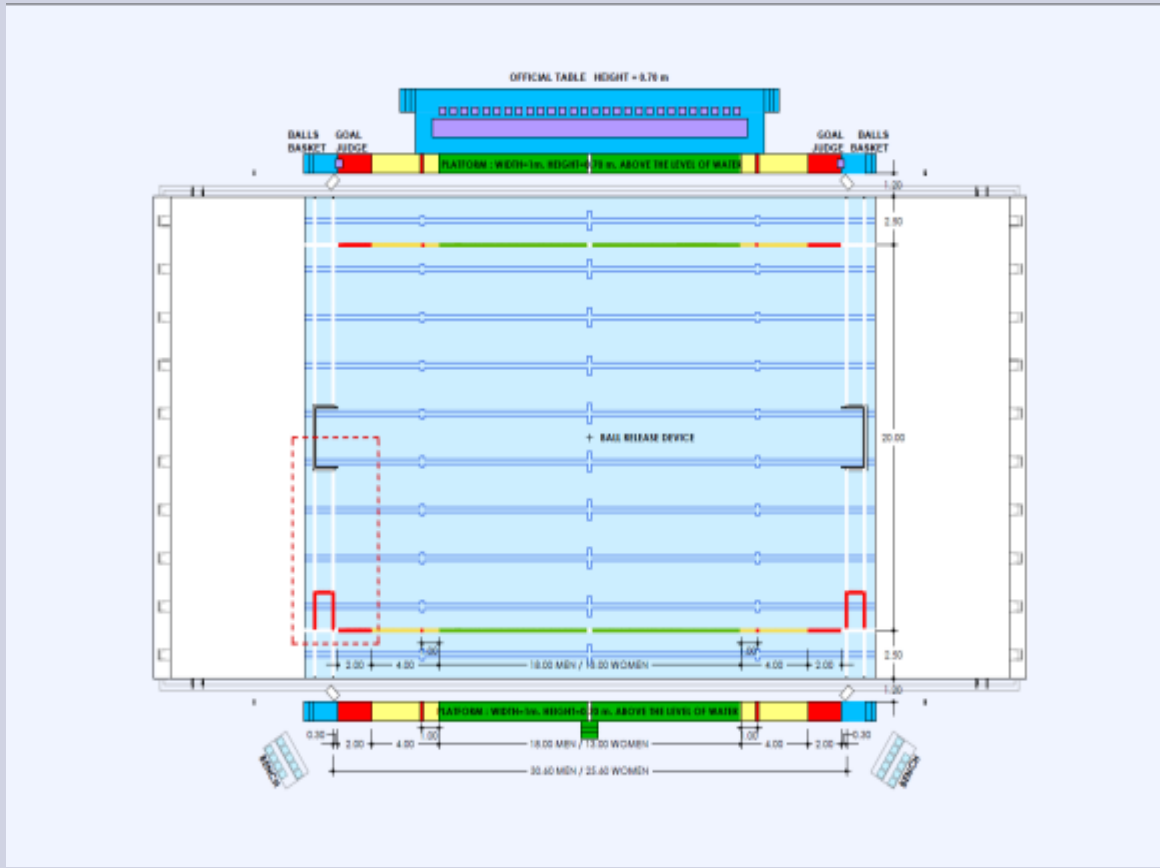




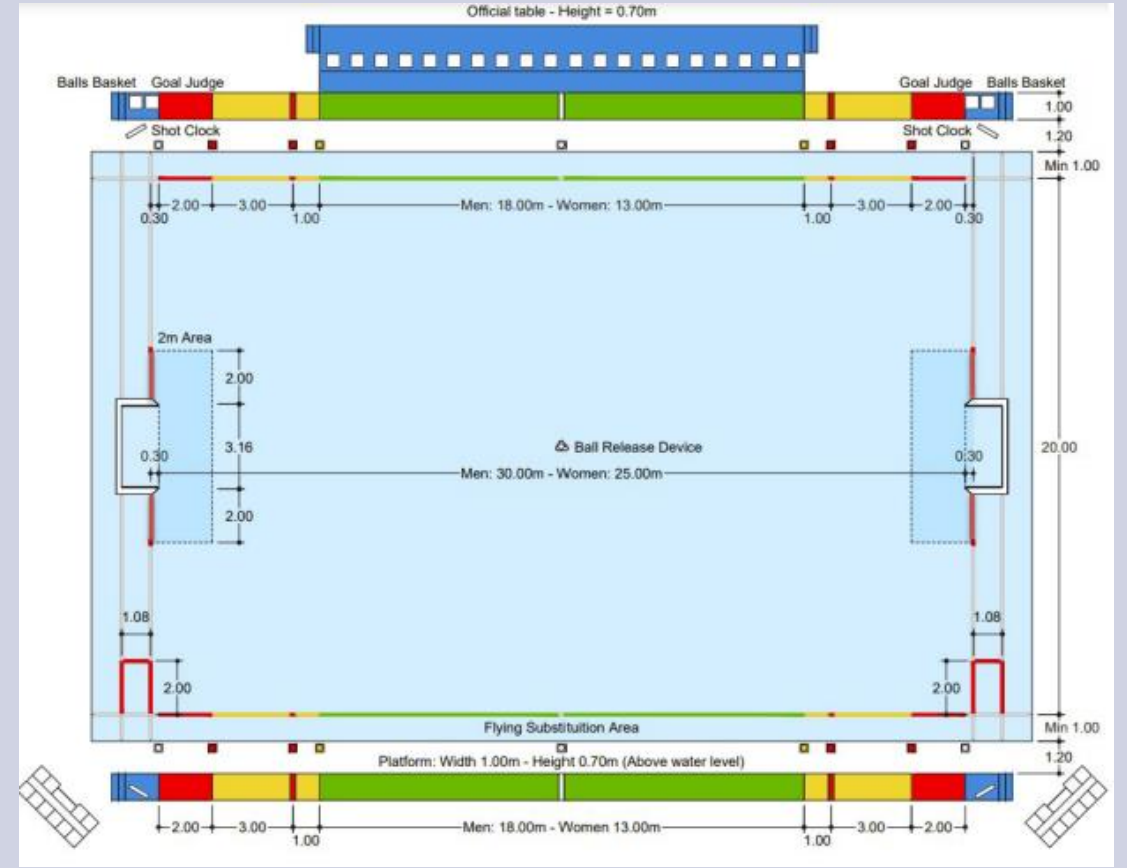
TABLEAU DE COMPARAISON DES REGLES APPROUVEES PAR LE CONGRES DE LA FINA 2022

WP 1 : Champ de jeu et équipement

ANCIEN



NOUVEAU



WP 3 : Le ballon

ANCIEN

WP 3.3 Pour les matches masculins, la circonférence du ballon ne doit être ni inférieure à 0,68 m ni supérieure à 0,71 m, et sa pression doit être de ~~55 à 62 kPa (kiloPascals) (8 à 9~~ livres par pouce atmosphérique carré).

WP 3.4 Pour les matches féminins, la circonférence du ballon ne doit être ni inférieure à 0,65 m ni supérieure à 0,67 m, et sa pression doit être de ~~48 à 55 kPa (kiloPascals) (7 à 8~~ livres par pouce atmosphérique carré).

NOUVEAU

WP 3.3 Pour les matches masculins, la circonférence du ballon ne doit être ni inférieure à 0,68 m ni supérieure à 0,71 m, et sa pression doit être de **7.5 à 8.5** livres par pouce atmosphérique carré).

