

## **WORLD AQUATICS WATER POLO**

### **ANNEXE 5**

#### **OFFICIELS**

#### **1. OFFICIELS POUR LES MANIFESTATIONS AQUATIQUES MONDIALES**

- 1.1.** Pour les épreuves World Aquatics, les officiels doivent se composer de deux arbitres, deux juges de but, des chronométreurs, des secrétaires et d'un arbitre assistant vidéo, chacun ayant les pouvoirs et les devoirs suivants. Ces officiels seront également prévus, dans la mesure du possible, pour d'autres manifestations, sauf que dans un match arbitré par deux arbitres en l'absence de juges de but, les arbitres assumeront les fonctions (mais sans faire les signaux spécifiés) dévolues aux juges de but.

Selon leur importance, les rencontres peuvent être contrôlées par des équipes de quatre à neuf officiels, comme suit :

(a) Arbitres et juges de but : Deux arbitres et deux juges de but ; ou deux arbitres et aucun arbitre assistant ; ou un arbitre et deux juges de but.

(b) Chronométreurs et secrétaires : Avec un chronométreur et un secrétaire : Le chronométreur enregistre les périodes de possession continue du ballon par chaque équipe, conformément à l'article VI.8.14. Le secrétaire enregistre les périodes exactes de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes, tient le registre du jeu conformément à l'article VI.10.1 et enregistre également les périodes respectives d'exclusion des joueurs ordonnés de sortir de l'eau conformément aux Règles.

Avec deux chronométreurs et un secrétaire : Le chronométreur n° 1 enregistrera les périodes exactes de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes. Le chronométreur n° 2 enregistre les périodes de possession continue du ballon par chaque équipe, conformément à l'article VI.8.14. Le secrétaire doit tenir le registre du match et remplir toutes les autres fonctions prévues par les règles du water-polo.

Avec deux chronométreurs et deux secrétaires : Le chronométreur n° 1 enregistre les périodes exactes de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes. Le chronométreur n° 2 enregistre les périodes de possession continue du ballon par chaque équipe, conformément à l'article VI.8.14. Le secrétaire n° 1 tient le registre du match. Le secrétaire n° 2 est chargé des tâches relatives à la rentrée irrégulière des joueurs exclus, à l'entrée irrégulière des remplaçants, à l'exclusion des joueurs et à la troisième faute personnelle.

(c) L'arbitre assistant vidéo : il assistera les deux arbitres comme le prévoit le règlement.

#### **2. ARBITRES**

- 2.1.** Utilisation d'un équipement audio par les arbitres du match. Pendant le match, les deux arbitres disposeront d'un casque audio pour communiquer entre eux. Le délégué et les arbitres assistants VAR en auront également un, mais uniquement pour recevoir des informations pour la table officielle et pour assurer la clarté.
- 2.2.** Toutes les décisions des arbitres sur des questions de fait sont définitives et leur interprétation des règles doit être respectée tout au long du match. Les arbitres ne doivent pas faire de présomption quant aux faits d'une situation quelconque situation au cours du match, mais interpréteront ce qu'ils observent au mieux de leurs capacités.
- 2.3.** Les arbitres sifflent le début et la reprise du match et déclarent les buts, les tirs de but, les tirs de coin (signalés ou non par l'arbitre assistant), les tirs neutres et les infractions aux règles. Un arbitre peut modifier une décision à condition de le faire avant que le ballon ne soit remis en jeu.
- 2.4.** Les arbitres ont le pouvoir d'ordonner à tout joueur de sortir de l'eau conformément à la règle appropriée et d'abandonner le match si un joueur refuse de sortir de l'eau après en avoir reçu l'ordre.

### **3. JUGES DE BUT**

- 3.1.** Les juges de but doivent être situés du côté de la table officielle, chacun se tenant sur une ligne de but à l'extrémité du champ de jeu.
- 3.2.** Les fonctions des juges de but sont de :
- a) signaler, en levant un bras verticalement, que les joueurs sont correctement positionnés sur leur ligne de but respective au début d'une période ;
  - b) signaler, en levant les deux bras verticalement, un commencement de jeu ou une remise en jeu incorrects ;
  - c) signaler en pointant horizontalement le bras en direction de l'attaque une remise en jeu par le gardien de but;
  - d) signaler en pointant horizontalement le bras en direction de l'attaque un corner ;
  - e) signaler en levant et en croisant les deux bras pour un but ;
  - f) signaler en levant les deux bras verticalement la rentrée incorrecte d'un joueur précédemment exclu ou l'entrée incorrecte d'un remplaçant.
- 3.3.** Chaque juge de but doit avoir une réserve de ballons et lorsque le ballon original sort du champ de jeu, le juge de but doit immédiatement lancer un nouveau ballon au gardien de but (pour une remise en jeu par le gardien de but), au joueur le plus proche de l'équipe offensive (pour un corner), ou bien selon les prescriptions de l'arbitre.

