

La Gazette de l'Afawp



Le nouveau règlement de jeu validé par le Comité Technique de Water-Polo de World Aquatics (ex-FINA) apporte plusieurs modifications et ajouts aux règles techniques de la discipline.

Vous trouverez dans ce numéro une deuxième partie de ces nouvelles dispositions

Équipes et Remplaçants

RAPPEL Règlement World Aquatics

2.1 : Chaque équipe doit être composée d'un maximum de treize (13) joueurs, onze (11) joueurs de champ et deux (2) gardiens de but. Une équipe ne doit pas commencer le match avec plus de sept (7) joueurs, dont un sera le gardien de but et portera le bonnet de gardien de but. Cinq (5) joueurs de réserve peuvent être utilisés comme remplaçants, et un gardien de but de réserve peut seulement être utilisé comme gardien de but remplaçant. Une équipe jouant avec moins de sept joueurs ne sera pas tenue d'avoir un gardien de but.

Si une équipe n'a plus de remplaçant à l'exception du gardien de but remplaçant, soit le gardien de but ou le gardien de but remplaçant, le cas échéant, peut jouer comme joueur de champ.

2.2 : Tous les joueurs qui ne participent pas effectivement au jeu avec les entraîneurs et les officiels d'équipe, à l'exception de l'entraîneur principal, doivent s'asseoir sur le banc et ne devront pas quitter ce banc à partir du début du match, sauf pour les remplacements, et pendant les intervalles entre des périodes ou pendant les temps morts. L'entraîneur principal de l'équipe attaquante sera autorisé à se déplacer jusqu'à sa ligne des 6 mètres à tout moment. Les équipes doivent seulement changer d'extrémité et de banc à la mi-temps. Les bancs des équipes doivent être situés sur le côté du bassin opposé à la table officielle.

2.3 : Les capitaines doivent être des joueurs de leurs équipes respectives et ensemble, avec l'entraîneur principal, ils doivent être responsables de la bonne conduite et de la discipline de leurs équipes.

2.4 : Les joueurs doivent porter des maillots non transparents ou un slip séparé en dessous et, avant de prendre part au match, ils doivent retirer tous les objets qui risquent de causer des blessures.

Remarques

La FFN mais également certaines ligues ou inter-régions, peuvent décider d'appliquer certaines dispositions dérogatoires à l'Article VI 2.1 du règlement World Aquatics dans leurs championnats.

Dans tous les cas, celles-ci doivent être clairement indiquées dans les Règlements Sportifs applicables à ces compétitions.

N'oubliez pas de les consulter ou de les demander s'ils ne sont pas disponibles sur le site de l'organisateur !

FFN - REGLEMENT ANNUEL WATER-POLO 2023-2024

12.1. Effectif

- Les équipes engagées dans tous les championnats nationaux Féminins et Masculins pourront être composées d'un maximum de **14 joueuses/joueurs, comprenant 12 joueuses/joueurs de champ et 2 gardiennes/gardiens de but (n° 1 et N°13).**
- Dans le cas d'une équipe composée de 13 joueurs, elle comprendra 11 joueurs de champ et 2 gardiens de but.
- Une équipe ne présentant qu'un seul gardien de but, ne pourra disposer que d'un maximum de 11 joueurs de champ.
- Les bonnets numéros 1 et 13 sont exclusivement réservés à la fonction de gardien de but.

Le cas des entraîneurs - joueurs

FFN - REGLEMENT ANNUEL WATER-POLO 2023-2024

12.3 Le cas des entraîneurs joueurs

La fonction d'entraîneur-joueur n'est pas reconnue.

Par conséquent toute personne portant un bonnet et identifié comme joueur sur la feuille de match devra se conformer aux règles applicables aux joueurs.

Il est obligatoire d'indiquer sur une feuille de match le nom d'un entraîneur et d'un délégué pour chaque équipe (ces derniers doivent signer la feuille avant le début de la rencontre pour en valider la composition). Il est donc possible d'avoir un entraîneur - joueur mais celui-ci n'aura pas les prérogatives de l'entraîneur. En conséquence, il devra rester assis sur le banc avec son bonnet sur la tête et ne pourra pas se déplacer dans ses 6 mètres pendant le jeu. Comme les autres joueurs, il ne pourra se lever que pendant les temps morts... ou s'il s'apprête à entrer dans le champ de jeu. Enfin étant considéré comme un joueur, il sera sanctionné... comme un joueur !