WP 3.4 Pour les matches féminins, la circonférence du ballon ne doit être ni inférieure à 0,65 m ni supérieure à 0,67 m, et sa pression doit être de **6,5-7,5** livres par pouce atmosphérique carré).

WP 4

ANCIEN

WP 4.1 Les bonnets doivent être de couleur contrastée, autre que rouge unie, approuvée par les arbitres, et contrastant également avec la couleur du ballon. Les arbitres peuvent exiger qu'une équipe porte des bonnets blancs ou bleus. Les gardiens de but doivent porter des bonnets rouges. Les bonnets doivent être attachés sous le menton. Si un joueur perd son bonnet au cours du match, il doit le remplacer au prochain arrêt de jeu lorsque l'équipe du joueur est en possession du ballon. Les bonnets doivent être portés pendant toute la durée du jeu.

NOUVEAU

WP 4.1 Les bonnets doivent être de couleur contrastée, autre que rouge unie, approuvée par les arbitres, et contrastant également avec la couleur du ballon. Les arbitres peuvent exiger qu'une équipe porte 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 attachés sous le menton. Si un joueur perd son bonnet au cours du match, il doit le remplacer au prochain arrêt de jeu lorsque l'équipe du joueur est en possession du ballon. Les bonnets doivent être portés pendant toute la durée du jeu.

ANCIEN

WP 5.3 Les capitaines doivent être des joueurs de leurs équipes respectives et ~~chacun~~ doit être responsable de la bonne conduite et de la discipline de son équipe.

WP 5.6 À tout moment pendant le jeu, un joueur peut être remplacé en quittant le champ de jeu par les zones de remplacement propres à chaque équipe. Le remplaçant peut entrer depuis 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 de remplacement est autorisé lorsque le remplaçant 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.

~~La zone latérale de remplacement est appelée « zone de remplacement volant », et cette procédure est appelée « remplacement volant ».~~

Si un gardien de but est remplacé conformément à la présente règle, seul le gardien de but remplaçant est autorisé à entrer. Une équipe ayant moins de sept joueurs ne sera pas tenue d'avoir un gardien de but. Aucun remplacement ne doit intervenir en application du présent article entre le moment où un arbitre accorde un penalty et l'exécution du penalty

NOUVEAU

WP 5.3 Les capitaines doivent être des joueurs de leurs équipes respectives et, **avec l'entraîneur principal, ils seront responsables** de la bonne conduite et de la discipline de son équipe.

WP 5.6 À tout moment pendant le jeu, un joueur **ou un gardien de but** peut être remplacé en quittant le champ de jeu par les zones de remplacement propres à chaque équipe. Le remplaçant peut entrer depuis la zone de rentrée dès que le joueur a visiblement émergé à la surface de l'eau dans cette zone **et a touché une main au dessus de l'eau du remplaçant**

Un remplacement depuis la zone latérale de remplacement est autorisé lorsque le remplaçant **entre dans la surface par derrière la ligne de but prolongée** et que 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.

Si un gardien de but est remplacé conformément à la présente règle, seul le gardien de but remplaçant est autorisé à entrer. Une équipe ayant moins de sept joueurs ne sera pas tenue d'avoir un gardien de but. Aucun remplacement ne doit intervenir en application du présent article entre le moment où un arbitre accorde un penalty et l'exécution du penalty **ou lors de l'examen d'une situation VAR**

WP 5

ANCIEN

~~WP 5.7 Un remplaçant peut entrer dans le champ de jeu depuis un point quelconque :~~

- ~~- pendant les intervalles entre périodes de jeu~~
- ~~- après qu'un but ait été marqué ;~~
- ~~- pendant un temps mort ;~~
- ~~- pour remplacer un joueur qui saigne ou qui est blessé.~~

NOUVEAU

WP 5.7. Si un gardien de but est remplacé, ce ne doit être que par le gardien de but remplaçant. Si l'équipe compte moins de sept joueurs, l'équipe n'est pas tenue d'avoir un gardien de but. Aucun remplacement ne doit intervenir en vertu de cette règle entre le moment où un arbitre accorde un Pénalty et l'exécution du Pénalty. Dans le cas où le gardien de but et le gardien de but remplaçant, ne seraient plus autorisés ou capables de participer au match, une équipe jouant avec sept joueurs sera tenue de jouer avec un gardien de but de substitution qui portera le bonnet de gardien de but.

Un gardien de but qui a été remplacé par un remplaçant ne peut jouer à aucun autre poste que celui de gardien de but.

Cependant, si une équipe n'a plus de remplaçants en dehors du gardien de but remplaçant, le gardien de but ou le gardien de but remplaçant, le cas échéant, peut jouer en tant que joueur de champ.

WP 5

ANCIEN

~~WP 5.8 8 Un remplaçant doit être prêt à remplacer tout joueur sans délai. S'il n'est pas prêt, le jeu se poursuit sans ce remplaçant, et, à tout moment, le remplaçant peut entrer en jeu depuis les zones de rentrée autorisées de son équipe, après s'être tapé les mains, quand la règle l'indique.~~

NOUVEAU

WP 5.8 Aucun remplacement ne sera effectué, sauf pour saignement, entre le moment où un arbitre accorde un Pénalty et l'exécution du Pénalty, ou lors de l'examen d'une situation VAR avant que les arbitres aient communiqué leur décision.

WP 5

ANCIEN

~~WP 5.9 Un gardien de but remplacé par son remplaçant ne peut pas jouer à un autre poste que celui de gardien de but.~~

NOUVEAU

WP 5.9 Un remplaçant peut entrer dans le champ de jeu depuis n'importe quel endroit :

- (a) pendant les intervalles entre les périodes de jeu ;**
- (b) après qu'un but a été marqué;**
- (c) pendant un temps mort ou**
- (d) pour remplacer un joueur qui saigne ou est blessé.**

WP 5

ANCIEN

NOUVEAU

WP 5.11

Si un joueur, de sa propre initiative, quitte le champ de jeu pour autre chose qu'un remplacement, par la zone de remplacement latérale désignée à un endroit autre que la zone de rentrée ou la zone désignée zone de remplacement latéral, ce joueur ne sera pas sanctionné pour avoir quitté le champ de jeu et ce joueur ou un remplaçant ne pourra (ré)entrer sur dans le champ de jeu depuis la zone de rentrée d'exclusion qu'avec l'autorisation de l'arbitre. Le joueur peut également rentrer après un but, après un temps mort ou au début de la période suivante. [NOUVEAU PARAGRAPHE]

WP 10

ANCIEN

WP10.1 Les fonctions des secrétaires sont :

b) : de contrôler la durée d'exclusion des joueurs et signaler la fin de celle-ci en levant le drapeau approprié, ou par tout autre moyen de signalisation approuvé ; sauf qu'un arbitre doit signaler la rentrée du joueur exclu ou de son remplaçant quand son équipe a repris possession du ballon. Après 4 minutes, le secrétaire doit signaler la rentrée d'un remplaçant d'un joueur ~~ayant commis un acte de brutalité~~ en levant le drapeau jaune et aussi le drapeau de la couleur appropriée, ou par tout autre moyen de signalisation approuvé

NOUVEAU

WP10.1 Les fonctions des secrétaires sont :

b) : de contrôler la durée d'exclusion des joueurs et signaler la fin de celle-ci en levant le drapeau approprié, ou par tout autre moyen de signalisation approuvé ; sauf qu'un arbitre doit signaler la rentrée du joueur exclu ou de son remplaçant quand son équipe a repris possession du ballon. Après 4 minutes, le secrétaire doit signaler la rentrée d'un remplaçant d'un joueur qui a été exclu pour un acte de violence en levant le drapeau jaune et aussi le drapeau de la couleur appropriée, ou par tout autre moyen de signalisation approuvé

