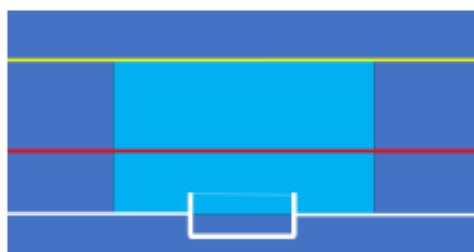




1. Exclusion sans ballon sur la pointe.

Chaque fois qu'un joueur est exclu dans la zone (bleu clair) sans ballon, l'arbitre doit procéder de manière claire et précise. Il sifflera l'exclusion en indiquant le numéro du joueur ainsi qu'un bras signalant l'exclusion et donnera l'ordre de reprendre le jeu. L'arbitre s'efforcera de ne pas retarder la reprise du jeu en raison de cette circonstance mais doit s'assurer que sa sanction est clairement comprise.

L'arbitre doit éviter de siffler beaucoup, la signalisation doit être courte et claire, suivie immédiatement de la signalisation du numéro des joueurs exclus pour éviter des retards inutiles. L'arbitre doit s'assurer que le joueur exclu a vu et entendu l'exclusion.



2. Interprétation de la règle des 2 mètres

Un joueur ne doit jamais se trouver devant la ligne (ligne parallèle à la ligne de but) du ballon à aucun moment du match dans la zone des 2 mètres près du but (zone bleu clair) de l'équipe adverse.

Si un joueur se trouve devant la zone de but, devant la ligne de la balle, même sans avoir la balle, il a une grande influence sur la défense et peut donner un très grand avantage à l'équipe attaquante. Les deux mètres doivent être sifflés à chaque fois. Il n'y a pas de situation passive de deux mètres lorsque le joueur se trouve dans la zone bleu clair. (Fig 1)

Si une passe dans la zone des 2 mètres s'effectue vers l'avant (en direction de la ligne de but), les 2 mètres doivent être sifflés, même si les deux joueurs attaquants se trouvaient sur la même ligne au moment de la passe. Il est particulièrement important d'appliquer cette règle dans les situations de supériorité numérique. (Fig 2)



Fig 1

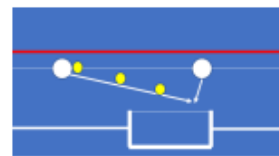


Fig 2

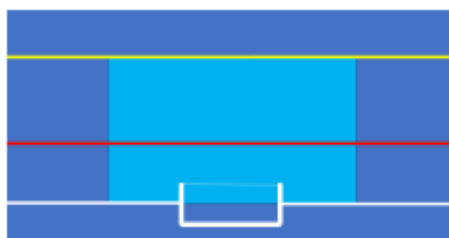
3. Situation de ballon coulé avec le gardien de but.

Si le gardien de but commet une faute, y compris celle de mettre le ballon sous l'eau dans sa propre zone de 6 mètres à l'intérieur de la zone bleu clair, cela est considéré comme une faute de penalty.

Si le gardien de but commet une faute à l'extérieur de la zone bleu clair, cette faute est considérée comme une faute tactique et doit être sanctionnée par une exclusion.

NOUVELLES INSTRUCTIONS REGLEMENTAIRES WATER POLO 2022/2023

Si le gardien de but met le ballon sous l'eau en dehors de la zone bleu clair, lorsqu'il est attaqué par un joueur adverse, une faute ordinaire sera accordée en faveur de l'équipe adverse (WP 21.6).



4. Un joueur exclu ne quitte pas le champ de jeu après un changement de possession du ballon.

Un joueur exclu qui se rend dans sa zone de rentrée et, avant de l'atteindre, revient dans le jeu, est un joueur exclu qui interfère avec le jeu et, par conséquent, le penalty doit être accordé, et il doit se rendre dans la zone de retour pour compléter l'exclusion de 20 secondes si le temps d'exclusion n'a pas expiré.

5. Joueur exclu sans bonnet.

Un joueur exclu ou un remplaçant sans bonnet ne doit pas revenir dans le champ de jeu. Cela doit être considéré comme une mauvaise rentrée. Si son équipe n'est pas en possession du ballon, c'est un penalty. Si elle est en possession du ballon, c'est une exclusion.

Après un temps mort ou un but, l'arbitre ne peut pas reprendre le jeu avec un joueur sans bonnet et ce joueur doit être remplacé. Il ne peut y avoir aucune perte de temps dans cette circonstance.

6. Toutes les exclusions pour le reste de la partie (fautes disqualifiantes).

L'arbitre doit montrer le carton rouge et l'inscrire sur la feuille de match officielle.

7. Jeu agressif

Toutes les actions intentionnelles contre un adversaire comme :

- Toucher le visage
- Tirer le bonnet
- Toucher ou tenir un cou

sont considérées comme du jeu agressif et doivent être sanctionnées selon la règle WP 22.13.

Si le joueur adverse simule que ce type de faute s'est produit sur lui, la règle WP 21.17 sera appliquée et un carton jaune sera montré au joueur.

8. La position d'un joueur

La position du joueur doit être déterminée par la tête du joueur. Cette partie du corps est presque tout le temps au-dessus de l'eau et il est facile de déterminer où elle se trouve.

Les situations suivantes sont importantes :

- Engagement (tête sous la barre transversale)
- Tir de penalty (tête du gardien de but sous la barre transversale)
- Coup franc à 6 mètres (la tête du joueur attaquant doit être en dehors de la zone des 6 mètres)
- Situation à 2 mètres (la tête du joueur avec le ballon doit être la plus proche de la ligne de but)
- Entrée de la zone de rentrée et de la zone de remplacement volant.

* * * * *
* * *