



After YOUTH Men and Women WORLD CHAMPIONSHIPS
After Men and Women World Cup – Summer 2018 —
Testing Water Polo Rules on water-polo 21 Reform (Budapest April 2018)
Amendements aux règlements FINA approuvés en Congrès extraordinaire
10 décembre 2018 à Hangzhou (CHN)

Amendement n°1

Règle WP 20 : Fautes ordinaires (corner)

Règle existante

WP 20.15 : « Le chronométrateur enregistrant le temps de possession continu du ballon doit réinitialiser ce temps : c) lorsque le ballon est remis en jeu après l'attribution d'un corner ».

Règle proposée

Le chronométrateur enregistrant le temps de possession continu du ballon doit réinitialiser ce temps à 20 secondes :

- a) Lorsque le ballon est remis en jeu après l'attribution d'un corner,
- b) Après un rebond à la suite d'un tir qui ne provoque pas de changement de possession du ballon,
- c) Après l'attribution d'une faute d'exclusion.

TWPC Notes et commentaires :

L'intention est qu'à partir d'une position de jeu statique (attaque placée), ou une deuxième possession dans la même séquence, une équipe dispose d'un maximum de 20 secondes de temps de possession. Après un tir, sans changement de possession de balle (rebond ou corner), le temps sera réinitialisé à 20 secondes :

- Si un corner est accordé, le temps de possession de balle est de 20 secondes.
- S'il y a un rebond et que l'équipe qui a tiré reprend possession du ballon, le temps de possession de balle est de 20 secondes.
- S'il y a un rebond et que l'équipe en défense prend possession du ballon le temps de possession de balle est fixé à 30 secondes.
- S'il reste plus de 20 secondes au chrono de possession de balle au moment du tir, ce chrono revient à 20 secondes.
- S'il y a exclusion, le temps sera toujours réinitialisé à 20 secondes, à moins qu'il n'y ait plus de temps au chronomètre. Dans ce cas, le temps de possession au moment de l'exclusion sera maintenu.
- L'équipe attaquante ne doit pas perdre de temps à la suite de l'exclusion pas plus que l'équipe fautive ne doit pas non plus bénéficier de la réduction du temps de possession.
- S'il y a une double exclusion, le temps ne doit pas être remis à zéro et le temps de possession restera le même.

Clarification FINA (février 2019) :

- Le chronomètre sera remis à 20 secondes lorsque le ballon sera mis en jeu après l'attribution d'une faute de Pénalty.
- . Si le tir de Pénalty est raté et que l'équipe qui a tiré récupère le ballon, le chronomètre sera remis à 20 secondes (aucun changement de possession de balle)
- . Si l'équipe défensive récupère le ballon, après le rebond, le chronomètre de possession continue du ballon est remis à 30 secondes.
- . Si le but est marqué, le chronomètre sera remis à 30 secondes.
- Dans la dernière minute de la partie, l'entraîneur peut choisir de ne pas tirer un tir de Pénalty et de choisir une nouvelle possession de balle. Dans ce cas, le jeu reprendra, à partir de la ligne de mi-distance, comme après un temps mort, et le chronomètre de possession du ballon sera remis à 30 secondes.