WP 11

ANCIEN

WP11.1 : L'arbitre assistant vidéo doit :

- a) : alerter le(s) arbitre(s) du match en cas de situation « but/pas but » douteuse
- b) : ~~montrer à (aux) arbitre(s) du match les images de la situation « but/pas but » douteuse~~

NOUVEAU

WP11.1 : L'arbitre assistant vidéo doit :

- a) : alerter **et assister** le(s) arbitre(s) du match en cas de situation « but/pas but » douteuse **ou en cas de situation d'action violente en fournissant la séquence vidéo au moment opportun**
- b) : **si nécessaire, pour d'autres situations, fournir une assistance aux arbitres par les séquences vidéos.**
- c) : **montrer aux arbitres du match les rediffusions d'autres incidents, sur demande.**

Lors d'une révision VAR, les joueurs ne peuvent pas être remplacés

WP 11

ANCIEN

NOUVEAU

WP 11.2 En cas de blessure lorsque le match est arrêté par les arbitres, si les arbitres soupçonnent qu'un incident d'inconduite, y compris de violence, a pu se produire, les arbitres peuvent visionner la vidéo fournie par l'arbitre assistant vidéo pendant cet arrêt.

Si les arbitres déterminent qu'un incident s'est produit, les arbitres doivent sanctionner l'incident conformément aux règles et le jeu doit recommencer à partir du moment de l'incident.

Entre le moment de l'incident et le moment de l'arrêt du match, les buts et les fautes personnelles sont annulés tandis que les cartons jaunes et rouges, les actes de violence et les fautes resteront sur la feuille de match.

Si aucun incident n'a été identifié, le jeu doit reprendre à partir du moment de l'arrêt du match.

WP 11

ANCIEN

NOUVEAU

WP 11.3 Les situations impliquant le VAR et/ou l'équipement VAR doivent être gérées par les arbitres selon le protocole VAR comme expliqué dans l'annexe D des règles de water-polo de la FINA



WP 12

ANCIEN

WP 12.3 S'il y a égalité de buts à la fin du temps réglementaire à l'occasion d'une rencontre pour laquelle un résultat définitif est requis, une série de penalties sera tirée pour déterminer le résultat.

[NOTE : Si le tir d'une série de penalties est nécessaire, la procédure suivante sera suivie :

a) : s'il implique deux équipes ayant juste achevé le match, l'épreuve des penalties commencera immédiatement et les mêmes arbitres officieront.

~~b) : dans les autres cas, le tir interviendra 30 minutes après l'achèvement du dernier match de ce tour, ou à la première occasion pratique. Les arbitres en fonction dans le plus récent match de ce tour seront utilisés, pourvu qu'ils soient neutres.~~

NOUVEAU

WP 12.3 S'il y a égalité de buts à la fin du temps réglementaire à l'occasion d'une rencontre pour laquelle un résultat définitif est requis, une série de penalties sera tirée pour déterminer le résultat.

[NOTE : Si le tir d'une série de penalties est nécessaire, la procédure suivante sera suivie :

a) : s'il implique deux équipes ayant juste achevé le match, l'épreuve des penalties commencera immédiatement et les mêmes arbitres officieront.

WP 12

ANCIEN

c) : *si deux équipes sont impliquées*, les entraîneurs respectifs des équipes seront invités à désigner cinq joueurs et le gardien de but qui participeront au tir de penalty ; le gardien peut être un des tireurs ; le gardien de but peut être changé à tout moment, pourvu que le remplaçant figurait sur la liste de l'équipe pour ce match : cependant, il ne peut pas être remplacé en tant qu'un des tireurs.

d) : les cinq joueurs désignés devront être notés dans un ordre donné et cet ordre déterminera la séquence au cours de laquelle ces joueurs tireront vers le but adverse; la séquence ne peut pas être modifiée.

e) : aucun joueur exclu du match n'a qualité pour figurer sur la liste des joueurs appelés à tirer, ou comme remplaçant du gardien de but.

NOUVEAU

b) : les entraîneurs respectifs des équipes seront invités à désigner cinq joueurs et le gardien de but qui participeront au tir de penalty ; le gardien peut être un des tireurs ; le gardien de but peut être changé à tout moment, pourvu que le remplaçant figurait sur la liste de l'équipe pour ce match : cependant, il ne peut pas être remplacé en tant qu'un des tireurs.

c) : les cinq joueurs désignés devront être notés dans un ordre donné et cet ordre déterminera la séquence au cours de laquelle ces joueurs tireront vers le but adverse; la séquence ne peut pas être modifiée.

d) : aucun joueur exclu du match n'a qualité pour figurer sur la liste des joueurs appelés à tirer, ou comme remplaçant du gardien de but.

WP 12

ANCIEN

f) : si le gardien de but est exclu pendant l'épreuve des penalties, un joueur choisi parmi les cinq tireurs désignés peut remplacer le gardien de but mais sans les privilèges du gardien de but ; à la suite du tir de ce penalty, le joueur peut être remplacé par un autre joueur ou un gardien de but remplaçant. Si un joueur de champ est exclu pendant l'épreuve des penalties la position du joueur est supprimée de la liste des cinq joueurs participant à l'épreuve des penalties, et un joueur de remplacement est placé en dernière position sur la liste.

g) : les tirs auront lieu alternativement à chaque extrémité du champ de jeu, sauf si les conditions d'une extrémité du champ de jeu représentent un avantage ou un désavantage pour une équipe. Dans ce cas, tous les tirs pourront avoir lieu à la même extrémité. Les joueurs tirant au but resteront dans l'eau, en face de leur banc, les gardiens changeront de côté, et tous les joueurs non impliqués devront rester assis sur le banc de leur équipe.

NOUVEAU

e) : si le gardien de but est exclu pendant l'épreuve des penalties, un joueur choisi parmi les cinq tireurs désignés peut remplacer le gardien de but mais sans les privilèges du gardien de but ; à la suite du tir de ce penalty, le joueur peut être remplacé par un autre joueur ou un gardien de but remplaçant. Si un joueur de champ est exclu pendant l'épreuve des penalties la position du joueur est supprimée de la liste des cinq joueurs participant à l'épreuve des penalties, et un joueur de remplacement est placé en dernière position sur la liste.

f) : les tirs auront lieu alternativement à chaque extrémité du champ de jeu, sauf si les conditions d'une extrémité du champ de jeu représentent un avantage ou un désavantage pour une équipe. Dans ce cas, tous les tirs pourront avoir lieu à la même extrémité. Les joueurs tirant au but resteront dans l'eau, en face de leur banc, les gardiens changeront de côté, et tous les joueurs non impliqués devront rester assis sur le banc de leur équipe.

WP 12

ANCIEN

h) : l'équipe tirant la première sera désignée par tirage au sort.

i) : si les équipes sont à égalité à l'issue des cinq tirs de penalty initiaux, les mêmes cinq joueurs tireront alors alternativement jusqu'à ce qu'une équipe manque son tir et que l'autre marque.

~~*j) : si trois équipes ou plus sont impliquées, chaque équipe assurera cinq tirs de penalty contre chacune des autres équipes, en alternant à chaque tir. L'ordre du premier tir sera déterminé par tirage au sort.]*~~

NOUVEAU

g) : l'équipe tirant la première sera désignée par tirage au sort.

h) : si les équipes sont à égalité à l'issue des cinq tirs de penalty initiaux, les mêmes cinq joueurs tireront alors alternativement jusqu'à ce qu'une équipe manque son tir et que l'autre marque.



