

WORLD AQUATICS WATER POLO

ANNEXE 3

DEFINITIONS

1. CHAMP DE JEU ET EQUIPEMENT

- 1.1. **Champ de jeu** : La surface de jeu officiellement désignée comme le lieu de l'action d'un match de water-polo est décrite à l'annexe 4.
- 1.2. **Table des officiels** : L'endroit désigné où d'autres officiels nécessaires et les personnes autorisées s'acquittent de leurs responsabilités pendant un match.
- 1.3. **Remplacement volant** : La capacité d'une équipe à échanger des joueurs pendant le jeu à partir de la zone de remplacement volant
- 1.4. **Zone de Remplacement Volant** : La zone désignée par les Règles sur le côté du champ de jeu où des remplacements volants peuvent se produire.
- 1.5. **But (définition A)** : Le résultat lorsque le ballon traverse complètement la ligne de but en arrière de la ligne des poteaux et sous la barre transversale.
- 1.6. **Ligne de but** : La fin du terrain de jeu, formée par la face avant du poteau de but (VI 7.1)
- 1.7. **Zone de but** : Zone rectangulaire s'étendant sur 2 mètres de chaque côté extérieur des poteaux de but jusqu'à la ligne des 2 mètres opposée à la ligne de but. Dans cette zone, les joueurs attaquants ne doivent pas entrer sans possession du ballon, sauf s'ils sont en arrière de la ligne du ballon.
- 1.8. **Ligne des 5 mètres** : C'est la ligne à partir de laquelle le penalty doit être exécuté.
- 1.9. **Zone de 6 mètres** : C'est une zone à moins de 6 mètres de la ligne de but où certaines fautes, selon les règles relatives au Pénalty, peuvent devenir une faute de Pénalty
- 1.10. **Ligne de de mi-distance** : Ligne qui divise la longueur du champ de jeu en deux moitiés égales en son milieu.
- 1.11. **But** : La structure dans laquelle le ballon doit pénétrer entièrement pour marquer (Annexe 4.2)

2. EQUIPES ET REMPLACANTS

- 2.1. **Équipe** : Equipe de joueurs de water-polo telle que décrite à la Section VI
- 2.2. **Joueur** : Membre individuel d'une équipe de water-polo.
- 2.3. **Gardien de but** : membre individuel d'une équipe, portant le bonnet n°1 ou 13, dont le rôle est d'empêcher le ballon de pénétrer dans le but. (Annexe 4.4.3)
- 2.4. **Remplaçant** : Un joueur entrant dans le champ de jeu pour remplacer un joueur qui y était déjà ou qui a été exclu.
- 2.5. **Réserve** : un membre de l'équipe qui ne joue pas à ce moment-là.
- 2.6. **Zone désignée de remplacement latéral**: C'est la « zone de remplacement volant »
- 2.7. **Zone de rentrée** : Endroit d'où un joueur ou un remplaçant peut revenir dans le champ de jeu après une exclusion.
- 2.8. **Avantage** : La possibilité pour un joueur attaquant et/ou l'équipe attaquante de continuer à jouer le ballon afin de générer une opportunité de marquer. Les arbitres doivent officier de manière à ce que l'équipe attaquante puisse maintenir cet avantage.

2.9. Carton rouge : Signal de l'arbitre pour indiquer une exclusion pour le restant du match d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un officiel de l'équipe.

2.10. Carton Jaune : Signal d'avertissement de l'arbitre à l'entraîneur pour comportement inapproprié ou discipline du banc insuffisante, ou pour simulations répétées et jeu déloyal persistant d'une équipe.

2.11. Joueur fautif : Un joueur qui commet une faute selon les règles.

3. ARBITRES ET OFFICIELS

3.1. Arbitre assistant vidéo – VAR : Technologie vidéo et arbitre assistant que l'arbitre peut utiliser pour prendre une décision finale après avoir examiné une des situations décrites à l'Annexe 5 - Protocole VAR.

3.2. Arbitre : Un officiel responsable de diriger le jeu avec les fonctions fixées par le règlement.

3.3. Possibilité de jouer le ballon : Lorsque le joueur en possession du ballon est capable de continuer à jouer en mettant le ballon en action.

3.4. Pointe : Attaquant dont la position principale se situe près de la ligne des 2 mètres de l'adversaire et généralement entre la largeur des poteaux de but.