- Le chronomètre de possession continue du ballon sera remis à 20 secondes avant qu'un coup-franc ne soit effectué après que le ballon ait franchi la ligne du côté de champ de jeu à la suite d'un rebond dernièrement touché par le gardien de but. - Le chronomètre de possession continue du ballon sera remis à 30 secondes après une chandelle d'arbitre. - Lorsqu'un défenseur met le ballon sous l'eau, le chronomètre de possession continue du ballon doit être réinitialisé à 20 secondes à moins qu'il y ait plus de temps sur le chronomètre au moment de la faute.
Amendement n°2
Règle WP 19 : Coups-Francis
Règle existante
WP 19.1 : « Un coup-franc est exécuté à l'endroit où la faute a été commise »
Règle proposée
Un coup-franc sera exécuté depuis l'emplacement du ballon à l'exception : a) Si la faute est commise par un défenseur dans la zone des deux mètres, alors le coup-franc sera exécuté sur la ligne des deux mètres à l'opposé de l'endroit où la faute a été commise, b) Sauf disposition contraire au règlement.
TWPC Notes et commentaires : Ce changement est destiné à accélérer le jeu en ne nécessitant plus le retour du ballon à l'endroit de la faute. Pour tout coup franc accordé à moins de 2m., le joueur doit toujours sortir le ballon des 2m.
Amendement n° 3
Règle WP 17 : Corner
Règle existante
WP 17.2 : « Le corner doit être joué par un joueur de l'équipe attaquante depuis la marque des deux mètres du côté le plus proche de l'endroit où le ballon a traversé la ligne de but. La remise en jeu n'a pas besoin d'être effectuée par le joueur le plus proche mais doit être jouée sans délai superflu. »
Règle proposée
Un joueur qui exécute un corner ou une remise en jeu après une sortie du ballon hors du champ de jeu est autorisé à : 1- Tirer directement au but 2- Nager et tirer sans faire de passe 3-Passer le ballon à un autre joueur
TWPC Notes et commentaires : Le joueur exécutant un corner ne sera pas limité dans ses actions incluant également le tir au but. Ceci change aussi l'article WP 14.3 (façons de marquer) <u>Clarification FINA (février 2019) :</u> Après avoir reçu le ballon d'un juge de but lorsqu'un corner est accordé, un tir direct est permis et aussi, après avoir mis le ballon en jeu, le joueur peut nager et feinter avant de tirer.
Amendement n° 4
Règle WP 5 : Equipes et Remplaçants
Règle existante
WP 5.6 : « À tout moment pendant le jeu, un joueur peut être remplacé en quittant le champ de jeu par la zone de rentrée la plus proche de sa ligne de but. Le remplaçant peut entrer depuis la zone de rentrée dès que le joueur a visiblement émergé à la surface de l'eau dans la zone en question »
Règle proposée
Une zone de rentrée supplémentaire sera située n'importe où entre la ligne de but et la ligne de mi-distance sur la moitié du champ de jeu de l'équipe. (Note : Un joueur exclu ou son remplaçant doit toujours entrer en jeu dans la zone de rentrée)
TWPC Notes et commentaires :

Il y aura des restrictions dans l'application de cette règle :

1 : Il n'y a pas de restriction sur le nombre de remplaçants qu'une équipe peut avoir au bord du bassin, et il n'y a pas de limite pour le nombre de joueurs à remplacer en une seule fois. Cette zone ne peut pas être la zone d'échauffement.

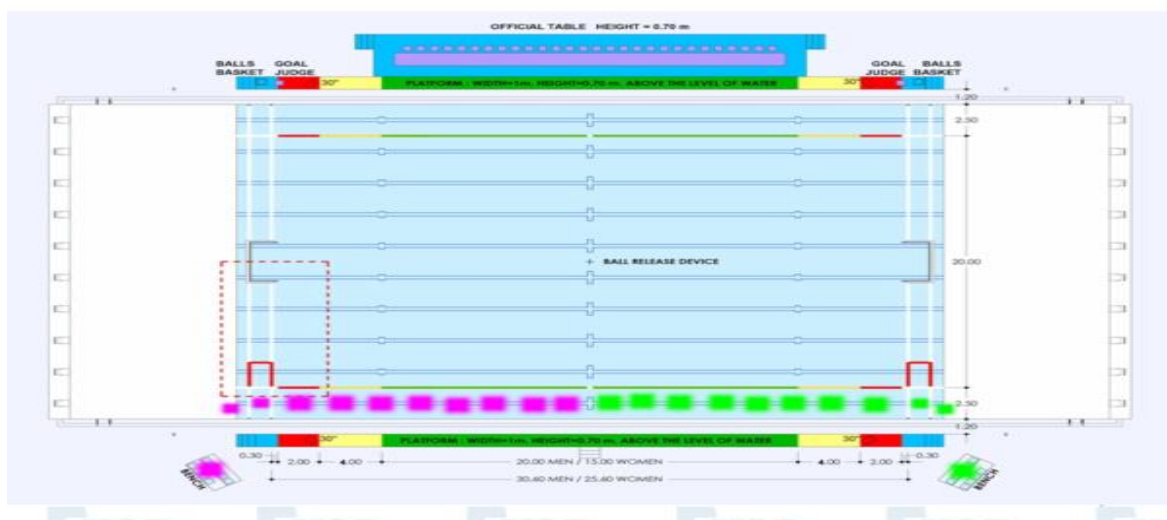
2 Pour pouvoir se déplacer sur le côté du bassin (*du champ de jeu*), un remplaçant doit entrer à côté de la zone de rentrée, sans plonger - de la même manière que s'il rentrait dans l'eau par la zone de rentrée.

