

LEN WATER POLO COMPETITIONS CLUB 2021/2022

INSTRUCTIONS POUR LES ARBITRES ET DELEGUES

Septembre 2021

Chers collègues, chers arbitres et délégués,

Comme le début de la nouvelle saison des compétitions de clubs LEN 2021/2022 est juste devant nous, nous aimerions vous demander de prêter attention aux détails importants suivants concernant les règles de water-polo et leurs applications.

Les règles du water-polo doivent être appliquées de manière à fournir :

- ***Un jeu plus rapide. Plus de mouvement, moins de statique***
- ***Un jeu moins physique***
- ***Plus intelligent, plus attrayant***

Un jeu plus rapide. Plus de mouvement, moins de statique :

Avoir un jeu plus rapide est l'un des points les plus importants dans tous les sports et les applications des Règles sont en rapport avec cette tâche.

Un jeu plus rapide apporte plus de mouvements, d'actions et de possibilités d'actions attractives.

Pour suivre l'esprit du jeu de la manière la plus positive, nous devons appliquer les règles avec l'idée d'éliminer le jeu statique.

Le jeu statique met le jeu dans une position qui peut devenir physique, avec une augmentation du jeu violent.

L'un des éléments les plus importants dans tous les sports d'équipe est la vitesse et l'application des règles du water-polo doit fournir toutes les conditions nécessaires pour que le jeu soit plus rapide.

Les spectateurs ne veulent pas regarder un jeu statique. Ils veulent du mouvement, des actions.

Un jeu moins physique

Jouer de manière physique est le point qui met notre sport en difficulté et fait une mauvaise promotion. Le jeu physique doit être empêché sur la voie où l'application des règles protège le jeu actif. Cela signifie que tout type de jeu qui bloque les mouvements libres des joueurs, en particulier avec deux mains sur le corps de l'adversaire, doit être sanctionné.

L'un des types de jeu les plus dangereux, qui peut faire basculer le jeu dans la violence, est celui où le défenseur utilise les deux mains pour bloquer le mouvement libre de l'attaquant. Le jeu à deux mains est interdit en water-polo ! Le joueur ne peut pas tirer avec les deux mains, ne peut pas faire une passe avec les deux mains, ne peut pas bloquer un tir avec les deux mains, et ne peut pas non plus bloquer un mouvement libre de l'adversaire avec les deux mains (tenir, couler, empêcher....).

Si nous manquons l'occasion de sanctionner ce type de jeu, le jeu peut devenir violent, ce qui est contraire à l'application des règles et à l'esprit du jeu.

Plus intelligent, plus attrayant.

Si nous appliquons les règles dans l'esprit du jeu, en suivant pleinement la règle de l'avantage, les joueurs auront l'occasion de montrer leurs compétences, de nager, de dribbler, de marquer. Cela rend notre jeu plus attractif, plus rapide avec de belles actions.

L'arbitre doit voir toutes les fautes, mais ne siffler que celles qui sont importantes pour le déroulement du jeu. Les fautes sont sifflées quand le joueur perd l'avantage, quand le joueur produit une action. Une faute ne peut pas être un cadeau.

Ce fait aura comme conséquence un jeu où les joueurs peuvent montrer leurs compétences et de rendre le jeu plus attractif, plus rapide et avec de belles actions.

Plus compréhensible - le sifflet en relation avec le jeu

Tout type de faute qui réduit clairement l'avantage du joueur (attaquant ou défenseur), qui empêche le joueur de progresser dans son action doit être pénalisé. L'arbitre doit s'abstenir de siffler une exclusion ou une faute offensive si l'adversaire conserve son avantage (toujours sans violence ni provocation). Ce point est très important pour être appliqué correctement lorsque le ballon se trouve dans une autre partie du terrain.

Avant que l'arbitre ne siffle dans la zone sans ballon, il faut toujours vérifier la situation dans laquelle le ballon se trouve en premier, si l'avantage est plus grand. Peut-être que cette faute n'est pas importante pour la situation en général.

