

## INSTRUCTIONS POUR LES ARBITRES – PAR LE COMITE TECHNIQUE WATER POLO

Date: 13 Décembre 2024

En vigueur : dès Décembre 2024, applicable à tous les matches de la World Cup 2025

### 1. Le concept des 3 C.

**Contrôle** : Contrôler toute la rencontre, le champ de jeu, les bancs, la table officielle.

**Collaboration** : Très important. Les officiels désignés (arbitres, arbitre VAR, délégué) doivent travailler en équipe et non individuellement.

La décision finale doit être prise par les arbitres de la rencontre.

Vous pouvez parler avec les entraîneurs jusqu'à un certain niveau. Cela permet d'éviter certaines erreurs qui peuvent influencer le match.

**Cohérence** : avec vous-même, avec votre collègue et pendant toute la durée de l'événement.

**2. Protéger le jeu, ne pas regarder le tableau d'affichage, ne pas compter et équilibrer le nombre d'exclusions.** Sifflez ce qu'il faut siffler du premier au dernier instant.

**3. Contrôler le jeu dès le début** afin que la violence physique ne s'aggrave pas. N'oubliez pas les outils à votre disposition, tels que les doubles exclusions, les cartons Jaune et Rouge (inconduite, jeu agressif, acte de violence) pour le joueur et les bancs quand c'est nécessaire.

**4. Concentrez-vous sur votre signalisation**, spécialement lors d'une EXCLUSION SANS BALLON ! (numéro, signal d'exclusion, signal de "reprise"). Positionnement (2m, 6m) et collaboration. Faites attention lorsque vous faites des gestes de la main (poing fermé 🖐️ coup de coude ou tirage du bonnet) après avoir signalé des exclusions ou des changements de possession lesquels devraient plutôt, sur la base de vos gestes de la main, être une exclusion avec un remplacement ou un acte de violence

**5. Lors des tirs de penalty**, se concentrer sur les postes. Tireur, gardien de but, défenseurs.

**6.** Au début des séquences de jeu, les joueurs doivent être assis sur le banc.

**7. Timing de vos décisions.** Parfois vous pouvez retarder une décision (penalty différé ou joueur sur le point de tirer et vous excluez - pas agréable quand on annule un but)

**8. Si l'arbitre VAR observe quelque chose, les arbitres doivent en être informés.** Les arbitres de la rencontre décident. Ne perdez pas l'occasion de vérifier quelque chose. Si vous n'êtes pas sûr à 100 % de ce qu'il faut siffler, ne le sifflez pas (surtout un acte de violence). Même critère pour le challenge,

**9. Après des fautes ordinaires**, assurez-vous que le protocole approprié est respecté, comme la distance entre le défenseur et l'attaquant, ou que le ballon n'a pas été déplacé ou que les deux mains sont levées 🙌 de sorte que le joueur offensif perd l'avantage dans l'un ou l'autre de ces cas.

**10. Les contre-fautes doivent être en rapport avec le jeu actif**, sauf si la situation le justifie.

**11. Tout contact au niveau du cou ou de la tête**, ainsi que le fait de saisir les bonnets doit être sanctionné d'une Exclusion avec Remplacement.

**12. Ne pas quitter le regard sur le tireur au moment du changement de possession** (exclusion-contre faute).

**13. Temps mort :** le temps mort peut être demandé par un signe de la main, mais le temps est arrêté lorsque vous appuyez sur le bouton. Après un signe de la main, indiquez aux équipes d'appuyer sur le bouton. S'il y a un changement de possession entre le signal de la main et l'appui sur le bouton, le temps mort est valable. Objectif : éviter que les équipes ne se plaignent du moment exact du temps mort.

**14. Maîtrise du temps:** Respecter les 2 et 3 minutes entre les périodes. Essayez d'accélérer les arrêts autant que possible. Il n'est pas possible qu'un match sans aucune difficulté (blessure, temps morts, examens VAR, challenge,...) dure plus d'1 heure et 10 minutes.

--

CONTACTS en cas de questions ou d'éclaircissements supplémentaires :

AQUA Office: [gabor.karpati@worldaquatics.com](mailto:gabor.karpati@worldaquatics.com)

--



WORLD  
AQUATICS