WP 12

ANCIEN

WP 12.5 Dans le cas où un match (ou une partie d'un match) doit être rejoué, les buts, les fautes personnelles, les temps morts survenus dans le temps qui doit être rejoué, seront supprimés de la feuille de match. Cependant, les cas de **brutalité**, d'inconduite, et toute exclusion suite à un carton rouge, seront notés sur la feuille de match.

NOUVEAU

WP 12.5 Dans le cas où un match (ou une partie d'un match) doit être rejoué, les buts, les fautes personnelles, les temps morts survenus dans le temps qui doit être rejoué, seront supprimés de la feuille de match. Cependant, les cas **d'action violente**, d'inconduite, et toute exclusion suite à un carton rouge, seront notés sur la feuille de match.

WP 13

ANCIEN

WP 13.1 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, par l'entraîneur de l'équipe en possession du ballon, lequel lance l'appel « temps mort » et adresse au secrétaire ou à l'arbitre le signal correspondant en formant un « T » avec les mains. Si un temps mort est demandé, le secrétaire ou l'arbitre arrête immédiatement le jeu par un coup de sifflet et les joueurs doivent 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.

[NOTE : un temps mort ne peut pas être demandé après l'attribution d'un penalty]

NOUVEAU

WP 13.1 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, **mais pas après qu'un penalty ait été attribué ou lors de l'examen 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 en possession du ballon lorsqu'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.

WP 13

ANCIEN

WP 13.4 Si l'entraîneur de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon demande un temps mort, le jeu s'arrête et un penalty est accordé à l'équipe adverse.

*[**NOTE**: après avoir demandé un temps mort illégal, l'équipe a perdu le droit à un temps mort légal, si toutefois il lui en reste encore].*

NOUVEAU

WP 13.4 Si l'entraîneur de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon demande un temps mort, le jeu s'arrête et un penalty est accordé à l'équipe adverse. Après avoir demandé un temps mort illégal, l'équipe a perdu le droit à un temps mort légal, si toutefois il lui en reste encore.

WP 15

ANCIEN

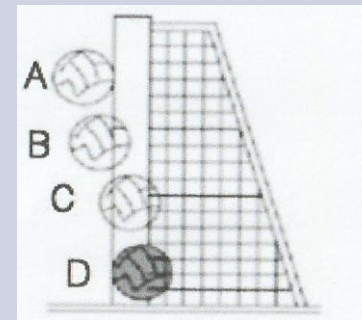
WP 15.1 Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les poteaux de but et sous la barre transversale

NOUVEAU

WP 15.1 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 laser imaginaire qui passe devant le côté d'un poteau de but à l'autre poteau.

Un but est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but, comme en position D.



WP 15

ANCIEN

WP 15.3 Un but peut être marqué avec n'importe quelle partie du corps, à l'exception du poing fermé. Un but peut être marqué en nageant avec le ballon jusque dans le but.

~~Au commencement ou au recommencement du jeu, deux joueurs au moins (de n'importe quelle équipe, à l'exception du gardien de but défenseur) doivent avoir joués ou touchés intentionnellement le ballon, hormis dans les cas suivants :~~

- a) :tir de penalty;
- b) :coup franc expédié directement par un joueur dans son propre but ;
- c) :tir immédiat lors d'une remise en jeu depuis le but ;
- d) : tir immédiat lors d'un coup franc accordé à l'extérieur de la ligne des 6 mètres ;
- e) : un coup franc accordé et joué à l'extérieur de la ligne des 6 mètres, après que le joueur ait visiblement remis le ballon en jeu
- f) : un tir immédiat lors de l'exécution d'un corner

NOUVEAU

WP 15.3 Un but peut être marqué avec n'importe quelle partie du corps, à l'exception du poing fermé. Un but peut être marqué en nageant avec le ballon jusque dans le but.

Un but peut être marqué par un joueur qui tire immédiatement depuis l'extérieur de la ligne des 6 mètres, après qu'un coup franc ait été accordé à son équipe pour une faute commise à l'extérieur des 6 mètres. Si le joueur remet le ballon en jeu, un but peut être inscrit après avoir feinté (simulé un tir) ou avoir nagé avec le ballon.

Après l'attribution d'un corner ou d'une remise en jeu après un tir au but et que le joueur ait remis le ballon en jeu, un but peut être inscrit après avoir feinté (simulé un tir) ou avoir nagé avec le ballon.

WP 15

ANCIEN

~~[NOTE:—Un but peut être marqué par un joueur qui tire immédiatement depuis l'extérieur de la ligne des 6 mètres, après qu'un coup franc ait été accordé à son équipe pour une faute commise à l'extérieur des 6 mètres. Si le joueur remet le ballon en jeu, un but peut être inscrit après avoir feinté (simulé un tir) ou avoir nagé avec le ballon.~~

-

~~Après l'attribution d'un corner, et que le joueur ait remis le ballon en jeu, un but peut être inscrit après avoir feinté (simulé un tir) ou avoir nagé avec le ballon.~~

NOUVEAU

Un but peut être inscrit par

- a) : tir de penalty;
- b) : coup franc expédié directement par un joueur dans son propre but ;
- c) : tir immédiat lors d'une remise en jeu depuis le but ;
- d) : tir immédiat lors d'un coup franc accordé à l'extérieur de la ligne des 6 mètres ;
- e) : un coup franc accordé et joué à l'extérieur de la ligne des 6 mètres, après que le joueur ait visiblement remis le ballon en jeu
- f) : un tir immédiat lors de l'exécution d'un corner
- g) : après avoir accordé un coup franc à l'intérieur de la zone des 6 mètres, lorsqu'au moins deux joueurs (de l'une ou l'autre équipe, à l'exception du gardien de but défensif) ont joué ou touché intentionnellement le ballon**

WP 15

ANCIEN

NOUVEAU

Un but ne peut pas être marqué en vertu de cette Règle par un tir direct depuis le redémarrage du jeu dans les cas suivants :

- (a) un engagement ou le début d'une période
- (b) un temps mort
- (c) un but
- (d) une blessure, y compris un saignement
- (e) remplacement de bonnet ;
- (f) lorsque l'arbitre demande le ballon ou siffle une chandelle d'arbitre ;
- (g) sortie du ballon hors des limites latérales du champ de jeu ;
- (h) toute autre cause de retard.

Toutefois, après une de ces situations (a) à (h), lorsque le ballon est visiblement remis en jeu à l'extérieur de la zone des 6 mètres, le joueur est autorisé à tirer, tirer après avoir feinté (simulé un tir) ou nager avec le ballon et tirer.

WP 17

ANCIEN

WP 17.1 Une remise en jeu depuis le but sera accordée :

a) : quand le ballon a franchi entièrement la ligne de but mais à l'extérieur de l'espace délimité par les montants sous la barre transversale, en ayant été joué ou touché en dernier lieu par tout joueur autre que le gardien de but de l'équipe en défense ;

b) : quand le ballon a franchi entièrement la ligne de but à l'intérieur de l'espace délimité par les montants sous la barre transversale, ou bien frappe les montants, la barre transversale ou le gardien défenseur directement après :

(i) un coup franc accordé dans la zone des 6 mètres ;

(ii) un coup franc accordé hors de la zone des 6 mètres, non tiré conformément aux règles ;

(iii) ~~une remise en jeu depuis le but non-exécutée immédiatement~~ ;

NOUVEAU

WP 17.1 Une remise en jeu depuis le but sera accordée :

a) : quand le ballon a franchi entièrement la ligne de but mais à l'extérieur de l'espace délimité par les montants sous la barre transversale, en ayant été joué ou touché en dernier lieu par tout joueur autre que le gardien de but de l'équipe en défense ;

b) : quand le ballon a franchi entièrement la ligne de but à l'intérieur de l'espace délimité par les montants sous la barre transversale, ou bien frappe les montants, la barre transversale ou le gardien défenseur directement après :

(i) un coup franc accordé dans la zone des 6 mètres ;

(ii) un coup franc accordé hors de la zone des 6 mètres, non tiré conformément aux règles ;

(iii) **une remise en jeu depuis le but par l'équipe adverse non effectué conformément au Règles.**



WP 17

ANCIEN

NOUVEAU

Cependant, si dans l'une de ces situations mentionnées ci-dessus, après un tir, le ballon rebondit dans le champ de jeu en dehors de la zone des 2 mètres, dans cette situation spécifique, WP 20.1 doit être appliqué et le ballon doit être mis en jeu à l'endroit du ballon.