3 : Les joueurs doivent visiblement se toucher les mains au-dessus de l'eau une fois que le joueur sortant et son remplaçant sont hors du champ de jeu. Le joueur doit quitter le champ de jeu et lever sa tête au-dessus de la surface de l'eau avant que son remplaçant soit autorisé à y rentrer.

4 : Le joueur sortant doit nager le long de la piscine jusqu'à la ligne de but.

5 : Le remplacement peut avoir lieu n'importe où entre la ligne de but de l'équipe et la ligne de mi-distance, et ceci à tout moment pendant le match.

6 : Tous les arbitres ou officiels à la table, y compris le délégué, peuvent signaler une violation de cette règle, et la sanction pour une rentrée incorrecte doit être appliquée. (WP 21.16)



7 : Aucun remplacement ne sera permis après l'attribution d'un tir de Pénalty. S'il y a une blessure, ou lorsque le joueur fautif a trois fautes personnelles, le remplaçant n'est autorisé à rentrer que par la zone de rentrée.

8 : Les joueurs peuvent rester dans la zone de remplacement pour une durée raisonnable. C'est la même approche que pour les joueurs qui restent dans « l'ancienne » zone de rentrée ;

9 : Cette zone de remplacement supplémentaire doit avoir une largeur d'au moins 0,50 mètre.

Amendement n° 5

Règle WP 12 : Temps Morts

Règle existante

Il n'y a pas de règle actuellement pour cette proposition.

Règle proposée

Le bouton de temps mort sera la responsabilité de l'équipe, c'est-à-dire qu'un des trois officiels de l'équipe occupant le banc d'équipe appuiera sur le bouton de temps mort lorsque l'entraîneur demandera un temps mort.

TWPC Notes et commentaires :

Le but est d'éloigner des officiels la demande de temps mort par le banc et de transférer la responsabilité à l'équipe pour qu'elle bloque elle-même le moment où un temps mort est souhaité.

Amendement n° 6

Règle WP 11 : Durée du jeu
Règle existante
WP 11.2 - "Il doit y avoir un intervalle de cinq minutes entre la deuxième et troisième période"
Règle proposée
Il doit y avoir un intervalle de 3 minutes entre la deuxième et troisième période.
TWPC Notes et commentaires :
Pas besoin d'autres explications. Suffisamment explicite.
Amendement n° 7
Règle WP 10 Secrétaires : Utilisation d'un affichage visuel
Règle existante
WP 10.1 : « Les fonctions des secrétaires sont : b) : contrôler la durée d'exclusion des joueurs et signaler la fin de celle-ci en levant le drapeau approprié ».
Règle proposée
Utilisation d'un affichage visuel automatique entourant la surface de réparation indiquant : a) les cinq dernières secondes de fin du temps d'exclusion b) le temps à partir duquel le joueur exclu est autorisé à revenir dans la partie.
TWPC Notes et commentaires :
Cela ne sera utilisé que si un équipement approprié est disponible. <u>Clarification FINA (février 2019) :</u> Par exemple : une lumière placée sur les chronomètres près des bancs des équipes et sur la table des officiels qui devient verte au moment où le joueur exclu est autorisé à rentrer. Ce système doit être intégré dans le système général du chronométrage.
Amendement n° 8
Règle WP 14 : Façon de marquer
Règle existante :
WP 14.3(d) – « un but peut être marqué ... d) : tir immédiat lors d'un coup franc accordé à l'extérieur de la ligne des cinq mètres ».
Règle proposée :
Un but peut être marqué par a) un tir immédiat d'un coup franc accordé à l'extérieur des 6 mètres ou b) après avoir feinté ou dribblé ou mis le ballon dans l'eau » [Remarque : lorsque le joueur ne tire pas directement, le ballon doit être remis en jeu comme décrit dans les règles avant de feinter et dribbler]
TWPC Notes et commentaires :
Le ballon et le coup franc doivent être à l'extérieur des 6 mètres. Si le ballon est à l'intérieur des 6 mètres, le joueur ne peut pas tirer. Si le coup franc a été accordé à l'intérieur des 6 mètres et que le ballon est à l'extérieur, le joueur ne peut pas tirer. Si le ballon et le coup franc sont tous deux à l'extérieur de 6 m, le joueur peut choisir de tirer immédiatement ou de mettre le ballon visiblement en jeu. Une fois que le joueur met visiblement le ballon en jeu, le joueur peut feindre et tirer ou nager et tirer. Une fois que le joueur met visiblement le ballon en jeu, le défenseur peut attaquer le joueur avec le ballon. La mise en jeu visible signifie que le ballon doit quitter la main du joueur ayant le ballon.