### **4. CHRONOMETREUR**

- 4.1.** Les fonctions des chronomètres sont :
- a) d'enregistrer la durée exacte de jeu continu, la durée des temps morts et des intervalles entre les périodes;
  - b) d'enregistrer la durée de possession continue du ballon par chacune des équipes;
  - c) d'enregistrer la durée de l'exclusion des joueurs qui ont été exclus du jeu conformément au Règlement, de même que le moment auquel ces joueurs ou leurs remplaçants sont autorisés à revenir en jeu ;
  - d) d'annoncer de façon audible le commencement de la dernière minute de la rencontre ;
  - e) de signaler au moyen d'un sifflet les 45 secondes et la fin de chaque temps mort
- 4.2.** Un chronométrateur signalera au moyen d'un sifflet (ou par tout autre signal acoustique, pourvu qu'il soit distinct, efficace et compréhensible immédiatement), la fin de chaque période indépendamment des arbitres, et ce signal prendra effet immédiatement à l'exception :
- a) du cas où un arbitre signale simultanément l'attribution d'un penalty, cas dans lequel le penalty sera exécuté conformément au Règlement ;
  - b) du cas où le ballon est en vol et franchit la ligne le but, cas dans lequel tout but qui en résulte sera accordé.

### **5. SECRÉTAIRES**

- 5.1.** Les fonctions des secrétaires sont :
- a) d'assurer la rédaction du rapport de match, incluant l'identification des joueurs, de la chronologie du score, des temps morts, des fautes personnelles entraînant l'exclusion, des penalties et des fautes personnelles attribuées à chaque joueur ;
  - 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 ;
  - c) de signaler au moyen du drapeau rouge et d'un coup de sifflet la rentrée incorrecte d'un joueur

exclu ou de son remplaçant (y compris à la suite du signal d'un juge de but signalant une entrée ou une rentrée en jeu incorrecte), signal qui interrompra immédiatement le jeu;

- d) de signaler, sans délai, l'attribution d'une troisième faute personnelle contre un joueur, comme suit :
  - i. avec le drapeau rouge, ou par tout autre moyen de signalisation approuvé, si cette troisième faute personnelle est une faute d'exclusion ;
  - ii. avec le drapeau rouge et un coup de sifflet, ou par tout autre moyen approuvé, si cette troisième faute personnelle est une faute de pénalty.

## **6. ARBITRE ASSISTANT VIDÉO**

**6.1.** Les fonctions de l'arbitre assistant vidéo sont les suivantes :

- a) alerter et assister l'arbitre du match dans les situations douteuses de "but / pas de but" ou en cas d'action violente en fournissant les images vidéo au moment opportun.
- b) si nécessaire, dans d'autres situations, aider les arbitres avec des images vidéo ;
- c) montrer à l'arbitre ou aux arbitres de match des rediffusions d'autres incidents, sur demande.