Devoirs des entraîneurs et des capitaines des équipes (VI 2.3)

- **Les capitaines** sont des membres actifs de leurs équipes respectives et, **avec l'entraîneur principal**, ils **sont responsables de la bonne conduite et de la discipline de l'équipe**.
- Le nouvel article VI 2.3 spécifie que désormais l'entraîneur principal est responsable de la bonne conduite et de la discipline de l'équipe et non plus seulement le capitaine.

Dispositions supplémentaires concernant le remplacement des joueurs (VI 2.6-2.8)

- Pendant le jeu, le gardien de but peut être remplacé en quittant le terrain de jeu dans les zones de remplacement désignées pour l'équipe.
- Même dans le cas d'un changement à partir de la zone de rentrée, le remplaçant peut quitter le terrain de jeu si le joueur a visiblement émergé à la surface de l'eau à l'intérieur de la zone d'entrée et a touché les mains de son remplaçant (c'est la même règle que celle qui s'applique aux remplacements volants).
- Les remplacements volants à partir des zones latérales désignées ne sont autorisés que lorsque le remplaçant entre dans la zone derrière la ligne de but.
- Aucun remplacement n'est autorisé lors de l'examen d'une situation VAR.

NOUVELLE INSTRUCTION

- ⇒ **Un remplacement effectué de manière incorrecte depuis la zone de remplacement volant sera considéré comme une mauvaise rentrée. Cela inclut le fait de pénétrer de manière incorrecte dans le champ de jeu ou dans la zone de remplacement volant.**
- ⇒ **Les joueurs ne peuvent pas être plus de deux attaques dans la zone de remplacement volant. Les joueurs ne peuvent pas se trouver dans la zone de remplacement volant avant le début du match ou avant le début de chaque période.**

CLARIFICATION (VI 2.10)

Si un joueur, **de sa propre initiative**, quitte le champ de jeu à un endroit autre que sa zone d'entrée ou la zone de remplacement latérale désignée, **ce joueur ne sera pas sanctionné** pour avoir quitté le champ de jeu. Ce joueur ou un remplaçant **ne pourra revenir dans le champ de jeu depuis la zone de rentrée** qu'avec la permission de l'arbitre.

Le joueur peut également revenir dans le champ de jeu après un **but**, après un **temps mort** ou au début **de la période suivante**.



L'Article **VI 2.10** traite de la **sortie du champ de jeu**.

A ne pas confondre avec l'Article **VI 9.4** qui traite de la **sortie du bassin**, laquelle est sanctionnée par une EDA.

Bonnets

RAPPEL Règlement World Aquatics

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 de leurs coéquipiers. 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.

4.2 Les bonnets doivent être munis de protecteurs d'oreilles souples qui seront de la même couleur que les bonnets de l'équipe.

BONNET DU GARDIEN DE BUT

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.



Cas du joueur exclu sans bonnet

- Un joueur exclu ou un remplaçant sans bonnet ne doit pas revenir dans le champ de jeu. Cela doit être considéré **comme une mauvaise rentrée**.
- Si l'équipe n'a pas la possession du ballon, c'est une **exclusion-penalty (EP)**, si elle a la possession du ballon, c'est une **exclusion** (VI 9.16).
- **Après un temps mort ou un but, l'arbitre ne peut pas faire reprendre le jeu avec un joueur sans bonnet** dans le champ de jeu. Ce joueur doit être remplacé sans délai.
- L'annexe 4.1 du règlement WP stipule que tous les joueurs doivent porter un bonnet.

Rentrée après une faute d'exclusion (VI 9.2)



- Le joueur exclu doit quitter le champ de jeu sans interférer, puis nager pour atteindre la zone de rentrée d'exclusion à condition qu'il ne gêne pas l'alignement du but.
- En atteignant la zone de rentrée, le joueur exclu devra visiblement remonter à la surface de l'eau et **toucher les mains** au-dessus de l'eau **avec le remplaçant**, le cas échéant, avant que le joueur ne soit autorisé à réintégrer conformément aux Règles.