WP 17

ANCIEN

WP 17.2 La remise en jeu doit être faite par n'importe quel joueur de l'équipe en défense, de n'importe où dans la zone des 2 mètres. Une remise en jeu par le gardien de but non conforme à cette règle devra être refaite.

[NOTE : La remise en jeu sera effectuée par le joueur le plus proche du ballon. Aucun délai superflu ne sera toléré pour l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but, ou d'un corner, qui doit être exécuté de manière à permettre aux autres joueurs d'observer le ballon quittant la main du lanceur. Les joueurs font souvent l'erreur de retarder la remise en jeu parce qu'ils négligent l'article WP 20.4, qui permet au lanceur de dribbler le ballon avant de le passer à un autre joueur. La remise en jeu peut ainsi avoir lieu immédiatement, même si le lanceur ne peut pas à ce moment trouver un partenaire à qui passer le ballon. Dans une telle situation, il est autorisé à remettre le ballon en jeu en lâchant le ballon de sa main levée sur la surface de l'eau (figure 1) ou en le lançant en l'air (figure 2) et il peut nager ou dribbler avec le ballon. Dans les deux cas, la remise en jeu doit avoir lieu de manière à ce que les autres joueurs puissent l'observer.]

NOUVEAU

WP 17.2 La remise en jeu doit être faite par n'importe quel joueur de l'équipe en défense, de n'importe où dans la zone des 2 mètres. Une remise en jeu par le gardien de but non conforme à cette règle devra être refaite.

[NOTE : La remise en jeu sera effectuée par le joueur le plus proche du ballon. Aucun délai superflu ne sera toléré pour l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but, ou d'un corner, qui doit être exécuté de manière à permettre aux autres joueurs d'observer le ballon quittant la main du lanceur. Les joueurs font souvent l'erreur de retarder la remise en jeu parce qu'ils négligent l'article WP 20.4, qui permet au lanceur de dribbler le ballon avant de le passer à un autre joueur. La remise en jeu peut ainsi avoir lieu immédiatement, même si le lanceur ne peut pas à ce moment trouver un partenaire à qui passer le ballon. Dans une telle situation, il est autorisé à remettre le ballon en jeu en lâchant le ballon de sa main levée sur la surface de l'eau (figure 1) ou en le lançant en l'air (figure 2) et il peut nager ou dribbler avec le ballon. Dans les deux cas, la remise en jeu doit avoir lieu de manière à ce que les autres joueurs puissent l'observer.]

WP 17

ANCIEN

NOUVEAU

Lorsqu'il y a une contre-attaque, un joueur qui a pris un avantage n'a pas à abandonner l'avantage pour aller au ballon et exécuter le coup franc, la remise en jeu depuis le but ou le corner. Le prochain joueur le plus proche de cette équipe peut exécuter le coup franc tant qu'il n'y a pas de délais superflu.

WP 20

ANCIEN

WP 20.1 Un coup franc est exécuté à l'endroit où se trouve le ballon, sauf si la faute est commise par un défenseur dans sa propre zone ~~des 2 mètres~~, et que le ballon est à l'intérieur de la zone ~~des 2 mètres~~, auquel cas le coup franc est joué sur la ligne des 2 mètres à l'opposé de l'endroit où ~~la faute a été commise~~.

NOUVEAU

WP 20.1 Un coup franc est exécuté à l'endroit où se trouve le ballon, sauf si la faute est commise par un défenseur dans sa propre **zone de but**, et que le ballon est à l'intérieur de la **zone de but**, auquel cas le coup franc est joué sur la ligne des 2 mètres à l'opposé de l'endroit **où se situe le ballon**.

Si le ballon est hors de la zone de but au moment où la faute est accordée, le coup franc sera exécuté depuis l'endroit où se situe le ballon.

WP 21

ANCIEN

WP 21.6 Enfoncer ou tenir le ballon sous l'eau quand on est attaqué.

[NOTE : Tenir ou enfoncer le ballon sous l'eau quand on est attaqué constitue une faute ordinaire, même si le joueur tenant le ballon a sa main enfoncée malgré lui sous l'eau, avec le ballon, à la suite de la charge de son adversaire (figure 3). Peu importe si le ballon va sous l'eau contre sa volonté. Ce qui est important est que la faute soit accordée contre le joueur qui était en contact avec le ballon au moment où il est mis sous l'eau. Il est important de se rappeler que cette infraction ne peut se produire que lorsqu'un joueur enfonce le ballon quand il est attaqué. Ainsi, si le gardien de but émerge haut en dehors de l'eau pour sauver un tir, puis retombe en enfonçant le ballon sous l'eau, il n'a commis aucune infraction ; mais s'il tient ensuite le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué par un adversaire, il commet une infraction à cette règle et si son action a empêché un but probable, un penalty doit être accordé conformément à l'article WP 23.2]

NOUVEAU

WP 21.6 Enfoncer ou tenir le ballon sous l'eau quand on est attaqué, **ou de le cacher délibérément à l'équipe adverse**

[NOTE : Tenir ou enfoncer le ballon sous l'eau quand on est attaqué constitue une faute ordinaire, même si le joueur tenant le ballon a sa main enfoncée malgré lui sous l'eau, avec le ballon, à la suite de la charge de son adversaire (figure 3). Peu importe si le ballon va sous l'eau contre sa volonté. Ce qui est important est que la faute soit accordée contre le joueur qui était en contact avec le ballon au moment où il est mis sous l'eau. Il est important de se rappeler que cette infraction ne peut se produire que lorsqu'un joueur enfonce le ballon quand il est attaqué. Ainsi, si le gardien de but émerge haut en dehors de l'eau pour sauver un tir, puis retombe en enfonçant le ballon sous l'eau, il n'a commis aucune infraction ; mais s'il tient ensuite le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué par un adversaire, il commet une infraction à cette règle et si son action a empêché un but probable, un penalty doit être accordé conformément à l'article WP 23.2]

WP 21

ANCIEN

WP 21.9 Pousser un adversaire, ou prendre appui sur un adversaire qui n'a pas le ballon.

*[NOTE : L'action de pousser peut prendre différentes formes, y compris avec la main (figure 4) ou avec le pied (figure 5). Dans les cas illustrés, la sanction est un coup franc pour faute ordinaire. Cependant, les arbitres doivent veiller à faire la distinction entre pousser du pied et donner des coups de pied – ce qui devient alors une faute d'exclusion ou même un **acte de brutalité**. Si le pied est déjà en contact avec l'adversaire lorsque le mouvement commence, il s'agit généralement de l'action de pousser, mais si le mouvement commence avant un tel contact avec l'adversaire, il s'agit généralement de l'action de donner des coups de pied.]*

NOUVEAU

WP 21.9 Pousser un adversaire, ou prendre appui sur un adversaire qui n'a pas le ballon.