Jouer avec le ballon :

Une partie très importante de l'application correcte des règles est le fait que tous les joueurs doivent se déplacer vers le ballon. Ce mouvement nous donne une idée claire du joueur pour progresser dans l'action et participer au jeu.

Le ballon est un point essentiel de notre sport. Si le joueur veut marquer un but, il doit avoir un ballon. Pour recevoir le ballon, il doit se déplacer vers le ballon et montrer clairement son intention de jouer lorsque le ballon lui est passé.

De même, le joueur qui progresse en contre-attaque doit montrer son intention claire de participer à l'action et de recevoir le ballon.

Conclusion : le joueur doit montrer une intention claire de jouer avec le ballon, de nager, de marquer, de se déplacer vers le ballon.

Que devons-nous faire pour créer les conditions de jeu du water-polo telles que mentionnées ci-dessus ?

Premièrement, nous devons avoir une application claire et correcte du mouvement entre le joueur attaquant et le joueur défendant.

- Il est nécessaire d'appliquer correctement la règle de l'obstruction et de pénaliser la défense incorrecte.
- Il est nécessaire de donner l'opportunité à l'attaquant de se déplacer. Donner des contre-fautes faciles est l'un des principaux points qui réduisent les mouvements des attaquants.

Mais il est très important de réaliser et de pénaliser quand les joueurs jouent de manière déloyale.

Lorsque les joueurs ne se soucient pas du ballon, de l'avantage, de la position, et qu'ils jouent contre l'adversaire, sans le ballon et sans relation avec le jeu, ils jouent de manière déloyale.

Lorsque les joueurs jouent de manière trop agressive contre l'adversaire, par provocation ou par simulation, ils jouent de manière déloyale.

Il est essentiel de faire respecter les règles et les jeux du Water Polo comme le veut l'esprit du jeu.

1. RÈGLE DE L'OBSTRUCTION (entrave du mouvement)

Faire obstruction à un adversaire qui n'est pas en possession du ballon, empêcher le libre mouvement et le déroulement de l'action est une obstruction et doit être sanctionné par une exclusion. L'obstruction peut consister à tenir, couler, bloquer, faire faute avec les deux mains ou nager sur le corps.

En périphérie, l'arbitre doit à chaque fois siffler une faute d'exclusion lorsqu'un défenseur tient son adversaire, avant l'arrivée du ballon, et lorsque les attaquants se déplacent avec l'intention de participer à l'action et au jeu actif.

Si un défenseur empêche un attaquant d'avancer avec le bras tendu, l'exclusion doit être prononcée à temps. Ceci doit être appliqué aussi bien en position de pointe que lorsque la pointe nage vers le but pour prendre sa position et participer à l'action.

La partie la plus dangereuse de l'obstruction est le pressing comme tactique de jeu.

Pendant les matchs, nous pouvons reconnaître les deux types de pressing :

1.1 Le pressing non autorisé IMPEDING (tenir, empêcher le mouvement)

1.2 Le pressing autorisé (contrôler le mouvement de l'attaquant, toucher l'attaquant avec une main).

1.1 Le pressing non autorisé :

Le pressing non autorisé est IMPEDING (OBSTRUCTION) et est utilisé comme une tactique pour tuer la vitesse et l'action. Ce type de jeu empêche les joueurs intelligents de jouer et augmente le jeu violent.

Tout maintien, enfoncement ou blocage de l'attaquant qui se déplace (nage), avec une ou deux mains, doit être sanctionné par une exclusion.

Le jeu physique d'un défenseur utilisant les deux mains sur le corps de l'attaquant, avec l'intention de faire une faute et sans aucune idée de récupérer le ballon, doit être pénalisé par une exclusion.

Tout type de faute qui réduit clairement l'avantage du joueur, qui l'empêche de progresser dans son action, doit être considéré comme une entrave et sanctionné par une exclusion.

