

Règles du jeu de Water-Polo

Version WA_2025-06-25

TABLE DES MATIÈRES

PARTIE VI : RÈGLES DU WATER-POLO

Contenu

1	CHAMP DE JEU ET ÉQUIPEMENT	1
2	ÉQUIPES ET REMPLACANTS	1
3	ARBITRES ET OFFICIELS	2
4	DURÉE DU JEU	3
5	TEMPS MORTS	3
6	DÉBUT ET REPRISE DU MATCH	4
7	FAÇON DE MARQUER	4
8	FAUTES ORDINAIRES	5
9	FAUTES D'EXCLUSION	6
10	FAUTES DE PENALTY	9
11	COUPS FRANCS	10
12	REMISE EN JEU DEPUIS LE BUT	10
13	CORNER	10
14	REMISE EN JEU PAR CHANDELLE D'ARBITRE	11
15	TIR DE PENALTY	11
16	FAUTES PERSONNELLES, CARTONS JAUNES ET ROUGES	12
17	ACCIDENT, BLESSURE ET MALADIE	13
18	INSTALLATIONS DE WATER-POLO	14
19	BEACH WATER POLO RULES	15
20	ANNEXES	15

1 CHAMP DE JEU ET ÉQUIPEMENT

1.1 : Les caractéristiques du champ de jeu, des buts, ballons et autres équipements doivent être en conformité avec **l'annexe 4 de la Partie VI**.

1.2 La distance entre les lignes de but est de 25 mètres. Cette règle s'applique aux matches masculins et féminins.

1.3 : Une « zone de remplacement volant » doit être disponible, à l'extérieur de la limite latérale du champ de jeu, du côté du bassin où sont situés les bancs des équipes. Cette zone doit être d'une largeur minimum de 0,50 m – 1,00 m.

Les « zones de remplacement volant » spécifiées pour chaque équipe, seront comprises entre la ligne de but devant le banc et le milieu du champ de jeu.

2 ÉQUIPES ET REMPLACANTS

Composition des équipes

2.1 Lors des épreuves World Aquatics ou de toute épreuve qualificative pour une épreuve World Aquatics, la liste de départ de chaque équipe sera composée d'un maximum de quatorze (14) joueurs éligibles.

Cette liste de départ comprendra un maximum de douze joueurs de champ et un maximum de deux gardiens de but.

Chaque équipe doit avoir au moins un gardien de but sur sa liste de départ. Même si une équipe n'a qu'un seul gardien, le nombre maximum de joueurs de champ reste de douze. Le gardien doit porter un bonnet rouge, car le bonnet rouge confère au joueur les priviléges d'un gardien de but.

Une équipe doit commencer le match avec sept joueurs, dont un gardien de but. Après le début du match, une équipe n'est pas obligée d'avoir un gardien dans l'eau et peut à la place avoir sept joueurs de champ.

Si, à un moment donné, une équipe n'a plus de joueurs de champ éligibles, le gardien de but enregistré ou le gardien remplaçant enregistré peut jouer en tant que joueur de champ. De même, si à un moment donné, une équipe n'a plus de gardien de but viable, un joueur de champ enregistré peut jouer en tant que gardien de but, à condition de porter un bonnet rouge.

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 sont 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.

2.5 : Les joueurs ne doivent pas porter de graisse, d'huile ou toute substance analogue sur le corps qui pourrait fournir un avantage. Si l'arbitre constate avant le début de match l'utilisation d'une telle substance, il doit exiger le retrait immédiat de la substance. Le début du match ne doit pas être retardé par le retrait de la substance. Si cette infraction est constatée après le début du match, le joueur concerné est exclu pour le restant du match, et un remplaçant peut entrer immédiatement dans le champ de jeu par la zone de rentrée.