Nouveaux mots dans le vocabulaire du water-polo

- ⇒ Le mot '**Brutalité**' est supprimé des Règles du Jeu.
- ⇒ Les mots 'Brutalité' ou 'Brutalités' sont remplacés par '**Acte de Violence**' ou '**Violences**'.
- ⇒ Rien ne change au niveau de la sanction : le joueur coupable d'un acte de violence est sanctionné en vertu de l'article **VI 9.14**

Une Question sur le Règlement ?

Ecrivez-nous : afawp@hotmail.com

TEMPS MORTS

RAPPEL Règlement World Aquatics

5.1 : 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 accordé ou pendant un examen de la 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 considérée en possession du ballon lorsque l'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.

5.2 : Le jeu reprendra par un coup de sifflet de l'arbitre, par l'équipe en possession du ballon, laquelle met le ballon en jeu sur ou en arrière de la ligne de mi-distance, sauf lorsque le temps mort a été demandé avant l'exécution d'un corner, auquel cas son exécution est maintenue.

5.3 : Si l'entraîneur de l'équipe en possession du ballon demande un temps mort additionnel auquel l'équipe n'a pas le droit, le jeu doit être arrêté, puis doit reprendre sur une remise en jeu du ballon sur la ligne de mi-distance, effectuée par un joueur de l'équipe adverse.

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

5.5 : A la reprise du jeu après un temps mort, les joueurs peuvent prendre n'importe quelle place dans le champ de jeu, sous réserve de l'application des règles concernant l'exécution du corner.

Dispositions supplémentaires concernant les Temps Morts (VI 5)

- Il n'est pas autorisé de demander un temps mort pendant un contrôle VAR.
- Un temps mort peut être demandé par l'entraîneur de l'équipe en possession du ballon.
- Le nouveau VI 5.1 précise **qu'une équipe est en possession du ballon quand l'un de ses joueurs tient ou nage avec le ballon.**
- Après avoir demandé un temps mort illégal, l'entraîneur perd le droit de demander un temps mort légal si l'équipe en dispose encore d'un.

Clarifications sur la faute de "Perte de Temps" (VI 8.13)

- Il est toujours possible pour un arbitre d'accorder une faute ordinaire en vertu de cette règle avant que la période de possession ne soit écoulée.
- **Dans la dernière minute du match, 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 la moitié de terrain de cette équipe, il sera considéré comme une perte de temps pour le gardien de but ou le joueur de recevoir le ballon d'un autre membre de cette équipe qui se trouve dans l'autre moitié du terrain de jeu.

Faute de 'Jouer sous l'eau' (VI 8.15)

Est sanctionné d'une faute ordinaire **le joueur qui passe sous l'eau uniquement pour obtenir un avantage de position.**



Ballons

**ATTENTION : Nouvelle pression du ballon - (VI 19 – APPENDIX 4 – 3.3 & 3.4)**

La pression du ballon a été modifiée :

- ⇒ de **7,5** livres par pouce atmosphérique carré à 8,5 pour les hommes,
- ⇒ de **6,5** livres par pouce atmosphérique carré à 7.5 pour les dames.

RAPPEL : FFN - REGLEMENT ANNUEL WATER-POLO 2023-2024**8.3.1. Ballons de match**

Dans le cadre d'un accord de partenariat entre la FFN et avec un fournisseur de ballons, seuls les ballons de la marque de ce même fournisseur seront admis pour l'ensemble des championnats fédéraux. Il appartient au club accueillant de fournir au moins cinq (5) ballons identiques par équipe.

Les ballons seront adaptés à chaque catégorie d'âge.

La pression des ballons pourra être vérifiée par les arbitres et/ou le délégué de la FFN avant les rencontres. Des changements de pression pourront être demandés si besoin.