1.2 Pressing autorisé :

Le pressing est autorisé lorsque le défenseur est en position horizontale (couché sur l'eau et se déplaçant avec son corps - nage) et qu'il a une position à partir de laquelle il peut contrôler le mouvement de l'attaquant, en nageant à côté de lui, et éventuellement avec un simple contact court, avec le bras vers le corps de l'attaquant, vérifier la position de l'attaquant.

Il n'est pas nécessaire de toujours donner l'exclusion pour un simple contact avec le bras du défenseur sur le corps de l'attaquant. Si ce contact n'empêche pas le joueur de progresser dans son action, il n'est pas nécessaire de donner une exclusion s'il n'y a pas d'interférence dans le déroulement de l'action.

2. FAUTE OFFENSIVE

Avec la nouvelle règle qui stipule que la reprise du jeu après une faute se fait à partir de l'endroit où se trouve le ballon, la faute offensive peut être une décision très importante !

Souvent, le défenseur "envahit" l'espace de l'attaquant. Lorsque l'attaquant commence à se déplacer, il est possible qu'il touche le défenseur par son mouvement. Mais s'il ne réduit pas ses possibilités de défendre, ce n'est pas une faute offensive, c'est seulement un contact. Les arbitres ne sifflent une faute offensive que si le mouvement de l'attaquant empêche les défenseurs de jouer en défense (toujours sans jeu agressif ou provocation).

Cela signifie que l'attaquant obtient un avantage non autorisé et qu'une faute offensive doit être sifflée.

2.1. Mouvement autorisé

Il peut y avoir un contact entre le joueur attaquant, qui nage vers, et le joueur défenseur. Si le joueur attaquant montre clairement son intention de bouger, de nager, il est toujours autorisé à le faire, même si par ce mouvement il entre en contact avec le défenseur. Si le joueur attaquant nage clairement et intentionnellement directement sur le défenseur et par-dessus lui, cela n'est pas autorisé.

Le mouvement est un point clé pour développer le bon jeu ; les arbitres devraient éviter de pénaliser le mouvement et devraient permettre le contact correct pendant le mouvement.

2.2 Mouvement non autorisé

- Un mouvement non autorisé consiste à aller directement vers l'adversaire, à le gêner ou à sauter par-dessus lui.

Le mouvement non autorisé se fait toujours contre l'adversaire, réduisant clairement ses possibilités de jeu ou avec un jeu agressif ou provocateur.

- L'arbitre doit suivre toutes les actions. Le joueur attaquant DOIT être autorisé à se déplacer. Toute entrave à la liberté de mouvement de l'attaquant par un défenseur doit être sanctionnée conformément aux règles. L'arbitre ne peut pas siffler seulement la réaction du joueur attaquant, qui est généralement une faute offensive, mais il doit aussi voir la première action, qui peut être une entrave de la part du joueur défendant.

- Si l'attaquant utilise un mouvement exagéré contre le défenseur ou est trop agressif ou, même, provocateur, il doit être pénalisé.

- Si l'attaquant joue très fort contre l'adversaire, les arbitres peuvent donner une exclusion en attaque.

2.3 Faute ordinaire :

Une faute ordinaire doit être sifflée UNIQUEMENT lorsqu'un joueur ne peut poursuivre son action et perd l'avantage, en raison d'un contact physique non autorisé avec un adversaire.

2.4 Fautes tactiques - empêcher l'attaque, la passe, l'action

Ce sont toutes des fautes d'exclusion :

- Lever les deux mains
- Intervenir sur un coup franc
- Pousser le ballon après un coup franc
- Fautes avec les deux mains
- Faute agressive pour empêcher l'avantage
- Fautes physiques pendant une situation en cours

3. AVANT-CENTRE ET DÉFENSEUR

Pendant le jeu, nous devons prêter attention aux situations suivantes :

3.1 Jeu sans le ballon - compétition pour la position

3.2 Avantage du défenseur ou de l'attaquant

3.3 Fautes ordinaires

3.4 Fautes d'exclusion - entraves

3.5 Fautes offensives

3.6 Changement de possession, départ en contre-attaque

Les arbitres doivent permettre aux joueurs de s'affronter, de se bousculer pour le ballon ou la position, tout en respectant les directives suivantes :