## **7. INSTRUCTIONS POUR L'UTILISATION DE DEUX ARBITRES**










- 7.1.** Les arbitres ont le contrôle absolu du jeu et disposent des mêmes pouvoirs pour déclarer les fautes et les pénalties. Les divergences d'opinion entre les arbitres ne doivent pas servir de base à une réclamation ou à un appel.
- 7.2.** Le comité ou l'organisation qui désigne les arbitres a le pouvoir de désigner le côté du bassin à partir duquel chaque arbitre doit opérer. Les arbitres changeront de côté du bassin avant le début de toute nouvelle période de jeu, dès lors que les équipes ne changent pas d'extrémité.
- 7.3.** Au début du match et de chaque période, les arbitres se placeront sur la ligne des six (6) mètres. Le signal de départ sera donné par l'arbitre situé du côté où se trouve la table officielle.
- 7.4.** Après un but, le signal de remise en jeu sera donné par l'arbitre qui contrôlait la situation d'attaque lorsque le but a été marqué. Avant la reprise, les arbitres doivent s'assurer que les remplacements éventuels ont été effectués.
- 7.5.** Chaque arbitre a le pouvoir de déclarer des fautes dans n'importe quelle partie du champ de jeu, mais chaque arbitre accorde son attention première à la situation offensive d'attaque du but situé sur sa droite. L'arbitre ne contrôlant pas la situation d'attaque (l'arbitre de la défense) doit conserver une position qui ne soit pas plus proche du but attaqué que celle du joueur de l'équipe attaquante qui est le plus éloigné du but.
- 7.6.** Lors de l'attribution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but ou d'un corner, l'arbitre prenant la décision doit donner un coup de sifflet et les deux arbitres doivent montrer la direction de l'attaque, pour permettre aux joueurs dans différentes parties du bassin de voir rapidement quelle équipe bénéficie de la remise en jeu. L'arbitre prenant la décision pointe vers l'endroit où le ballon doit être joué s'il n'est pas à cette place. Les arbitres utiliseront les signaux prévus à l'Annexe B pour indiquer la nature des fautes qu'ils auront signalées.
- 7.7.** Le signal pour un tir de pénalty est donné par l'arbitre attaquant ; toutefois un joueur qui souhaite lancer le ballon de la main gauche peut demander à l'arbitre de la défense de donner le signal.
- 7.8.** Lorsque des coups francs simultanés sont attribués pour des fautes ordinaires mais pour des équipes opposées, une remise en jeu par chandelle d'arbitre doit être faite par l'arbitre d'attaque.
- 7.9.** Lorsque des coups francs simultanés sont accordés par deux arbitres et que l'un est pour une faute ordinaire et l'autre pour une faute d'exclusion ou une faute de pénalty, la faute d'exclusion ou la faute de pénalty doit être appliquée.
- 7.10.** Lorsque des joueurs de deux équipes commettent simultanément une faute d'exclusion pendant le match, les arbitres doivent demander le ballon et s'assurer que les deux équipes et les secrétaires savent qui est exclu. Le chronomètre de possession de 30 secondes n'est pas remis à zéro et le jeu recommence avec un coup franc pour l'équipe qui était en possession du ballon. Si aucune équipe n'en était en possession lorsque les exclusions ont été demandées, le chronomètre de possession










des 30 secondes est remis à zéro, et le jeu reprendra par chandelle d'arbitre




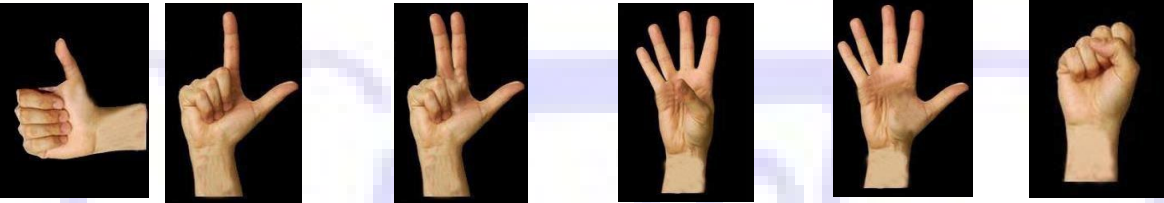
**7.11.** Au cas où des fautes de penalty ont été accordées simultanément aux deux équipes, le premier penalty doit être joué par la dernière équipe en possession du ballon. Après que le second penalty ait été joué, le match doit recommencer avec l'équipe qui était en possession du ballon, qui obtient un coup franc sur ou derrière la ligne de mi-distance. Le chronomètre du temps de possession du ballon est réinitialisé à 30 secondes.