3.5. Contre-pointe: Un défenseur dont la principale responsabilité est de marquer la pointe. (Voir Avant-centre).

3.6. Juge de but ou arbitre assistant : Un officiel assis au niveau de la ligne de but responsable pour aider l'arbitre à déterminer si le ballon est entré dans le but ou a passé la ligne de but, y compris de déterminer qui a touché le ballon en dernier ainsi que de relancer un nouveau ballon selon les instructions des arbitres.

3.7. Début ou reprise : La reprise du jeu au début d'une période, après un but ou après que l'arbitre a demandé le ballon et arrêté le jeu.

4. DUREE DU JEU

4.1. Jeu effectif : Les équipes jouent quatre périodes, chaque période est constituée de huit minutes de jeu effectif ; soit un total de 32 minutes. Le jeu effectif commence au début de chaque période, lorsqu'un joueur touche le ballon, s'arrête à chaque indication de l'arbitre, ou du chronomètre du temps de possession continue du ballon et reprend après chaque arrêt lorsque le joueur met le ballon en jeu conformément aux Règles, tire ou passe le ballon.

4.2. Séance de tir au but : La procédure pour déterminer un résultat définitif pour un match en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire. La procédure est régie par l'Annexe D

4.3. Arbitre d'attaque : L'arbitre qui accorde la plus grande attention aux situations d'attaque, en face du but, à la droite de l'arbitre.

4.4. Arbitre de défense : L'arbitre qui contrôle la situation d'attaque à la gauche de l'arbitre. Cet arbitre maintient généralement une position moins proche du but attaqué que de celle du joueur de l'équipe attaquante le plus éloigné du but

5. TEMPS MORTS

5.1. Temps mort : Un arrêt de jeu d'une minute à la disposition de l'équipe attaquante à tout moment, sauf lors de l'attribution d'un tir de pénalty ou lors d'une révision VAR. Chaque équipe a le droit à deux temps morts par match.

5.2. Temps mort illégal : Un temps mort demandé auquel l'équipe n'a pas droit.

5.3. Possession : Possession du ballon quand un joueur d'une des équipes tient le ballon ou nage avec le ballon.

6. FACON DE MARQUER

6.1. Mettre le ballon en jeu de manière visible : Cela signifie que le ballon doit quitter la main du joueur qui le tient. Se passer le ballon d'une main à l'autre est considéré comme mettre le ballon visiblement en jeu.

6.2. Feinter : Simuler un tir.

6.3. Engagement : Au début d'une période le ballon est placé au milieu du champ de jeu et une fois que le coup de sifflet a retenti pour signaler le début du match, les équipes sprintent vers le milieu de la piscine pour prendre possession du ballon.

7. FAUTES ORDINAIRES

7.1. Faux départ : Débuter le jeu de manière incorrecte, soit avant le signal de l'arbitre, ou en poussant ou en affectant l'alignement du but.

7.2. Faute : Une violation d'une règle entraînant un arrêt du chronomètre général et l'attribution d'un coup franc. Il existe deux types de fautes :

- les fautes physiques (contact physique d'un joueur empêchant un adversaire de poursuivre son mouvement)
- Les fautes techniques (contre les règles, par exemple, faux départ ou reprise, frapper le ballon avec le poing fermé, deux mains, etc.)

7.3. Balle coulée : Faute ordinaire prononcée à l'encontre d'un joueur pour avoir mis la balle sous l'eau lorsqu'il est attaqué par un adversaire ou pour cacher intentionnellement le ballon à l'adversaire.

7.4. Exclusion simultanée : Quand deux joueurs d'équipes opposées sont exclus simultanément.

7.5. Esprit du jeu : Caractéristique déterminante du sport. Jouer dans l'esprit signifie jouer pour gagner tout en respectant ses co-équipiers, ses adversaires et le jeu lui-même. Il se définit par la compréhension des règles et par le fait de jouer en gardant intégrité et honnêteté à l'esprit.

7.6. Pousser : Utiliser la main, le bras, le pied ou toute autre partie du corps pour pousser un adversaire afin d'obtenir un avantage.

7.7. Coup de pied : Un coup, une frappe ou une poussée énergique avec le pied sur le corps ou le visage d'un adversaire. Cela constitue une faute personnelle.