Clarification FINA (février 2019) :

- Le fait de passer visiblement le ballon d'une main à l'autre est considéré comme une remise en jeu du ballon.

Tir direct après un arrêt de jeu (une pause) :

- Après un arrêt de jeu, il n'est pas permis de tirer directement au but.
- Lorsqu'un arbitre demande le ballon pour le remplacement d'un bonnet, une blessure ou autre raison, cela est considéré comme un arrêt de jeu. Une fois que la question est résolue, et que le ballon est redonné à un joueur, celui-ci n'est pas autorisé à tirer directement au but selon la règle.
- Toutefois, lorsque le ballon est relancé à un joueur pour l'exécution d'un corner ou d'un coup-franc à l'extérieur des 6 mètres, après un arrêt de jeu suite à une remise de bonnet, incident ou tout autre cas, ce joueur, après avoir remis le ballon en jeu peut tirer au but, (ou feinter ou nager) et tirer.

Amendement n° 9

Règle WP 14 : Façon de marquer

Règle existante

WP 14.2 : « Un but peut être marqué de n'importe quel endroit de la surface du champ de jeu, mais le gardien de but n'est pas autorisé à se rendre ou à toucher le ballon au-delà de la ligne de mi-distance ».

Règle proposée

Le gardien de but est autorisé à se déplacer et à toucher le ballon au-delà de la ligne de mi-distance

TWPC Notes et commentaires :

Un gardien de but peut maintenant dépasser la ligne de mi-distance et peut jouer et tirer le ballon de n'importe où. Le gardien de but est également autorisé à effectuer un tir de pénalty ou à être l'un des joueurs à tirer lors d'une séance de tirs au but.

Clarification FINA (février 2019) :

Le gardien de but perd ses privilèges au-delà de sa zone des 6 mètres. Il est considéré comme un autre joueur de champ.

Lors d'une séance de tir au but, quand deux équipes sont impliquées, les entraîneurs respectifs des équipes sont invités à désigner 5 joueurs et un gardien qui participeront à cette épreuve. Le gardien de but peut être un des tireurs

Amendement n° 10 (pas utilisée pour la World Cup)

Règle WP 12 : Temps Morts

Règle existante

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

Règle proposée

Chaque équipe peut demander à tout moment 2 temps morts pendant le match, excepté après l'attribution d'un tir de pénalty, par l'entraîneur de l'équipe en possession du ballon. "

TWPC Notes et commentaires :

Seulement 2 temps morts par match sont autorisés. Ils peuvent être pris à tout moment si une équipe est en possession du ballon. Les temps morts peuvent être pris dans la même période ou consécutivement. Il n'y a aucune restriction tant que l'équipe qui les demande est l'équipe en possession du ballon.

Amendement n° 11

Nouvelle Règle proposée : L'attaque d'un joueur par derrière par un défenseur dans la zone des 6 mètres

À l'intérieur de la zone des 6 m, lorsqu'un joueur nage avec, et / ou, tient le ballon et est gêné (attaqué) par derrière lors d'une tentative de tir, une faute de pénalty doit être accordée. [Remarque : à moins que le ballon soit touché par le défenseur]

Clarification FINA (février 2019) :

A L'INTERIEUR DE LA ZONE DES 6 METRES, DANS UNE POSITION DE BUT PROBABLE ET AVEC L'INTENTION DE MARQUER.

Si un joueur attaquant, avec l'intention de tirer au but, a une position d'avantage (avant) sur un défenseur alors qu'il se dirige vers le but, le défenseur n'est pas autorisé à commettre une faute sans l'attribution d'un tir de pénalty potentiel à l'attaquant. Cela stoppe un but probable et va dans le sens de la règle WP 22.2.