*[NOTE : L'action de pousser peut prendre différentes formes, y compris avec la main (figure 4) ou avec le pied (figure 5). Dans les cas illustrés, la sanction est un coup franc pour faute ordinaire. Cependant, les arbitres doivent veiller à faire la distinction entre pousser du pied et donner des coups de pied – ce qui devient alors une faute d'exclusion ou même une **action violente**. Si le pied est déjà en contact avec l'adversaire lorsque le mouvement commence, il s'agit généralement de l'action de pousser, mais si le mouvement commence avant un tel contact avec l'adversaire, il s'agit généralement de l'action de donner des coups de pied.]*

WP 21

ANCIEN

WP 21.10 Se trouver à moins ~~de deux mètres de la ligne de but de l'adversaire~~ sauf si l'on se trouve en arrière de la ligne du ballon.

Il n'y a pas faute si le joueur ~~amène le ballon dans la zone des 2 mètres~~ et le ~~passe à un partenaire~~ qui est derrière la ligne du ballon ~~et qui tire au but immédiatement, avant que le premier joueur ait pu quitter la zone des 2 mètres.~~

~~[NOTE : Si le partenaire qui reçoit la passe ne tire pas au but, le joueur qui a passé le ballon doit immédiatement quitter la zone des 2 mètres pour éviter d'être pénalisé selon cette Règle.]~~

NOUVEAU

WP 21.10 Se trouver **à l'intérieur de la zone de but de l'adversaire** sauf si l'on se trouve en arrière de la ligne du ballon.

La zone de but est une zone rectangulaire s'étendant jusqu'à 2 mètres des côtés extérieurs des poteaux de but jusqu'à la ligne des 2 mètres opposée à la ligne de but.

Il n'y a pas faute si le joueur **est à l'intérieur de la zone des 2 mètres mais en dehors de la zone de but.**

Tout joueur qui se trouve derrière la ligne du ballon peut entrer dans la zone de but pour recevoir le ballon.

Tout joueur à l'intérieur de la zone de but qui ne tire pas mais passe le ballon en arrière doit quitter la zone de but immédiatement pour éviter d'être sanctionné en vertu de cette règle.



WP 21

ANCIEN

WP 21.15 Perdre du temps.

[NOTE : un arbitre est toujours autorisé à accorder une faute ordinaire selon cette règle avant que la période autorisée de possession du ballon ne soit terminée.]

Si le gardien de but est le seul joueur de l'équipe dans sa moitié de champ de jeu, il faut siffler une perte de temps si le gardien de but reçoit le ballon envoyé par un autre membre de son équipe se trouvant dans l'autre moitié du champ de jeu.

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

NOUVEAU

WP 21.15 Perdre du temps.

[NOTE : un arbitre est toujours autorisé à accorder une faute ordinaire selon cette règle avant que la période autorisée de possession du ballon ne soit terminée.]

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

*Si le gardien de but **ou tout autre joueur** est le seul joueur de l'équipe dans sa moitié de champ de jeu, il faut siffler une perte de temps si le gardien de but **ou un joueur** reçoit le ballon envoyé par un autre membre de son équipe se trouvant dans l'autre moitié du champ de jeu.*

WP 21

ANCIEN

NOUVEAU

WP 21.15 (nouvel article)

Aller sous l'eau pour obtenir un avantage de position

WP 22

ANCIEN

WP 22.2 Le joueur exclu doit se diriger vers la zone de rentrée en jeu la plus proche de sa propre ligne de but sans sortir de l'eau.

[NOTE : Un joueur exclu (y compris un joueur exclu d'après le Règlement pour le reste de la rencontre) devra rester dans l'eau et se déplacer (en nageant alors éventuellement sous l'eau) vers la zone de rentrée en jeu située sur sa propre ligne de but, sans perturber le déroulement du jeu. Ce joueur pourra sortir du champ de jeu vers n'importe quel point et nager ensuite vers sa zone de rentrée en jeu, pourvu qu'il n'interfère pas sur l'alignement du but.]

En atteignant la zone de rentrée, le joueur exclu est tenu d'émerger visiblement à la surface de l'eau, avant que lui-même ~~(ou un remplaçant)~~ soit autorisé à revenir en jeu conformément au Règlement. ~~Toutefois, il n'est pas nécessaire pour le joueur exclu de rester alors dans cette zone de rentrée pour attendre l'arrivée d'un remplaçant éventuel.]~~

NOUVEAU

WP 22.2 Le joueur exclu doit se diriger vers la zone de rentrée en jeu la plus proche de sa propre ligne de but sans sortir de l'eau.

Un joueur exclu qui sort de l'eau (autrement que suite à l'entrée d'un remplaçant) sera coupable d'une infraction en vertu de l'article WP 22.13 (Faute).

[NOTE : Un joueur exclu (y compris un joueur exclu d'après le Règlement pour le reste de la rencontre) devra rester dans l'eau et se déplacer (en nageant alors éventuellement sous l'eau) vers la zone de rentrée en jeu située sur sa propre ligne de but, sans perturber le déroulement du jeu. Ce joueur pourra sortir du champ de jeu vers n'importe quel point et nager ensuite vers sa zone de rentrée en jeu, pourvu qu'il n'interfère pas sur l'alignement du but.]

*En atteignant la zone de rentrée, le joueur exclu est tenu d'émerger visiblement à la surface de l'eau, **et toucher les mains au-dessus de l'eau avec le remplaçant, le cas échéant**, avant que lui-même (ou un remplaçant) soit autorisé à revenir en jeu conformément au Règlement.*



WP 22

ANCIEN

WP 22.8

....La gêne courante consiste pour le joueur à nager en travers des jambes de son adversaire (figure 12), réduisant ainsi la vitesse à laquelle celui-ci peut se déplacer et interférant avec le mouvement normal des jambes de l'adversaire. Une autre façon de gêner est de nager sur les épaules de l'adversaire. Il faut aussi rappeler que la gêne peut aussi être commise par le joueur qui est en possession du ballon. Par exemple, la figure 13 montre un joueur gardant une main sur le ballon et essayant de forcer son adversaire à s'écarter pour avoir plus de place lui-même. La figure 14 montre un joueur en possession du ballon gênant son adversaire en le repoussant de la tête. Il faut être prudent avec les figures 13 et 14, car tout mouvement violent du joueur en possession du ballon peut constituer un coup ou même une **brutalité**; les figures sont supposées illustrer des gênes sans mouvement violent. Un joueur peut aussi provoquer la gêne même s'il ne tient pas ou ne touche pas le ballon. La figure 15 montre un joueur bloquant intentionnellement son adversaire avec son corps et avec ses bras écartés, rendant ainsi l'accès au ballon impossible. Cette infraction est plus souvent commise près des limites du champ de jeu.]

NOUVEAU

WP 22.8

....La gêne courante consiste pour le joueur à nager en travers des jambes de son adversaire (figure 12), réduisant ainsi la vitesse à laquelle celui-ci peut se déplacer et interférant avec le mouvement normal des jambes de l'adversaire. Une autre façon de gêner est de nager sur les épaules de l'adversaire. Il faut aussi rappeler que la gêne peut aussi être commise par le joueur qui est en possession du ballon. Par exemple, la figure 13 montre un joueur gardant une main sur le ballon et essayant de forcer son adversaire à s'écarter pour avoir plus de place lui-même. La figure 14 montre un joueur en possession du ballon gênant son adversaire en le repoussant de la tête. Il faut être prudent avec les figures 13 et 14, car tout mouvement violent du joueur en possession du ballon peut constituer un coup ou même une **action violente**; les figures sont supposées illustrer des gênes sans mouvement violent. Un joueur peut aussi provoquer la gêne même s'il ne tient pas ou ne touche pas le ballon. La figure 15 montre un joueur bloquant intentionnellement son adversaire avec son corps et avec ses bras écartés, rendant ainsi l'accès au ballon impossible. Cette infraction est plus souvent commise près des limites du champ de jeu.]