Procédure de remplacement

2.6 À tout moment pendant le jeu, un joueur ou un gardien de but peut être remplacé en quittant le champ de jeu par la zone de rentrée propre à chaque équipe. Le remplaçant peut accéder au champ de jeu à partir de la zone de rentrée dès que le joueur a visiblement émergé à la surface de l'eau dans cette zone

Un remplacement depuis la zone de latérale de remplacement est aussi autorisé quand les deux joueurs ; le joueur sortant et son remplaçant, sont dans l'eau, hors du champ de jeu, et se touchent les mains hors de l'eau.

Le remplacement à partir de la zone latérale de remplacement est également autorisé lorsque le remplaçant pénètre la zone depuis l'arrière du prolongement de la ligne de but. Les deux joueurs, le joueur sortant et le remplaçant sont dans l'eau, à l'extérieur du champ de jeu et se touchent la main au-dessus de la surface de l'eau.

Un remplaçant doit être prêt à remplacer un joueur sans délai. Si le remplaçant n'est pas prêt, le jeu continue sans lui et, à tout moment, il sera autorisé à entrer dans le champ de jeu depuis la zone de remplacement de son équipe après avoir touché la main de son coéquipier, le cas échéant.

Si un joueur quitte le champ de jeu par la zone de rentrée ou par la zone de "remplacement volant" sans être remplacé par un remplaçant, le même joueur sera autorisé à revenir dans le champ de jeu par la même zone de rentrée ou la zone de "remplacement volant".

2.7 Si le gardien de but ou le gardien remplaçant, le cas échéant, n'est pas autorisé à participer ou n'est pas en mesure de le faire, une équipe jouant avec sept joueurs sera autorisée à jouer avec un gardien de but remplaçant ayant les mêmes prérogatives qu'un gardien de but. Ce joueur qui remplace le gardien de but doit porter un bonnet rouge ayant le même numéro que celui qu'il portait en tant que joueur de champ. Un gardien qui a été remplacé ne peut pas jouer à un autre poste que celui de gardien de but. Le remplacement et le changement de bonnet pour le gardien de but remplaçant doivent se faire sur le banc et doivent suivre les règles de remplacement qui s'y rapportent.

2.8 : Aucun remplacement ne peut avoir lieu, sauf pour saignement ou blessure, entre le moment où l'arbitre siffle un penalty et le moment où celui-ci est exécuté (sauf pendant un temps mort)

2.9 : Un remplaçant peut entrer dans le champ de jeu de tout endroit :

- Pendant les intervalles entre périodes de jeu
- Après qu'un but a été marqué ;
- Pendant un temps mort ;
- Pour remplacer un joueur qui saigne ou qui est blessé.

2.10 : Dans le cas où un joueur, de sa propre initiative, quitte le champ de jeu par un endroit autre que les zones de remplacement telles que mentionnées dans les règles, ce joueur ne pourra pas être sanctionné pour avoir quitté le champ de jeu et il, ou son remplaçant, pourra rentrer dans le champ de jeu depuis sa zone de rentrée seulement avec la permission de l'arbitre. Ce joueur peut également rentrer après un but, un temps-mort ou le début d'une nouvelle période.

3 ARBITRES ET OFFICIELS

3.1 : Pour les épreuves de World Aquatics, les officiels doivent se composer de deux arbitres, deux arbitres assistants (juges de but), de chronométreurs et secrétaires et deux arbitres assistants vidéo chacun avec les pouvoirs et fonctions spécifiées dans la Partie Six Annexe 5 et suivre les procédures spécifiées dans la Partie Six Annexe 7, si nécessaire.

3.2 : Pour faire appliquer les règles, les arbitres doivent avoir le contrôle absolu du jeu et leur autorité sur les joueurs, les officiels d'équipe et les spectateurs doit être effective au moment où ils entrent sur le lieu du match jusqu'à ce qu'ils le quittent.

3.3 : Les arbitres ont le pouvoir :

- (i) : D'attribuer ou ne pas attribuer une faute ordinaire, d'exclusion ou de penalty, en encourageant l'action et l'avantage de l'équipe attaquante. Un arbitre peut accorder une faute ou s'abstenir d'accorder une faute si l'attribution de cette faute est un avantage pour l'équipe du joueur fautif.
- (ii) : Ordonner le retrait de l'enceinte de la piscine ou du site de tout joueur, remplaçant, spectateur ou officiel dont le comportement empêche les arbitres de s'acquitter de leurs fonctions de manière correcte et impartiale ;
- (iii) : D'arrêter le match à tout moment si le comportement des joueurs des spectateurs ou toutes autres circonstances empêchent le match de parvenir à une conclusion appropriée.