7.8. Simulation : Faire semblant d'être victime d'une faute.

7.9. Conduire : Mouvement offensif d'un joueur qui fait face à un adversaire et qui tente de nager agressivement vers une position avantageuse plus proche du but.

7.10. Meneur : Un joueur qui se dirige vers le but, généralement en partant d'une position statique, face à un adversaire, et qui tente de nager agressivement afin de prendre une position avantageuse plus proche du but.

7.11. Attaquer : Tenir, enfoncer, tirer en arrière ou gêner un joueur qui tient le ballon.

7.12. Ligne de mi-distance : Ligne qui divise la longueur du champ de jeu en deux parties égales.

7.13. Faute offensive : Faute commise par un joueur attaquant entraînant un coup franc accordé à l'équipe défensive.

7.14. Tenir le ballon : Soulever, porter ou toucher le ballon mais n'incluant pas dribbler le ballon.

8. FAUTES D'EXCLUSION

- 8.1. Entrée incorrecte** : Entrée d'un joueur dans le champ de jeu, pendant le jeu, de manière non conforme aux règles.
- 8.2. Rentrée incorrecte** : Entrée d'un remplaçant dans le jeu, pendant son déroulement, de manière non conforme aux règles.
- 8.3. Faute d'exclusion** : Une faute pour laquelle un joueur est exclu du jeu pour une période de temps indiquée dans les règles.
- 8.4. Inconduite** : Tout comportement inapproprié, y compris le manque de respect envers un arbitre ou un adversaire, ainsi que de ne pas tenir compte d'une instruction donnée par l'arbitre.
- 8.5. Action violente** : Action d'un joueur visant à causer un préjudice ou à blesser un autre joueur ou un officiel, qu'il y ait ou non contact.
- 8.6. Jeu déloyal agressif** : Comportement qui peut entraîner des blessures chez les adversaires. L'intention de ce genre de faute est de détruire et d'arrêter complètement l'avantage ou la progression du jeu ou d'un joueur ou de provoquer l'adversaire ; Il s'agit d'un jeu dangereux, sans intention claire de blesser l'adversaire, mais qui est généralement causé par les émotions.
- 8.7. Jeu déloyal persistant** : Fautes non autorisées commises par les défenseurs pour arrêter l'attaque. L'intention de ces fautes n'est pas de blesser un adversaire mais de détruire le déroulement du jeu, avantage et vitesse, ainsi que d'intimider l'adversaire.
- 8.8. Gênér** : Obstruer le mouvement par des actes physiques non autorisés comme tenir ou bloquer un adversaire.
- 8.9. Tenir un adversaire** : Utiliser les mains, les bras ou les jambes pour tenir un adversaire dans le but de limiter ses déplacements.
- 8.10. Couler** : Pousser un adversaire sous l'eau.
- 8.11. Tirer en arrière** : Tirer un adversaire.
- 8.12. Interférer lors d'un coup franc, un but ou un penalty** : Perturber ou interférer lors de l'exécution d'une de ces remises en jeu.
- 8.13. Mouvements disproportionnés** : Effectuer tout mouvement avec l'intention de donner un coup de pied ou de frapper l'adversaire, même si le joueur ne parvient pas à entrer en contact.
- 8.14. Frapper** : Signifie "toucher".
- 8.15. Faute tactique** : Toute faute commise par un défenseur dans le but d'arrêter le flux du jeu avec l'intention de mettre fin à une situation d'avantage, en particulier lors d'une contre-attaque.
- 8.16. Contre-attaque** : La phase de transition de l'équipe attaquante qui amène rapidement le ballon d'un bout à l'autre du champ de jeu dans le but de marquer un but avant que l'équipe défensive puisse se mettre en position.

9. FAUTES DE PENALTY

- 9.1. Faute de penalty** : Toute faute commise dans les 6 mètres empêchant un but probable (VI.10.2). En outre, une action violente (VI. 9.14) et le fait de retarder le jeu (VI.10.10) peuvent entraîner un penalty, en vertu de l'article VI. 10.9.
- 9.2. Situation de but probable** : Situations dans lesquelles l'attaquant fait face au but et qu'il n'y a pas de défenseur entre l'attaquant et le gardien de but, et que, sans une faute, un but serait très probablement marqué. Il y a également des situations de but probable lorsque le but est vide et que le ballon se trouve à proximité comme expliqué par des exemples dans le Manuel

9.3. Mauvaise passe : Une passe qui ne peut pas être atteinte par l'attaquant, que ce joueur ait été victime d'une faute ou pas. Il n'y a pas de sanction contre le défenseur en cas de mauvaise passe.