- Ne pas jouer la provocation contre l'adversaire
- Ne pas simuler
- Jouer sur le ballon et non sur l'adversaire
- Ne pas tenir ou pousser constamment

Les arbitres doivent éviter de prononcer une faute tant que les joueurs ne respectent pas les critères mentionnés ci-dessus et que la faute commise n'a aucune influence sur le jeu. D'autre part, l'arbitre doit contrôler en permanence la situation de la pointe, afin d'éviter que le jeu ne devienne trop physique. La pointe est une position très importante qui doit être bien contrôlée.

3.1 Le jeu sans ballon - se disputer la position :

Il est impossible d'ignorer le fait que le water-polo est un sport de contact.

La pointe et le défenseur pointe sont en position avec beaucoup de contacts.

Si pendant l'action, ils ont des contacts qui ne donnent l'avantage à aucun d'entre eux, vous laisserez le jeu se poursuivre.

Cela signifie que tant que les joueurs n'ont pas l'occasion de jouer et de se disputer la position (sans tenir, bloquer ou gêner), l'arbitre doit les laisser jouer et poursuivre l'action.

3.2 Avantage du défenseur :

Lorsque le défenseur est positionné sur le côté latéral à côté de l'épaule de la pointe, il est en très bonne position pour prendre la balle du centre sans qu'il y ait faute.

Si le défenseur est en position horizontale, les chances de prendre la balle sans faute augmentent.

Il est très important que le défenseur fasse action sur le ballon, et non sur le corps de la pointe.

3.3 Fautes ordinaires :

Il est très important de ne pas accorder automatiquement une faute d'exclusion lorsque la balle arrive en position de pointe.

Lorsqu'un défenseur tente de prendre le ballon à l'attaquant de pointe et d'entraver le mouvement de celui-ci avec son corps, mais sans le tenir, le tirer ou le couler, alors le défenseur commet une faute ordinaire dans la mesure où l'attaquant de pointe peut perdre le contrôle du ballon.

Accorder une faute ordinaire à l'avant de pointe pour lui permettre de poursuivre son action lorsqu'il est gêné par un défenseur (sans le retenir, le tirer ou le gêner) doit être appliqué dans les situations suivantes :

- Lorsque l'avant pointe est tourné dos au but et que sa position est trop éloignée du but (environ 4 mètres),
- Lorsque l'avant pointe est tourné dos au but et à l'extérieur des poteaux de but,
- Lorsque l'avant pointe est entouré par d'autres défenseurs et qu'il fait obstruction à l'action avec le ballon qui tombe de sa main.

3.4 Fautes d'exclusion - obstruction :

L'avant pointe ne peut pas être interrompu, pendant sa nage vers la position, en étant bloqué par les mains d'un défenseur. Qu'il s'agisse d'un contact continu qui bloque la progression de l'avant pointe vers la position ou d'un contact unique (fréquent) en poussant, le défenseur doit être exclu pour cause d'obstruction.

L'avant pointe doit avoir l'opportunité, et être libre, de montrer l'intention claire d'obtenir le ballon en se déplaçant vers le ballon.

Tout mouvement du défenseur, tel que sauter par-dessus la tête de l'avant pointe, tenir, ou couler sont des fautes d'exclusion.

Toute action trop physique pour empêcher le mouvement libre par le défenseur sur le corps de l'avant pointe dans le but d'arrêter le jeu actif l'avant pointe, sans intention claire d'obtenir le ballon, doit être pénalisée par une faute d'exclusion.

Cette situation se produit généralement lorsque le défenseur est en position verticale derrière l'avant pointe et que le ballon lui est passé.

Dans le cas où le défenseur est couché avec le corps sur l'avant pointe, il entrave le mouvement de celui-ci dans le déroulement de l'action. Le défenseur doit être exclu, même si les deux mains montrent qu'il ne tient pas le centre mais qu'il commet une obstruction avec son corps.

