du délai.
L'examen vidéo ne sera effectué qu'immédiatement après qu'un but a été marqué à la suite de ce tir.
Si le résultat du tir est un corner ou un rebond, aucune révision vidéo ne doit être effectuée. Si cette situation se produit en fin de période ou à la fin du match, la période ou le match ne sera pas terminé. Une fois que l'arbitre a effectué l'examen VAR et rendu publique sa décision, alors les arbitres mettront fin à la période ou au match.

2.3 : Un joueur exclu à la fin de la période :
Lorsqu'un joueur est exclu à la fin d'une période et que l'équipe attaquante tire au but au moment de l'expiration du temps de jeu de la période, l'équipement VAR doit être utilisé pour évaluer s'il y a eu un changement de possession de balle afin de déterminer si la période suivante du match reprendra à égalité de joueurs ou si le joueur est toujours exclu.

Aucune autre situation autre que celles mentionnées aux points 2.2 et 2.3 ne peut être envisagée pour un examen VAR après l'expiration du délai.

2.4 : Erreurs techniques des officiels de table et/ou dysfonctionnement de l'équipement électronique
(Chronomètres du temps de jeu, du temps de possession de balle ou du dispositif de demande de temps mort) :
En cas de faute technique des officiels de table ou de dysfonctionnement des équipements électroniques, l'arbitre peut utiliser le système VAR pour déterminer la solution la plus correcte possible pour gérer ce type de situation.
La résolution de cette situation doit être faite avant la reprise du match.

2.5 : Soupçon d'un incident de violence :
Si un des arbitres, ou l'arbitre assistant VAR ou encore le délégué soupçonne qu'une action violente s'est produite, les arbitres peuvent utiliser le système VAR pour examiner la situation.

- Si le jeu est arrêté au moment de la suspicion de violence,
- Dans le cas où l'action violente a été avérée, les arbitres sanctionneront l'incident conformément aux règles et le jeu reprendra au moment de l'incident,
- Si l'action violente n'est pas avérée, le jeu reprendra conformément aux règles
- Si le jeu a été arrêté à un moment opportun et qu'une action violente a été avérée, tous les buts et les fautes personnelles entre le moment de l'incident et le moment de l'arrêt du jeu sont alors annulés à l'exception des cartons jaunes, cartons rouges, actes de violence et inconduite qui resteront inscrits sur la feuille de match.

2.6 : Interférence lors de l'exécution d'un Pénalty :
Dans les situations où les arbitres, ou l'arbitre assistant VAR, soupçonnent une interférence pendant l'exécution du tir de Pénalty, les arbitres peuvent utiliser le système VAR pour vérifier la situation.
En fonction de la décision prise, le jeu poursuivra tel que décrit dans les règles.

3 : PROCESSUS DE VÉRIFICATION

Etape 1 :
A : L'arbitre informe le VAR qu'une décision ou un incident doit être revu (vérifié)
B : L'arbitre assistant VAR ou le délégué recommande aux arbitres qu'une décision ou un incident doit être revu (vérifié).

Etape 2 :
Les arbitres, si nécessaires, décident d'arrêter le jeu pour revoir la vidéo à un moment approprié.

Etape 3 :
Examen de la situation douteuse sur le moniteur VAR

Etape 4 :
L'arbitre communique la décision finale en se rendant au centre du champ de jeu et indique clairement la décision et la façon selon laquelle le jeu va reprendre.
Le speaker doit annoncer à la fois l'arrêt du jeu pour examen de la VAR ainsi que la décision de l'arbitre après examen de la VAR. Un message peut également être inscrit sur le tableau visuel.

Etape 5 :
Redémarrage du jeu après la décision finale.

4 : POSITION DES JOUEURS PENDANT L'EXAMEN DE LA VAR :

Les joueurs doivent rester dans leur moitié de champ de jeu respective pendant l'examen de la VAR
Pendant tout l'examen de la VAR, aucun remplacement n'est autorisé.
L'arbitre qui n'examine pas la VAR doit contrôler les joueurs des deux équipes afin qu'ils soient bien positionnés dans le champ de jeu.

5 : PAS DE MOTIF DE PROTESTATION :

Le résultat d'un match ne doit pas être invalidé à cause d'un dysfonctionnement de la technologie VAR, d'une quelconque mauvaise décision impliquant le VAR ou encore de ne pas avoir fait recours à la VAR sur une décision ou sur le fait de pas d'avoir juger une situation non révisable.

6 : DEMANDE DE REVUE VIDEO :

Les réclamations d'après match ne seront acceptées qu'à partir du formulaire fourni par World Aquatics au plus tard 30 minutes après le match au cours duquel l'incident s'est produit.
Le Comité Technique n'examinera aucun incident s'il n'y a pas de demande officielle d'une équipe.
Après le match, une équipe impliquée dans celui-ci, peut demander une révision vidéo. Cette demande ne peut être faite que dans les mêmes conditions citées précédemment (formulaire fourni par World Aquatics).