WP 22

ANCIEN

WP 22.11 ~~Lors d'un changement de possession~~, pour un défenseur, commettre une faute sur tout joueur de l'équipe en possession du ballon, n'importe où ~~dans la moitié du champ de jeu~~ de l'équipe qui attaque.

~~[NOTE : cette règle doit être appliquée si l'équipe qui perd la possession du ballon tente de limiter l'attaque de l'autre équipe en commettant une faute sur un joueur de l'équipe attaquante avant que ce joueur ne passe la ligne de mi-distance.]~~

NOUVEAU

WP 22.11 Pour un défenseur, commettre une faute sur tout joueur de l'équipe en possession du ballon, **avec l'intention d'arrêter le flux de l'attaque**, n'importe où dans le champ de jeu.

Ce type de faute est appelé faute tactique.

WP 22

ANCIEN

WP 22.12

....Un des plus sérieux actes de violence consiste à donner des coups de coude en arrière (figure 19), ce qui peut entraîner une blessure grave de l'adversaire. De même, une blessure grave peut se produire lorsqu'un joueur donne volontairement un coup de tête dans le visage d'un adversaire qui le marque de près. Dans ces cas, l'arbitre peut aussi prendre une sanction justifiée conformément à l'article WP 22.14 (**brutalité**), plutôt qu'à l'article WP 22.12.]

NOUVEAU

WP 22.12

....Un des plus sérieux actes de violence consiste à donner des coups de coude en arrière (figure 19), ce qui peut entraîner une blessure grave de l'adversaire. De même, une blessure grave peut se produire lorsqu'un joueur donne volontairement un coup de tête dans le visage d'un adversaire qui le marque de près. Dans ces cas, l'arbitre peut aussi prendre une sanction justifiée conformément à l'article WP 22.14 (**action violente**), plutôt qu'à l'article WP 22.12.]

WP 22

ANCIEN

WP 22.14 Commettre ~~un acte de brutalité~~ (y compris jouer de façon violente 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, pendant le jeu, pendant tout arrêt ou temps mort, après un but ou pendant un intervalle entre les périodes de jeu....

.... Si les arbitres signalent ~~des actes de brutalité~~ simultanés ou des actions de jeu violentes 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 la première le penalty, suivi par un penalty de l'autre équipe. Après le deuxième penalty, 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 *avec 30 secondes de temps de possession de balle.*

NOUVEAU

WP 22.14 Commettre **une action violente** (y compris jouer de façon violente 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, pendant le jeu, pendant tout arrêt ou temps mort, après un but ou pendant un intervalle entre les périodes de jeu....

....Si les arbitres signalent **des actions violentes** simultanés ou des actions de jeu violentes 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 la première le penalty, suivi par un penalty de l'autre équipe. Après le deuxième penalty, 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 avec 30 secondes de temps de possession de balle.



WP 22

ANCIEN

WP 22.17 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 WP 22.3 et le penalty doit être maintenu ou rejoué selon le cas.

[NOTE : La forme d'interférence la plus commune sur l'exécution d'un penalty consiste pour un adversaire à donner un coup de pied en direction du joueur tirant le penalty, au moment où celui-ci va l'exécuter. Il est essentiel pour les arbitres de s'assurer que tous les joueurs sont au moins ~~à 2 mètres~~ du tireur, pour éviter une telle interférence. L'arbitre devrait aussi autoriser l'équipe défensive à prendre position en priorité.]

NOUVEAU

WP 22.17 Gêner l'exécution d'un penalty **après le coup de sifflet de l'arbitre**. Le joueur fautif doit être exclu pour le restant du match avec remplacement après la première occasion mentionnée à l'article WP 22.3 et le penalty doit être maintenu ou rejoué selon le cas.

Les arbitres peuvent utiliser le système VAR pour déterminer s'il y a eu interférence avec le tir de Pénalty.

*[NOTE : La forme d'interférence la plus commune sur l'exécution d'un penalty consiste pour un adversaire à donner un coup de pied en direction du joueur tirant le penalty, au moment où celui-ci va l'exécuter. Il est essentiel pour les arbitres de s'assurer que tous les joueurs sont au moins **à 3 mètres** du tireur **et en dehors de la zone des 6 mètres**, pour éviter une telle interférence. L'arbitre devrait aussi autoriser l'équipe défensive à prendre position en priorité.]*



WP 23

ANCIEN

WP 23.2 Pour un joueur de la défense, commettre toute faute dans la zone des 6 mètres ~~sans laquelle~~ un but aurait probablement été marqué.

[NOTE : Outre les autres infractions empêchant un but probable, les infractions suivantes relèvent de cette règle :

a) : pour un gardien de but ou tout autre défenseur, abaisser ou déplacer d'une quelconque façon le but (figure 20) ;

b) : pour un défenseur, tenter de bloquer un tir ou une passe avec les deux mains (figure 21) ;

c) : pour un défenseur, jouer le ballon avec un poing fermé (figure 22) ;

d) : pour un gardien de but ou tout autre défenseur, mettre le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué.

NOUVEAU

WP 23.2 Pour un joueur de la défense, commettre toute faute dans la zone des 6 mètres **si** un but aurait probablement été marqué.

[NOTE : Outre les autres infractions empêchant un but probable, les infractions suivantes relèvent de cette règle :

a) : pour un gardien de but ou tout autre défenseur, abaisser ou déplacer d'une quelconque façon le but (figure 20) ;

b) : pour un défenseur, tenter de bloquer un tir ou une passe avec les deux mains (figure 21) ;

c) : pour un défenseur, jouer le ballon avec un poing fermé (figure 22) ;

d) : pour un gardien de but ou tout autre défenseur, mettre le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué.

L'arbitre peut retarder son coup de sifflet et attendre de voir si l'attaquant marque un but dans la même action. Si le joueur ne marque pas, l'arbitre doit signaler le Pénalty. L'arbitre peut lever le bras indiquant une éventuelle sanction.

WP 23

ANCIEN

Il est important de noter que, si les fautes décrites ci-dessus et les autres fautes comme tenir, repousser, gêner, etc., sont normalement sanctionnées par un coup franc (avec exclusion s'il y a lieu), elles deviennent des fautes de penalty si elles sont commises dans la zone des 6 mètres par un défenseur au cas où un but aurait probablement été marqué sans la faute.]

NOUVEAU

Il est important de noter que, si les fautes décrites ci-dessus et les autres fautes comme tenir, repousser, gêner, etc., sont normalement sanctionnées par un coup franc (avec exclusion s'il y a lieu), elles deviennent des fautes de penalty si elles sont commises dans la zone des 6 mètres par un défenseur au cas où un but aurait probablement été marqué sans la faute.]

WP 23

ANCIEN

WP 23.3 Pour un défenseur, dans la zone des 6 mètres, donner un coup de pied ou frapper un adversaire ou commettre ~~un acte de brutalité~~. En cas ~~de brutalité~~, le joueur fautif doit aussi être exclu pour le restant du match et un remplaçant peut rentrer dans le champ de jeu après l'écoulement de quatre (4) minutes de jeu effectif, en plus de l'attribution du penalty. Si le joueur fautif est le gardien de but, un gardien de but remplaçant peut rentrer en jeu en lieu et place d'un joueur de champ, conformément à l'article WP 5-6.