Si l'avant de pointe et le défenseur se tiennent tous deux sous l'eau, sans intention claire de contrôler le ballon, et généralement ils ne savent même pas où se trouve le ballon, une double exclusion doit être donnée.

3.5 Fautes offensives :

La pointe ne peut pas jouer sous l'eau et obtenir une meilleure position contre le défenseur. Une faute offensive doit être donnée si la pointe obtient un avantage non autorisé en jouant sous l'eau et en se mettant en situation de recevoir le ballon.

Tout mouvement vers l'arrière de l'avant pointe en utilisant ses mains (nager avec les coudes en arrière, retenir le défenseur, sauter en arrière) ou sa tête pour repousser le défenseur pendant la lutte pour la prise de position ou lorsque le ballon lui est passé, doit être sanctionné par une contre-faute.

Si l'avant pointe joue continuellement dans les deux mètres, sans le ballon, une contre-faute doit être donnée.

Fautes offensives (zone de la ligne des deux mètres) :

Les arbitres doivent être très prudents lorsqu'ils signalent des fautes offensives commises par un joueur attaquant lorsqu'il se trouve dans la zone des deux mètres. Tout joueur attaquant qui se trouve à l'intérieur de la zone des deux mètres devant la ligne de la balle et qui reste dans cette position en participant à l'action, est "hors-jeu" et une faute offensive doit être accordée.

Dans les situations de zone +, lorsque le joueur attaquant se trouve à l'intérieur des deux mètres, devant la ligne de la balle et qu'il reste dans cette position en participant à l'action, il est "hors-jeu" et une faute ordinaire doit être attribuée.

Lorsque le joueur nage à l'intérieur de la zone des deux mètres sans le ballon et que son mouvement gêne et perturbe le gardien dans la zone du gardien, une faute offensive doit être donnée en raison de la violation de la règle de la ligne des deux mètres, et une faute doit être attribuée.

Une attention particulière doit être portée sur la situation où le ballon rebondit, après le tir, vers le joueur attaquant. Dans le cas où le joueur attaquant se trouve à l'intérieur de la ligne des deux mètres au moment où le ballon rebondit vers lui, une faute de deux mètres doit être prononcée comme conséquence de la violation de la ligne des deux mètres.

3.6 Changement de possession, départ en contre-attaque :

Lors d'un changement de possession du ballon, tous les joueurs doivent être libres de se déplacer et de nager.

En position d'avant de pointe, l'ancien défenseur doit être libre de progresser en attaque sans aucun arrêt ni contact avec un ancien centre.

Dans le cas où l'avant de pointe bloque un mouvement libre de l'ancien défenseur, une exclusion doit être annoncée.

Dans le cas où l'ancien défenseur se place devant le centre et le retient ou le bloque pour obtenir un avantage non autorisé, au lieu de nager et de progresser en attaque, une contre-faute doit être annoncée.

L'arbitre doit prêter une attention particulière lors d'un changement de possession après un tir.

Si l'ancien défenseur, qui commence à se déplacer au-dessus du tireur immédiatement après le tir, simule le fait que le tireur le tient, une faute offensive doit être appelée. Dans ce cas, une contre-faute doit être appelée.

Lorsque le défenseur montre ses bras à l'arbitre pour prouver qu'il ne touche pas l'attaquant et qu'il n'a pas l'intention de bloquer une passe ou un tir, il n'y a pas de faute contre l'attaquant. Si l'attaquant continue à simuler qu'il est victime d'une faute, l'arbitre doit prononcer une faute offensive pour simulation.

4. Fautes de penalty (avec le ballon en main) :

Un pénalty doit être sifflé dans les situations où un défenseur ou le gardien de but gêne un attaquant par derrière, dans la zone des six mètres, lorsque l'attaquant fait face au but et effectue une action de tir.

Si l'action du défenseur empêche le joueur attaquant de tirer, un penalty doit être prononcé.

La seule façon de défendre par derrière dans cette situation est que le défenseur entre en contact uniquement avec le ballon.