Taille	Poids	Circonférence	Catégories d'âge
Type 1	233g à 253g	50cm à 51,5cm	U9 – U11
Type 2 et 3	300g à 330g	58cm à 60cm	U12 – U13 – U14
Type 4	400g à 450g	65cm à 67cm	U15F – U17F – Seniors F
Type 5	400g à 450g	68cm à 71cm	U15G – U17G – U19G – Seniors G

Cartons Jaune et Rouge (VI 16)

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

b) **L'attribution ultérieure d'un carton rouge par l'arbitre** est le signal que l'entraîneur principal et/ou les autres officiels de l'équipe et/ou le(s) joueur(s) sur le banc doivent quitter immédiatement la zone de la piscine. Si les actions de l'entraîneur principal l'exigent, l'arbitre peut donner un carton rouge sans avoir donné de carton jaune.

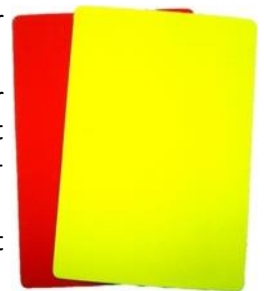
c) **Lorsque l'entraîneur principal est exclu du match**, un autre officiel de l'équipe peut prendre sa place; toutefois, il n'a pas les privilèges de l'entraîneur principal.

L'officiel de l'équipe n'est pas autorisé à se tenir debout et à s'éloigner du banc de l'équipe, mais il peut demander un temps mort conformément aux règles. Pendant un temps mort ou après un but, avant la reprise du match, l'officiel de l'équipe peut se déplacer librement le long du bord de la piscine jusqu'à la mi-course pour donner des instructions à l'équipe.

Au cours du match, lorsqu'un membre de l'équipe se trouvant dans l'eau commet un **acte d'inconduite**, l'arbitre doit lui adresser un carton rouge accompagné de la sanction appropriée.

e) L'arbitre peut délivrer un carton jaune s'il estime qu'un joueur persiste à jouer **de manière antisportive ou se livre à des simulations** (règle VI 8.14). L'arbitre montrera un carton jaune à l'équipe fautive et désignera le joueur fautif. Si l'action se poursuit, l'arbitre infligera au joueur un carton rouge visible par les deux équipes et la table, car il s'agit d'une faute d'inconduite.

f) Les membres de l'équipe qui commettent un **acte d'inconduite** seront sanctionnés conformément à l'article VI 9.13 et doivent quitter le bassin immédiatement.





E-AFAWP - RAPPELS REGLEMENTAIRES



Tableau des fautes - World Aquatics 2023-2025

Décision	Situation	Article W2023
E	Mauvaise rentrée d'un joueur exclu ou de son remplaçant (<i>quand son équipe est en possession du ballon</i>).	VI.9.16
E P (= une seule faute)	Mauvaise rentrée d'un joueur exclu ou de son remplaçant (<i>quand son équipe n'est pas en possession du ballon</i>). ⇒ 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 (WP 22.3 §2 (d))	VI.9.16
P	Demander un TM alors que son équipe n'est pas en possession du ballon.	VI.5.4 & VI.10.9
P + EDA	« Joueur illégal » ⇒ joueur qui entre dans le champ de jeu alors qu'il n'est pas autorisé à participer au jeu (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 si 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-rentrée. Action considérée comme de l'inconduite.	VI.9.4 & VI.9.13
EDA 4' + P	Commettre une action violente (y compris jouer de façon violente, donner des coups ou essayer de donner des coups ou de frapper avec une intention malveillante)... ⇒ 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 (WP 21.16 - VI.8.14) ⇒ Jouer de manière anti-sportive ou se livrer à des simulations ⇒ Persister dans la simulation	VI.8.14 (voire VI.9.13) + VI.16.3.5
COUP FRANC	Demander un TM additionnel quand son équipe est en possession du ballon.	VI.5.3
COUP FRANC	Perdre du temps (= jeu qui n'évolue pas) et en particulier dans la dernière minute.	VI.8.13

La GAZETTE DE L'AFAWP est une publication de l'Association Française des Arbitres de Water-Polo (AFAWP)

28, Route de la Caillauderie 85160 Saint Jean de Monts

Numéro Spécial – Octobre 2023 Comité de Rédaction : Bureau de l'AFAWP