

QUELQUES RAPPELS REGLEMENTAIRES UTILES
(Règlement FINA 2023 - Version FFN MARS 2023)

E	Mauvaise rentrée d'un joueur exclu ou de son remplaçant (quand son équipe est en possession du ballon).	VI.9.16
P + Nouvelle E (= une seule faute, notée EP)	Mauvaise rentrée d'un joueur exclu ou de son remplaçant (quand son équipe n'est pas en possession du ballon). ⇒ RAPPEL : un remplaçant n'est pas autorisé à entrer à la place d'un joueur exclu tant que le joueur n'a pas atteint la zone de rentrée la plus proche de sa propre ligne de but, sauf entre les périodes, après un but ou pendant un temps mort	VI.9.16
P	Demander un temps mort sans être en possession du ballon	VI.5.4 & VI.10.9
P + EDA	Joueur non-autorisé à participer au jeu qui entre en jeu (dit « joueur illégal » : joueur avec 3 fautes personnelles, 7ème joueur entrant alors que son équipe doit jouer à 6 suite à une EDA4P).	VI.10.8
P	Joueur exclu interférant intentionnellement avec le jeu	VI.10.3
P	Pour un gardien de but ou un joueur défensif, commettre toute faute dans la zone des 6 mètres, sans laquelle un but aurait probablement été marqué.	VI.10.2
EDA	Inconduite, langage inacceptable, jeu déloyal répété, agressivité, refus d'obéissance, manque de respect à un officiel. ⇒ Si un joueur commet une faute mentionnée dans cet article pendant l'intervalle entre les périodes, pendant un temps mort ou après un but, le joueur doit être exclu pour le restant du match et un remplaçant a le droit de rentrer immédiatement avant la reprise du jeu, car toutes ces situations sont considérées comme des intervalles. Le match recommencera d'une façon normale.	VI.9.13
EDA	Gêner l'exécution d'un penalty	VI.9.17
EDA	Pour un joueur exclu sortir de l'eau sans autorisation de l'arbitre autrement que par la zone de ré-entrée. Action considérée comme de l'inconduite.	VI.9.4 & VI.9.13
EDA 4' + P	Commettre un acte de violence , y compris jouer de façon violente, donner des coups ou essayer de donner des coups... ⇒ Si l'incident survient pendant un arrêt, un temps mort, après un but ou un intervalle entre les périodes de jeu, le joueur est exclu pour le restant du match et doit quitter la zone de compétition. Aucun penalty ne sera accordé. Le joueur fautif peut être remplacé après quatre (4) minutes de jeu effectif, et le jeu reprendra normalement.	VI.9.14 & VI.10.3
COUP FRANC puis CARTON JAUNE puis CARTON ROUGE	Simuler une faute = coup franc pour l'équipe adverse (VI.8.14) ⇒ Possibilité d'un carton jaune à l'équipe du fautif (simulation répétée), voire d'une EDA au joueur (jeu déloyal répété) ⇒ Persister dans la simulation : carton rouge	VI.8.14 (voire VI.9.13) + VI.16.3.5
COUP FRANC	Demander un temps mort additionnel quand son équipe est en possession du ballon.	VI.5.3
COUP FRANC	Perdre du temps (= jeu qui n'évolue pas) (et plus particulièrement dans la dernière minute)	VI.8.13