4 DURÉE DU JEU

4.1 : La durée du jeu sera de quatre périodes de huit minutes de jeu effectif chacune. Le temps commence à s'écouler au début de chaque période dès qu'un joueur touche le ballon. A tous les signaux d'arrêt, le chronomètre général sera stoppé jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu en quittant la main du joueur qui exécute la remise en jeu appropriée ou lorsque le ballon est touché par un joueur à la suite d'une remise en jeu par chandelle d'arbitre.

4.1.1 : Le temps maximum de possession continue du ballon est de 28 secondes.

4.2 : Il y aura un intervalle de deux minutes entre la première et la deuxième période et entre la troisième et la quatrième période et un intervalle de cinq minutes entre la deuxième et la troisième période. Les équipes, comprenant les joueurs, les entraîneurs, les officiels, changeront de côté avant le début de la troisième période.

4.3 : Pour toute rencontre de water-polo de World Aquatics il y aura un vainqueur à la fin du temps réglementaire ; une séance de tirs de penalty sera organisée si besoin pour déterminer le résultat comme spécifié dans la Partie VI, Annexe 6.

Si les équipes sont toujours à égalité à l'issue des cinq tirs au but initiaux, les cinq mêmes joueurs effectueront des tirs alternés jusqu'à ce qu'une équipe rate son tir et que l'autre marque.

4.4 : Si le match ou une partie du match doit être rejoué alors les buts, les fautes personnelles et les temps morts qui se sont produits pendant le temps à rejouer seront supprimés de la feuille de match, mais les exclusions pour acte de violence, inconduite et toutes exclusions par carton rouge restent enregistrées sur la feuille de match.

5 TEMPS MORTS

5.1 : Chaque équipe peut demander deux (2) temps morts par match. Le temps mort dure une minute. Un temps mort peut être demandé à tout moment, y compris après un but, mais pas 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 si le temps mort a été demandé avant l'exécution d'un penalty, 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 perd 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 ou des tirs de penalty si le temps mort est demandé entre le moment où l'arbitre accorde un penalty et l'exécution du tir de penalty.

6 DÉBUT ET REPRISE DU MATCH

6.1 : La première équipe figurant sur la liste dans le programme officiel portera les bonnets blancs, ou les bonnets arborant les couleurs de son pays et commencera le match à gauche de la table officielle. L'autre équipe portera des bonnets bleus, ou des bonnets de couleurs contrastées, et commencera le match à droite de la table des officiels.

6.2 : Au début de chaque période, les joueurs doivent prendre position sur leur ligne de but respective, à environ un mètre les uns des autres et à au moins un mètre des poteaux de but. Il ne peut pas y avoir plus de deux joueurs entre les poteaux de but. Aucune partie du corps d'un joueur ne doit dépasser la ligne de but au niveau de l'eau.

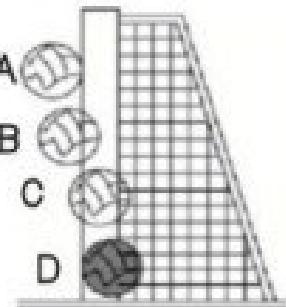
6.3 : Lorsque les arbitres se sont assurés que les équipes sont prêtes, un arbitre doit donner un coup de sifflet pour commencer, puis relâcher ou lancer le ballon en jeu sur la ligne de mi-distance.

6.4 : Lorsqu'un but a été marqué, les joueurs doivent prendre position n'importe où dans leur moitié respective du champ de jeu. Aucune partie du corps d'un joueur ne doit dépasser la ligne de mi-distance au niveau de l'eau. Un arbitre doit donner un coup de sifflet pour faire reprendre le jeu. Le jeu effectif reprend lorsque le ballon quitte la main d'un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué le but. Une remise en jeu non conforme à cette règle devra être recommandée.