Le point crucial est que le contact a eu lieu dans la zone des 6 mètres, dans une position de but probable et avec l'intention de l'attaquant de marquer.

Si un attaquant ayant l'intention de tirer est en position frontale sur un défenseur alors qu'il se déplace vers le but, le défenseur n'est pas autorisé à commettre un contact par derrière avec le bras ou le corps de l'attaquant.

L'arbitre peut retarder l'annonce du pénalty pour s'assurer que le joueur attaquant est pleinement capable de terminer l'action et de tenter de marquer un but. Si le joueur attaquant perd la possibilité de terminer l'action, le penalty doit être sifflé.

Avant de siffler un penalty, l'arbitre doit s'assurer que :

- Le joueur attaquant se trouve à l'intérieur de la surface de 6 mètres avec un mouvement vers un poteau de but.
- Le joueur attaquant a clairement l'intention de poursuivre l'action et de tirer sur le poteau de but.
- Le joueur attaquant est complètement tourné vers le but.
- Il n'y a pas de défenseur entre le joueur attaquant avec le ballon en main et le gardien de but.
- Un contact par derrière entre le défenseur et le joueur attaquant avec le ballon en main empêche un but probable.

Dans le cas où un joueur attaquant se trouve devant le poteau de but, avec le ballon dans l'eau et, sa main sur le ballon, a un contact avec le gardien de but qui, dans cette situation, met la main et le ballon sous l'eau en même temps que la main du joueur attaquant, un penalty ne doit pas être prononcé.

Comme l'action du gardien vient de l'avant, et non de l'arrière, il s'agit d'une action autorisée et une faute offensive doit être sifflée selon la règle du "ballon sous l'eau".

5. Jeu déloyal

Les arbitres doivent empêcher toute forme d'action déloyale ou violente dès le début du match. Il est très important de prévenir tout type de comportement déloyal dès le premier instant.

5.1 Jeu agressif ou provocateur

L'arbitre doit sanctionner immédiatement tout jeu agressif ou provocateur, dans n'importe quelle partie du terrain et à n'importe quel moment du match. L'arbitre ne peut accepter ce type de jeu qui est contraire à

l'esprit du règlement et susceptible de jeter le discrédit sur le jeu. L'arbitre peut donner un conseil à un joueur ou aux deux (capitaines) à la première provocation, mais, s'il persiste, il doit appliquer la règle.

- Après le changement de possession, le(s) joueur(s) refuse(nt) de nager, d'être actif(s) et reste(nt) dans la moitié défensive du terrain, loin de la balle, avec l'intention claire de jouer de manière déloyale car il(s) continue(nt) et persiste(nt) à tenir, saisir, gêner de manière physique. Le joueur qui a commis la première infraction doit être exclu pour jeu déloyal persistant conformément à l'article 22.13. Pour l'arbitre, il est important de voir quel joueur a commis la première faute.

- En périphérie, un joueur persistant dans une conduite agressive tenant à deux mains un adversaire qui ne tient pas le ballon, loin de l'action et du ballon. L'intention de ce joueur est de jouer de façon déloyale, non conforme aux règles et il doit être sanctionné selon le 22.13.

Dans les deux situations, l'arbitre doit être sûr de savoir qui est le premier joueur à avoir commis l'infraction.

5.2 Brutalité

"Commettre un acte de brutalité (y compris jouer de manière violente, donner des coups de pied, frapper ou tenter de donner des coups de pied ou de frapper avec une intention malveillante)".

Les arbitres doivent appliquer cette règle très strictement, dans n'importe quelle partie du terrain et à n'importe quel moment du jeu.

6 Tenir et saisir le maillot de bain

Il est interdit d'attraper le maillot de bain. Les arbitres doivent donner l'exclusion lorsque cela se produit de la part du joueur défendant et dans le cas où le joueur attaquant commet cela, une faute offensive doit être appelée.

* * * * *
* * * *

Ligue Européenne de Natation
9, rue de la Morâche – CH 1260 Nyon
SWITZERLAND
www.len.eu