Dans cette situation, le seul moyen de défendre par derrière est que le défenseur ne touche que la balle / la main du joueur attaquant. Si le défenseur touche le bras, le dos ou l'épaule, un pénalty doit être accordé.

Ceci éliminera la possible décision et le coup de sifflet de l'arbitre où le « ballon était dans la main » que nous avons vu par le passé et qui était incorrect dans de nombreux cas. (Le but de cette règle est de clarifier les situations de destruction où les arbitres justifiaient de ne rien siffler car le joueur face au but, en direction du but tenait le ballon).

L'arbitre devrait retarder le coup de sifflet pour voir si le joueur est capable de terminer l'action. Si le joueur n'est pas en mesure de le faire, l'arbitre doit appliquer la règle.

Lorsqu'un attaquant est face au but avec le ballon dans l'eau et sa main sur le ballon et, que le gardien de but, dans cette situation appuie sur la main de l'attaquant et que le ballon va sous l'eau, alors cette situation ne peut être sanctionnée par un pénalty mais par une faute ordinaire en faveur du gardien de but (ce dernier attaquant le porteur de balle face à lui et non derrière lui).



Amendement n° 12 (seulement pour la FINA World Cup en 2018)

Règle proposée : WP 5.1 (équipes et remplaçants) et WP 12.1 : (Temps Morts)

Le match se jouera en 4 périodes de 8 minutes avec une liste de 11 joueurs et avec 2 joueurs supplémentaires pour d'éventuels remplacement avant chaque rencontre.

Il y aura 3 temps morts permis à prendre à n'importe quel moment du match, sauf après l'attribution d'un pénalty, avec un maximum de 2 temps mort pendant la dernière période.

TWPC Notes et commentaires :

Encore, seulement pour la FINA World Cup en 2018

Chaque équipe sera composée de 11 joueurs au début de chaque match.

Au moins une heure avant le début de la rencontre, l'équipe doit désigner 11 joueurs (sur les 13) qui composent la liste pour cette rencontre, seulement si ces 11 joueurs sont autorisés à participer au match.

Ils devront porter les bonnets numérotés de 1 à 13, ainsi les équipes n'auront pas à modifier les numéros des joueurs pour chaque rencontre.

C'est à chaque équipe de décider d'avoir un gardien remplaçant (qui portera le numéro 13) et 9 joueurs de champ ou, de jouer avec 10 joueurs de champ et un seul gardien de but.

Si l'équipe possède un gardien remplaçant portant le bonnet numéro 13, uniquement ce joueur pourra remplacer le gardien de but.

Si l'équipe n'a pas identifié de gardien remplaçant portant le bonnet numéro 13, alors, n'importe quel joueur pourra remplacer le gardien de but, mais ce joueur devra porter le numéro 13.

La règle des temps morts ne sera appliquée uniquement que lors de la World Cup.

Un temps mort peut être demandé à n'importe quel moment du match par l'équipe qui est en possession du ballon.

Un maximum de 2 temps mort (sur les 3 possibles) peut être demandé dans la 4ème période et peuvent se succéder.

Il n'y a pas d'autre restriction sur le moment où l'équipe peut demander un temps mort, tant que celle-ci est en possession du ballon à l'exception d'une demande après l'attribution du pénalty.

Amendement n° 13

Règle existante : aucune

Règle proposée

(ONLY DURING FINA WORLD CUP MEN AND WOMEN IN 2018)

Utilisation d'un système vidéo déterminant l'inscription d'un but ou non

TWPC Notes et commentaires :

Cela ne sera utilisé que pendant la World Cup

Clarification FINA (février 2019) :

Cette utilisation sera déterminée par le TWPC. Le protocole d'utilisation de cet outil sera défini dès lors qu'un système approprié sera en place.

Amendement n° 14 – à n'utiliser que pour le placement du tir de penalty aux 5m

Règle WP 23 : Exécution du Pénalty

Règle existante :

W3 23.1 - « Un tir de pénalty peut être joué par n'importe quel joueur de l'équipe à laquelle il est accordé, à l'exception du gardien de but, et de n'importe quel point sur la ligne des 5 mètres de l'adversaire. »

Règle proposée (discutée) : Un tir de pénalité doit être effectué par n'importe quel joueur de l'équipe à laquelle il est attribué, depuis n'importe quel point de la ligne des 6 mètres adverse, etc ...