## 8. SIGNAUX A UTILISER PAR LES OFFICIELS

<p>A. L'arbitre abaisse le bras de la position verticale pour signaler        (i) le début de la période        (ii) la reprise en jeu après un but        (iii) l'exécution d'un pénalty.</p>	
<p>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.</p>	
<p>C. Signal du lancer par chandelle d'arbitre. L'arbitre dirige sa main vers l'endroit de la chandelle, puis il élève les deux pouces et demande le ballon.</p>	
<p>D. Pour notifier l'exclusion d'un joueur, l'arbitre signale le joueur et bouge le bras rapidement vers la limite du champ de jeu. Puis il indique le numéro du bonnet du joueur exclu de manière visible depuis le champ de jeu et la table</p>	
<p>E. Pour l'exclusion simultanée de deux joueurs, l'arbitre pointe les deux mains vers les intéressés, indiquant leur exclusion conformément à la figure D, puis il signale immédiatement les numéros des bonnets des joueurs.</p>	
<p>F. Afin de signaler l'exclusion d'un joueur pour mauvaise conduite l'arbitre signale l'exclusion conformément à la figure D (ou E, le cas échéant), puis il fait tourner ses mains l'une autour de l'autre de manière visible depuis le champ de jeu et la table en attribuant en plus un carton rouge au joueur. Enfin, il indique le numéro du bonnet de l'intéressé à la table.</p>	

<p>G. Pour indiquer l'exclusion d'un joueur avec remplacement après quatre (4) minutes, l'arbitre signale l'exclusion conformément à la figure D (ou E, le cas échéant), puis il croise les bras de manière visible depuis le champ de jeu et la table en attribuant en plus un carton rouge au joueur. Enfin, il indique le numéro du bonnet de l'intéressé à la table.</p>	
<p>H. Pour signaler un penalty, l'arbitre élève le bras avec cinq doigts en l'air, puis il indique le numéro du bonnet du joueur fautif à la table.</p>	
<p>I. L'arbitre indique un but en donnant un coup de sifflet et en pointant immédiatement vers le centre du champ de jeu.</p>	
<p>J. Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à tenir l'adversaire, l'arbitre se tient le poignet d'une main avec l'autre main.</p>	
<p>K. Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à enfoncer l'adversaire, l'arbitre fait un mouvement descendant avec les deux mains depuis une position horizontale.</p>	
<p>L. Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à tirer l'adversaire en arrière, l'arbitre fait un mouvement de traction avec les deux mains étendues à la verticale revenant vers son corps.</p>	
<p>M. Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à donner un coup de pied à l'adversaire, l'arbitre fait un mouvement de coup de pied..</p>	
<p>N. Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à frapper l'adversaire, l'arbitre fait le mouvement du coup donné avec un poing fermé en partant d'une position horizontale.</p>	
<p>O. Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à pousser l'adversaire ou à se repousser sur lui, l'arbitre fait un mouvement de repoussement depuis son corps à partir d'une position horizontale</p>	

<p>P. Pour indiquer la faute d'exclusion d'entrave ou de nage gênante sur un adversaire, l'arbitre fait un mouvement de croisement d'une main horizontale sur l'autre.</p>	
<p>Q. Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à mettre le ballon sous l'eau, l'arbitre fait avec sa main un mouvement descendant à partir d'une position horizontale.</p>	
<p>R. Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à se tenir debout sur le fond de la piscine, l'arbitre lève et abaisse un pied..</p>	
<p>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</p>	
<p>T. Pour indiquer l'infraction à la règle des deux mètres, l'arbitre indique le chiffre deux avec l'index et le médium, le bras tendu en l'air</p>	
<p>U. Pour indiquer les fautes ordinaires de perte de temps ou de dépassement des 30 secondes de possession du ballon, l'arbitre fait deux ou trois fois un mouvement circulaire de la main.</p>	
<p>V. Pour indiquer qu'un tir au but direct hors de la zone des 6 mètres est autorisé.</p>	
<p>W. Par un juge de but pour indiquer un changement de possession</p>	
<p>W. Par un juge de but pour signaler le début d'une période.</p>	

<p>X. Signal effectué par le juge de but pour indiquer un début incorrect, une reprise ou une entrée incorrecte d'un joueur exclu</p>	
<p>Y. Signal effectué par le juge de but pour indiquer une remise en jeu depuis le but ou un corner.</p>	
<p>Z. Par un juge de but pour indiquer un but.</p>	
	
<p>Pour indiquer le numéro du bonnet d'un joueur. Pour permettre à l'arbitre de mieux communiquer avec les joueurs et le secrétaire, les signaux sont effectués en utilisant les deux mains si nécessaire quand le nombre est supérieur à 5. Une main montre 5 doigts et l'autre main montre les doigts supplémentaires pour faire la somme correspondant au numéro du joueur. Pour le numéro dix, un poing serré est montré. Si le numéro est supérieur à dix, une main présente un poing serré et l'autre les doigts supplémentaires pour faire la somme correspondant au numéro du joueur.</p>	