7 FAÇON DE MARQUER

7.1 : Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les poteaux de but et sous la barre transversale.

La ligne de but est une ligne imaginaire qui s'étend de la face avant d'un poteau de but à l'autre poteau. Un but est marqué lorsque le ballon a complètement franchi la ligne de but, comme en position D, et peut être marqué de n'importe où dans le champ de jeu par n'importe quelle partie du corps à l'exception du poing fermé.



7.2 : Un but peut être marqué :

- Au début ou au recommencement du match, après qu'au moins deux joueurs (de l'une ou l'autre équipe à l'exception du gardien de but défensif) aient joué ou touché intentionnellement le ballon ;
- D'un tir de Penalty ;
- Si un joueur lance le ballon à la suite de l'exécution d'un coup franc dans son propre but ;
- D'un tir immédiat lors d'une remise en jeu depuis le but, un corner ou un coup franc accordé à l'extérieur des 6 mètres, sauf en cas de reprise du jeu après un but, un temps mort, une chandelle d'arbitre, après que l'arbitre a demandé le ballon pour une blessure, le remplacement d'un bonnet ou pour toute autre raison, ou lorsque le ballon sort hors des limites latérales du champ de jeu ;
- Par un joueur qui met visiblement le ballon en jeu sur un corner ou à l'extérieur des 6 mètres :
 - Lors d'une remise en jeu pour sortie de but;
 - Après l'engagement ou début d'une période ;

- Après un temps mort ou un but ;
 - Après une blessure ;
 - Après un remplacement de bonnet ;
 - Lorsque l'arbitre demande le ballon ou siffle une chandelle d'arbitre ;
 - Lorsque le ballon sort hors des limites latérales du champ de jeu ;
 - Tir d'un coup franc accordé à l'extérieur des 6 mètres ;
 - Toute autre cause de retard.
- f) par un joueur qui met visiblement le ballon en jeu à l'intérieur des 6 mètres et nage à l'extérieur des 6 mètres :
- Après une blessure ;
 - Après le remplacement d'un bonnet ;
 - Lorsque l'arbitre demande le ballon ou siffle une chandelle d'arbitre ;
 - Lorsque le ballon sort hors des limites latérales du champ de jeu ;
 - Lors d'un coup franc ;
 - Après toute autre cause de retard.

7.3 : Un but sera marqué si, à l'expiration du temps de possession ou à la fin d'une période, le ballon est en vol et pénètre dans le but, y compris après avoir rebondi sur l'eau, touché un poteau de but, la barre transversale, le gardien de but ou un autre joueur, sauf en cas de jeu intentionnel, ou lorsque la balle est touchée par un joueur attaquant.

8 FAUTES ORDINAIRES

8.1 : Il y a faute ordinaire pour l'une des infractions ci-après (articles VI 8.2 à VI 8.15), laquelle sera sanctionnée par l'attribution d'un coup franc à l'équipe adverse, sauf disposition contraire au règlement.

8.2 : Avancer au-delà de la ligne de but au début d'une période, avant que l'arbitre ait donné le signal du départ. Le coup franc est joué là où se trouve le ballon ou, si le ballon n'a pas été lancé dans le champ de jeu, depuis la ligne de mi-distance.

8.3 : Aider un joueur au début d'une période ou à n'importe quel moment du match.

8.4 : Se tenir ou s'élancer depuis les poteaux de but ou les barres qui les maintiennent, se tenir ou s'élancer depuis les bords ou les extrémités du bassin pendant le jeu effectif, ou au début d'une période.

8.5 : Prendre une part active au jeu en ayant pied sur le fond du bassin, marcher pendant le jeu ou sauter du fond du bassin pour jouer le ballon ou intervenir sur un adversaire. Cette règle ne s'applique pas au gardien de but dans sa zone des 6 mètres.

8.6 : Enfoncer ou tenir entièrement le ballon sous l'eau quand on est attaqué ou le cacher délibérément à l'équipe adverse.

