

**QUELQUES RAPPELS REGLEMENTAIRES UTILES**  
(Règlement WA 2023-2024 - Version FFN Avril 2024)

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). ⇒ <i>RAPPEL</i> : 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
EDA + P*	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. ⇒ <i>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.</i>	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... ⇒ <i>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.</i>	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) ⇒ <i>Possibilité d'un carton jaune à l'équipe du fautif (simulation répétée ou persistance de jouer de manière anti-sportive), voire d'une EDA au joueur (jeu déloyal répété)</i> ⇒ <i>Persister dans la simulation ou dans le comportement anti-sportif : carton rouge</i>	VI.8.14 (voire VI.9.13) + VI.16.3.5
CARTON JAUNE  CARTON ROUGE*	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.  L'attribution d'un carton jaune par un arbitre est un avertissement officiel pour l'entraîneur principal.  L'attribution ultérieure 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 de l'aire 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.	VI.2.3  VI.16.3.1  VI.16.3.2
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

\* Toutes ces sanctions doivent être accompagnées d'un rapport factuel et circonstancié sur les faits de jeu à transmettre à la FFN dans les 12h.