NOUVEAU

WP 23.3 Pour un défenseur, dans la zone des 6 mètres, donner un coup de pied ou frapper un adversaire ou commettre **une action violente**. En cas **d'action violente**, le joueur fautif doit aussi être exclu pour le restant du match et un remplaçant peut rentrer dans le champ de jeu après l'écoulement de quatre (4) minutes de jeu effectif, en plus de l'attribution du penalty. Si le joueur fautif est le gardien de but, un gardien de but remplaçant peut rentrer en jeu en lieu et place d'un joueur de champ, conformément à l'article WP 5-6.



WP 23

ANCIEN

WP 23.8 Pour l'entraîneur ou tout officiel de l'équipe, agir d'une quelconque manière propre à empêcher l'inscription d'un but probable.
Aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction.

NOUVEAU

WP 23.8 Pour l'entraîneur ou tout officiel de l'équipe, agir d'une quelconque manière propre à empêcher l'inscription d'un but probable **ou retarder le jeu.**

y compris:

- a) Si un défenseur lance délibérément le ballon avant que l'équipe attaquante ne puisse effectuer un coup franc**
- b) Si un défenseur, après un lancer franc en dehors de la ligne des 6 mètres, pousse délibérément le ballon à l'intérieur de la ligne des 6 mètres, pour éviter un tir direct.**

Aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction.

WP 23

ANCIEN

WP 23.9 Pour un défenseur, y compris le gardien de but, 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 ~~l'action~~ du défenseur empêche l'attaquant de ~~tirer au but~~, un penalty doit être accordé.

[NOTE : en accord avec la règle WP 23.2, les arbitres doivent accorder un penalty, sauf si l'attaquant marque le but.]

NOUVEAU

WP 23.9 Pour un défenseur, y compris le gardien de but, 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 doit retarder l'attribution d'un Pénalty et attendre de savoir si le tir ou la tentative de tir est réussie.

[NOTE : en accord avec la règle WP 23.2, les arbitres doivent accorder un penalty, sauf si l'attaquant marque le but.]



WP 24

ANCIEN

WP 24.2 Tous les joueurs doivent quitter la zone des **5 mètres** et doivent être au moins à ~~deux mètres~~ du joueur qui exécute le tir. Les joueurs de l'autre équipe ont priorité pour prendre position, à raison d'un joueur de chaque côté du joueur exécutant le penalty. 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. Si le gardien de but n'est pas dans l'eau, un autre joueur peut prendre la place du gardien de but, mais sans ses privilèges et ses limitations.

NOUVEAU

WP 24.2 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**, les joueurs de l'autre équipe ont priorité pour prendre position, à raison d'un joueur de chaque côté du joueur exécutant le penalty. 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 afin de prendre la bonne position. Si cette personne ne le fait pas, le joueur ou le gardien de but doit être exclu et réintégrera le jeu conformément à l'article WP22.3.

Si le gardien de but n'est pas dans l'eau, un autre joueur peut prendre la place du gardien de but, mais sans ses privilèges et ses limitations.

Les arbitres peuvent utiliser le système VAR pour déterminer s'il y a eu interférence avec le tir de Pénalty.

WP 26

ANCIEN

NOUVEAU

WP 26.1 CARTONS JAUNES ET ROUGES.

L'arbitre, si nécessaire, doit utiliser des cartons jaunes et rouges pour contrôler les officiels d'équipe et les remplaçants sur le banc tout comme les joueurs dans l'eau. L'utilisation des cartons jaunes et rouges s'applique à toutes les compétitions de water-polo de la FINA et sera administré comme suit.

- a) L'attribution d'un carton jaune par l'arbitre est un avertissement officiel à l'entraîneur principal de l'équipe.
- b) L'attribution 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 du champ 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.



WP 26

ANCIEN

NOUVEAU

c) Lorsque l'entraîneur principal est exclu du match, un autre officiel d'équipe peut occuper ce poste 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 marque de mi-distance pour donner des instructions à son équipe;

d) Pendant le match, lorsqu'un membre de l'équipe, dans le champ de jeu, commet un acte d'inconduite, l'arbitre doit montrer un carton rouge au joueur et appliquer la sanction appropriée;

WP 26

ANCIEN

NOUVEAU

e) Un arbitre peut délivrer un carton jaune si, de son point de vue, un joueur persiste à jouer de manière anti-sportive ou se livre à des simulations.

L'arbitre montrera un carton jaune à l'équipe fautive 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;

f) Les membres d'une équipe qui commettent un acte d'inconduite seront sanctionnés selon la règle WP 22.13 et devront quitter immédiatement l'enceinte du champ de jeu.

WP 27

ANCIEN

~~WP 26~~ ACCIDENT, BLESSURE ET MALADIE

NOUVEAU

WP 27 ACCIDENT, BLESSURE ET MALADIE



ANNEXE A : Instructions pour l'utilisation de deux arbitres

ANCIEN

~~9. Lorsque des coups francs simultanés sont accordés par les deux arbitres à la même équipe, la remise en jeu sera accordée au joueur désigné par l'arbitre d'attaque.~~

NOUVEAU

9 . Lorsque des attributions simultanées sont faites pour des fautes ordinaires mais pour des équipes adverses, la décision doit être une chandelle d'arbitre, à effectuer par l'arbitre attaquant.

ANNEXE B : Signaux utilisés par les officiels

ANCIEN

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 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.



NOUVEAU

Figure B

L'arbitre montre d'un bras la direction de l'attaque et, **si nécessaire**, 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 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.



La paume de la main doit être tournée vers le haut sur le graphique

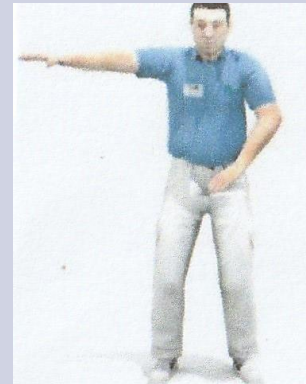
ANNEXE B : Signaux utilisés par les officiels

ANCIEN

NOUVEAU

Figure V2

Pour indiquer un changement de possession



ANNEXE C : Infraction contre les membres ou les officiels d'équipe

ANCIEN

4.1 Pour toute **brutalité**, ou toute infraction non prévue par les articles FINA WP 20-22 commises par un joueur contre d'autres joueurs ou des officiels d'équipe, la suspension minimum sera ~~d'un (1) match~~ jusqu'à un maximum couvrant tous les matches de water-polo pendant une période d'un (1) an.

NOUVEAU

4.1 Pour toute **action violente**, ou toute infraction non prévue par les articles FINA WP 20-22 commises par un joueur contre d'autres joueurs ou des officiels d'équipe, la suspension minimum sera **de deux (2) matches** jusqu'à un maximum couvrant tous les matches de water-polo pendant une période d'un (1) an.

4.2 Pour toute action violente, le comité technique se donne le droit de visionner la vidéo du match et de sanctionner en fonction des incidents révélés, nonobstant le fait que les arbitres ont signalés ou non les actions violentes.

Les joueurs qui retirent leur bonnet lors d'incidents violents ou les joueurs sans bonnet entrant dans le champ de jeu lors d'un incident impliquant de la violence peuvent également être sanctionnés.

MERCI de votre attention



PARIS

Ville candidate
Jeux Olympiques de 2024



FÉDÉRATION FRANÇAISE
NATATION