8.7 : Frapper le ballon avec le poing fermé sauf pour le gardien de but dans sa zone des 6 mètres.

8.8 : Jouer ou toucher le ballon avec les deux mains en même temps, sauf pour le gardien de but dans sa zone des 6 mètres.

8.9 : Pousser ou repousser un adversaire qui ne tient pas le ballon.

8.10 : Pour un attaquant, être dans la zone de but de l'équipe adverse sauf lorsqu'il se trouve en arrière de la ligne du ballon. Ce ne sera pas une infraction si un joueur se trouve à l'intérieur de la ligne des 2 mètres mais à l'extérieur de la zone de but. Tout joueur qui se trouve en arrière de la ligne du ballon peut entrer dans la zone de but pour recevoir le ballon. Tout joueur se trouvant à l'intérieur de la zone de but qui ne tire pas mais fait une passe en arrière doit immédiatement quitter la zone de but pour éviter d'être sanctionné en vertu de cette règle.

8.11 : Jouer un coup franc, une remise en jeu depuis le but, un corner ou un tir de penalty

autrement que dans la manière prescrite sauf dans les circonstances prévues à l'article VI 12.2 et à l'article VI 13.4.

8.12 : Pour une équipe conserver la possession du ballon sans tirer au but adverse pendant plus de (i) 28 secondes de jeu effectif.

Les délais spécifiques pour qu'une équipe conserve la possession du ballon sans tirer sur le but adverse sont résumés comme suit (pour lesquels le chronométreur enregistrant le temps de possession remettra le chronomètre à zéro) :

Le chronométreur enregistrant le temps de possession continu du ballon doit réinitialiser ce temps :

- a) Lorsque le ballon a quitté la main du joueur tirant au but. Si le ballon rebondit en jeu depuis le poteau de but, la barre transversale ou le gardien de but, la durée de possession ne doit pas recommencer avant que le ballon ne soit en possession de l'une des équipes. Le temps de possession du ballon sera réinitialisé à 18 secondes si l'équipe qui attaquait en reprend possession. Ce temps doit être réinitialisé à 28 secondes si l'équipe défensive reprend la possession du ballon.
- b) Lorsque le ballon entre en possession de l'équipe adverse, le temps de possession doit être réinitialisé à 28 secondes.
- c) Lorsque le ballon est remis en jeu après l'attribution d'une faute d'exclusion contre un défenseur, le temps de possession du ballon doit être réinitialisé à 18 secondes, sauf si le temps de possession du ballon restant alors est supérieur à 18 secondes, auquel cas, le temps de possession du ballon ne doit pas être réinitialisé ;
- d) Lorsque le ballon est remis en jeu suite à l'attribution d'un penalty sans changement de possession du ballon, ou d'un corner, le temps de possession du ballon doit être réinitialisé à 18 secondes. Le chronomètre est également remis à 18 secondes de temps de possession lorsque le ballon sort hors des limites latérales du champ de jeu à la suite d'une action délibérée d'un défenseur ou d'un tir contré par le gardien de but défensif ;
- e) Lorsque le ballon est remis en jeu suite à l'attribution d'un penalty avec changement de possession du ballon, d'une remise en jeu par le gardien ou d'une chandelle d'arbitre, le temps de possession du ballon doit être réinitialisé à 28 secondes.

Les chronomètres visibles doivent indiquer le temps de manière décroissante (c'est-à-dire en affichant le temps de possession du ballon restant).

8.13 Pour une équipe renoncer délibérément à la possession du ballon.

8.14 : Simuler une faute.

8.15 : Aller sous l'eau pour prendre un avantage de position.

9 FAUTES D'EXCLUSION

9.1 : Commettre l'une des fautes suivantes (articles VI 9.4 à VI 9.18) est une faute d'exclusion (sauf dispositions des cas contraires aux règles) du joueur fautif et l'octroi d'un coup franc pour l'équipe adverse.