9.4. Avantage de position sur un défenseur : Un attaquant se trouvant en position d'avantage, c'est-à-dire entre le défenseur et le but adverse.

9.5. Retarder le jeu : Empêcher intentionnellement les attaquants de poursuivre l'action ou toute interférence contre l'esprit du jeu avec l'intention d'empêcher un but probable.

9.6. Joueur illégal : Un joueur qui n'a pas le droit de participer au jeu.

10. COUP FRANC

10.1. Coup franc : Méthode pour remettre le ballon en jeu après une faute ordinaire, une faute d'exclusion ou la remise en jeu après un temps mort, un but, une blessure y compris un saignement, le remplacement d'un bonnet, après que l'arbitre a demandé le ballon, la sortie du ballon du champ de jeu ou tout autre retard.

10.2. Bloquer un tir ou une passe : Arrêter la trajectoire du ballon avec la main, le bras ou le corps.

10.3. Tir : Une tentative de marquer en dirigeant délibérément le ballon vers le but adverse.

11. REMISE EN JEU DEPUIS LE BUT

11.1. Lancer : Tout mouvement de la main libérant le ballon, avec l'intention de le mettre en jeu, de passer ou de tirer au but.

11.2. Coup franc : La méthode pour remettre le ballon en jeu à la suite d'une faute ou d'un arrêt de jeu.

11.3. Remise en jeu depuis le but : Le lancer accordé à l'équipe en défense tel que décrit à l'article VI.12.

11.4. Dribbler le ballon : Nager avec le ballon ou faire progresser le ballon en nageant. Un joueur qui dribble le ballon est en possession du ballon, mais ne tient pas le ballon.

11.5. Passer le ballon : Lancer le ballon d'un joueur à un coéquipier, ou dans la zone contrôlée par un coéquipier. Lancer le ballon vers un coéquipier (ou à soi-même) avec l'intention de conserver la possession du ballon (par opposition l'intention de marquer un but).

12. CORNER

12.1. Corner : Remise en jeu accordée à l'équipe attaquante sur la ligne des 2 mètres de l'équipe défensive comme indiqué à l'article VI.13.2

12.2. Tir direct : Le ballon peut être tiré directement vers le but :

A) à la suite d'un coup franc lorsque le joueur, le ballon et la faute sont à l'extérieur de la ligne des 6 mètres,

B) lors d'un tir de pénalty,

C) lors d'un corner. (Décrit dans VI.7.2)

13. CHANDELLE D'ARBITRE

13.1. Chandelle d'arbitre : Méthode de mise en jeu du ballon lorsqu'aucune équipe n'en a la possession. L'arbitre fait reprendre le jeu en lançant le ballon dans le champ de jeu entre deux adversaires, donnant à chacun une chance égale de récupérer le ballon.

14. EXECUTION DU PENALTY

14.1. Tir de Pénalty : Tir direct au but depuis la ligne des 5 mètres défendue uniquement par le gardien de but. Celui-ci doit être placé sur la ligne de but entre les poteaux et ne pourra avancer qu'après le signal de l'arbitre (coup de sifflet). Les défenseurs ne pourront entrer dans la zone des 6 mètres qu'après que le ballon a quitté la main du tireur.

15. FAUTES PERSONNELLES

15.1. Faute personnelle : Faute individuelle enregistrée contre un joueur, lorsque l'arbitre signale une faute d'exclusion ou de pénalty.

16. ADDENDUM AVEC D'AUTRES OBSERVATIONS ET CLARIFICATIONS

16.1. Transition : La phase de jeu où une équipe passe de l'attaque à la défense ou de la défense à l'attaque.

16.2. Attaquant : Joueur dont l'équipe est en possession du ballon ; l'équipe contrôle le ballon et a la possibilité de marquer un but.

16.3. Défenseur : Joueur dont l'équipe ne contrôle pas et n'a pas la possession du ballon ; un joueur essayant de défendre le but de son équipe.