TWPC Notes et commentaires :

CETTE REGLE NE SERA PAS PROPOSEE

Les tirs de pénalty continueront à être effectués à partir des 5m.

Un cône, ou un objet portable équivalent de couleur ROUGE sera placé sur le côté du bassin pour marquer les 5m puisque les marqueurs latéraux indiqueront la ligne des 6m.
Amendement n° 15
Annexe B : signaux utilisés par les officiels.
Règle existante :
Il n'y a pas de règle actuelle pour cette proposition.
Règle proposée
Une signalisation claire de l'arbitre pour le tir direct après l'attribution d'un coup franc en dehors de la ligne des 6 m. (Cette règle n'est appliquée que dans les situations peu claires à proximité de la ligne des 6 m.) [Note : Le signal utilisé par les arbitres sera <u>de lever un bras en l'air et d'indiquer la direction de l'attaque avec l'autre bras</u> pour indiquer que la faute a bien eu lieu en dehors de la zone des 6 mètres).
TWPC Notes et commentaires :
Lorsque l'arbitre montre le signal, le signal indique que le joueur est autorisé à tirer. S'il n'y a pas de signal de l'arbitre, cela signifie que le joueur n'est pas autorisé à tirer car la faute ou le ballon était à l'intérieur de la zone des 6m.
Amendement n° 16
Règle – Système audio pour les officiels
Règle existante :
Il n'y a pas de règle actuelle pour cette proposition.
Règle proposée
Utilisation d'un équipement audio pour les arbitres du match.
TWPC Notes et commentaires : Chaque arbitre aura un casque pour communiquer entre eux. Le délégué en aura également un, mais uniquement pour recevoir des informations pour les officiels de table et pour assurer la clarté du suivi du match.
Amendement n° 17 – pas utilisé en 2018
Règle existante :
WP 5.1 – « Chaque équipe doit être composée d'un maximum de 13 joueurs »
Règle proposée :
En FINA World League seulement. La liste des 13 joueurs d'un match peut être modifiée pour chaque match. Une équipe sera composée de 13 joueurs et 2 remplaçants. [Note : à l'exception de l'année olympique]
TWPC Notes et commentaires :
Cette règle sera utilisée uniquement en FINA World League e 2019 et 2021.
Amendement n° 18
Système de vidéosurveillance du match (GVMS)
Règle existante :
Il n'y a pas de règle actuelle pour cette proposition.
Règle proposée :
Une procédure et un amendement à l'Annexe C seront en vigueur pour utiliser la vidéosurveillance pour sanctionner les incidents de brutalité ou de violence extrême qui n'auraient pas été sanctionnés ou identifiés de manière appropriée au cours d'un match.

TWPC Notes et commentaires :

Le but de cette proposition est de sanctionner rétro activement les joueurs pour jeu violent qui n'auraient pas été sanctionnés de manière appropriée par les arbitres pendant le jeu.

Le résultat du match ne sera pas changé.

Par exemple : après examen de la vidéo officielle, si le TWPC détermine qu'un incident aurait dû être sanctionné pour brutalité, alors le joueur impliqué sera suspendu par le TWPC, de la même façon que s'il l'avait été par les arbitres, c'est-à-dire par au moins un match de suspension.

Le résultat du match restera inchangé mais l'équipe jouera le prochain match avec un joueur en moins, dans le cas d'un match de suspension, ou plusieurs matchs si la suspension est supérieure.

Toute équipe souhaitant visionner une vidéo sur un incident doit en faire la demande écrite au délégué du TWPC ou au bureau du TWPC, accompagnée d'un versement de 500 francs suisses, ou l'équivalent, dans les 60 minutes suivant la fin du match où l'incident est présumé être survenu.

Ceci doit s'effectuer de la même manière qu'une réclamation utilisant le formulaire conçu pour demander un examen vidéo.

Le TWPC, de sa propre initiative, peut également examiner tout incident et devra communiquer toute décision de suspension à l'équipe ayant un ou plusieurs joueurs suspendus, avant son prochain match.

 Amendement au règlement FINA non appliqué pour le moment