9.2 : Un joueur exclu, y compris un joueur exclu pour le reste du match, doit immédiatement quitter le champ de jeu à n'importe quel endroit, sans sortir de l'eau et se diriger vers sa zone de rentrée la plus proche de sa propre ligne de but sans interférer avec le jeu (en remontant visiblement à la surface de l'eau).

9.3 Le joueur exclu ou un remplaçant sera autorisé à revenir dans le champ de jeu, (à partir de la zone de rentrée la plus proche de sa propre ligne de but) après la plus proche des occasions suivantes :

- a) 18 secondes de jeu effectif se sont écoulées, moment auquel le secrétaire lèvera le drapeau approprié, ou à l'aide de tout dispositif autorisé pour le jeu signalant que les 18 secondes de jeu effectif se sont écoulées ;

- b) un but a été marqué ; le joueur exclu ou son remplaçant est autorisé à rentrer dans le champ de jeu de n'importe quel endroit ;
- c) l'équipe à laquelle appartient le joueur exclu a repris possession du ballon durant le jeu effectif, instant auquel l'arbitre défensif autorise la rentrée du joueur d'un signal de la main ;
- d) l'équipe du joueur exclu s'est vu attribuer un coup franc, une remise en jeu depuis le but, ou un penalty.

Le joueur exclu ou un remplaçant n'est pas autorisé à :

- (i) : sauter ou se repousser depuis le côté ou le mur de la piscine ou du champ de jeu ;
- (ii) : modifier l'alignement du but ;
- (iii) : rentrer 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.

Ces dispositions doivent aussi s'appliquer à l'entrée d'un remplaçant lorsque le joueur exclu a reçu trois fautes personnelles ou a été exclu pour le restant du match conformément au Règlement.

9.4 : Un joueur qui sort de l'eau (autrement qu'à la suite de l'entrée d'un remplaçant) ou qui s'assoit ou se tient debout sur les marches ou au bord de la piscine pendant le jeu, sauf en cas d'accident, de blessure, de maladie ou avec l'autorisation d'un arbitre, est considéré comme coupable d'une infraction au titre de la partie six, article 9.13 (Inconduite).

9.5 : Gêner l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu depuis le but ou d'un corner, comprenant :

- a) le fait de lancer intentionnellement le ballon ou ne pas le lâcher pour empêcher le déroulement normal du jeu.
- b) toute tentative de jouer le ballon avant qu'il ne quitte la main du lanceur.

9.6 : Tenter de bloquer une passe ou un tir avec les deux mains hors de la zone des 6 mètres.

9.7 : Éclabousser intentionnellement le visage d'un adversaire.

9.8 : Gêner ou entraver le libre mouvement d'un adversaire qui ne tient pas le ballon, y compris nager sur les épaules, sur le dos ou sur les jambes d'un adversaire ou aller sous l'eau pour gêner le positionnement d'un adversaire. « Tenir » le ballon signifie le soulever, le porter ou le toucher, mais ne comprend pas dribbler le ballon.

9.9 : Tenir, enfoncer ou tirer en arrière un adversaire qui ne tient pas le ballon.

9.10 : N'importe où dans le champ de jeu, utiliser les deux mains pour tenir un adversaire qui ne tient pas le ballon.

9.11 : Faute Tactique. A tout endroit du champ de jeu, pour un défenseur, commettre une faute sur n'importe quel joueur de l'équipe en possession du ballon avec l'intention d'arrêter le flux de l'attaque. Ce type de faute est appelé « faute tactique ».

9.12 : Faire des mouvements disproportionnés, y compris donner des coups de pied ou frapper.

9.13 : Être coupable d'inconduite, y compris l'utilisation de langage inacceptable, de jeu agressif, de refus d'obéissance ou de manque de respect envers un arbitre ou un officiel, ou avoir un comportement contraire à l'esprit des règles susceptible de jeter un discrédit sur le jeu.

9.13.1 : Si cela se produit pendant le jeu, le joueur fautif sera exclu pour le restant du match avec replacement après la première occasion mentionnée dans l'article VI 9.3 et doit quitter la zone de compétition.

9.13.2 : Si cela se produit pendant un arrêt de jeu, pendant l'intervalle entre les périodes, pendant un temps mort ou après un but, le joueur fautif sera exclu pour le restant du match et un remplaçant sera autorisé à rentrer immédiatement avant la reprise du jeu et le match recommencera d'une façon normale.

9.13.3 : Lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'une équipe persistent en répétant des fautes autres

qu'un jeu agressif, d'inconduite, de protestation envers les décisions des arbitres ou des officiels, sans l'utilisation d'un langage inacceptable, l'arbitre peut attribuer un carton jaune à l'équipe fautive. Si cela continue, l'arbitre délivrera au joueur fautif de la même équipe un carton rouge excluant celui-ci pour le reste du match en vertu de l'article VI 9.13 (Inconduite).

9.14 : Commettre un acte de violence ; y compris donner des coups de pied, frapper ou essayer de donner des coups de pied ou de frapper avec une intention malveillante contre un adversaire ou un officiel, que ce soit pendant le jeu proprement dit, pendant les arrêts de jeu, les temps morts, après qu'un but a été marqué ou pendant un intervalle entre les périodes de jeu.

Si le joueur fautif est le gardien de but, le gardien de but remplaçant sera remplacé par un autre joueur en accord avec la règle VI.2.6.

9.14.1 : Si cela se produit durant le match, le joueur fautif sera exclu pour le restant du match et devra quitter la zone de compétition, et un penalty sera accordé à l'équipe adverse. Le joueur fautif peut être remplacé après quatre (4) minutes de jeu effectif.

9.14.2 : Si l'incident se produit pendant un arrêt, un temps mort, après un but ou un intervalle entre les périodes de jeu, le joueur sera exclu pour le restant du match et devra quitter la zone de compétition. Aucun tir de penalty ne sera accordé. Le joueur fautif peut être remplacé après quatre (4) minutes de jeu effectif, et le jeu reprendra normalement.

9.14.3 : Si les arbitres signalent des actes de violence simultanés sur des joueurs d'équipes opposées pendant le match, les deux joueurs seront exclus pour le restant du match avec remplacement après quatre (4) minutes de jeu effectif. L'équipe en possession du ballon tirera d'abord le penalty, l'autre équipe tirera à son tour. Après le deuxième tir de penalty, l'équipe qui était en possession du ballon reprendra le jeu avec un coup franc sur ou en arrière de la ligne de mi-distance.

9.15 : Dans le cas d'exclusions simultanées de joueurs d'équipes opposées pendant le match, les deux joueurs sont exclus pendant 18 secondes jusqu'au premier événement signifié dans l'article VI.9.3 ou au prochain changement de possession du ballon. Le chronomètre du temps de possession de 28 secondes ne doit pas être réinitialisé. Le jeu reprend par un coup franc en faveur de l'équipe qui avait la possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession lorsque les exclusions simultanées ont été sifflées, le chronomètre du temps de possession de 28 secondes doit être réinitialisé, et le jeu reprendra par chandelle d'arbitre.

Les deux joueurs exclus selon cette règle seront autorisés à rentrer à la prochaine occasion mentionnée à l'article VI 9.3 (a)(b) ou au prochain changement de possession.

9.16 : Gérer l'exécution d'un penalty. Le joueur fautif doit être exclu pour le restant du match avec remplacement après la première occasion mentionnée à l'article VI 9.3 et le penalty doit être maintenu ou rejoué selon le cas.

Les arbitres peuvent utiliser la VAR pour vérifier s'il y a eu interférence au moment du tir de penalty. Cette faute peut survenir après le coup de sifflet de l'arbitre. Voir Article VI 15.2.

9.17 : Pour le gardien de but de la défense, ne pas prendre la correcte position sur la ligne de but lors de l'exécution d'un tir de penalty, après en avoir reçu l'ordre une fois par l'arbitre. Un autre joueur de l'équipe défensive peut prendre la position du gardien de but, mais sans ses priviléges et ses limitations.

9.18 : Si, lors de l'exécution d'un tir de penalty, le gardien de but s'avance avant le coup de sifflet de l'arbitre, que le joueur tire et que le but n'est pas marqué, le gardien de but sera exclu conformément à l'article VI 9.17 et le tir de penalty sera rejoué.

10 FAUTES DE PENALTY

10.1 : La faute de penalty s'applique aux infractions suivantes (Articles VI.10.2 à VI.10.11), qui doivent être sanctionnées par l'attribution d'un penalty à l'équipe adverse.

L'arbitre peut retarder son coup de sifflet et attendre de voir si l'attaquant marque un but dans la même action.

Si le joueur ne marque pas le but, l'arbitre doit siffler un penalty. L'arbitre peut lever un bras pour indiquer un possible penalty.

10.2 : Pour un gardien de but ou tout défenseur commettre toute faute dans la zone des 6 mètres sans laquelle un but aurait probablement été marqué, y compris dans les articles VI.10.4 à VI.10.7.

10.3 : Pour un joueur exclu, interférer intentionnellement avec le jeu, y compris en affectant l'alignement du but. Si le joueur exclu ne commence pas à quitter le champ de jeu presque immédiatement, l'arbitre peut considérer qu'il s'agit d'une interférence intentionnelle en vertu de la présente règle.

10.4 : Pour un gardien de but ou un défenseur abaisser ou déplacer d'une quelconque façon le but.

10.5 : Dans la zone des 6 mètres, pour un défenseur, tenter de bloquer un tir ou une passe avec les deux mains.

10.6 : Dans la zone des 6 mètres, pour un défenseur, jouer le ballon avec un poing fermé.

10.7 : Dans la zone des 6 mètres, pour un gardien de but ou un défenseur, mettre le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué.

10.8 : Pour un joueur ou un remplaçant qui n'est pas autorisé par les règles à participer au jeu à ce moment, entrer dans le champ de jeu.

Le tir de penalty doit être exécuté après avoir fait sortir le joueur fautif du champ de jeu, y compris par un remplacement immédiat, si nécessaire.

10.9 : Pour l'entraîneur ou tout officiel de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon, demander un temps mort. Aucune faute personnelle ne sera enregistrée pour cette infraction.

10.10 : Pour l'entraîneur ou tout officiel de l'équipe ou tout joueur agir d'une quelconque manière propre à empêcher l'inscription d'un but probable ou retarder le jeu, y compris :

- Pour un défenseur repousser délibérément le ballon pour empêcher l'exécution d'un coup franc par l'équipe attaquante ;
- Pour un défenseur, après l'attribution d'un coup franc accordé à l'extérieur des 6 mètres, pousser délibérément le ballon à l'intérieur de la zone des 6 mètres pour empêcher un tir direct.

Aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction pour l'entraîneur ou l'officiel d'équipe.

10.11 : Pour un défenseur, gêner un attaquant par derrière, à l'intérieur de la zone des 6 mètres, quand l'attaquant est face au but, et fait action de tirer au but, sauf si le défenseur ne touche que le ballon. Si la faute du défenseur, décrite dans cette règle, empêche l'attaquant de marquer un but, un penalty doit être accordé.

L'arbitre peut retarder l'attribution du penalty jusqu'à ce que le tir ou la tentative de tir soit terminé et peut attribuer un penalty sauf si l'attaquant a marqué le but.

10.12 : Pour un joueur exclu revenir dans le champ de jeu ou pour un remplaçant d'y revenir de manière irrégulière, notamment en ne respectant pas les articles VI 2.6, VI 2.7, VI 9.3, VI 9.13.1, VI 9.14.1, VI 9.14.2, VI 9.14.3 et VI 9.15. Ce joueur ne reçoit qu'une seule faute personnelle, qui doit être marquée par le secrétaire comme une faute de penalty.

S'il s'agit d'une (ré)entrée après une exclusion alors que la période d'exclusion n'est pas

terminée, le joueur fautif doit quitter le champ de jeu avant l'exécution du tir de penalty.

Le joueur ou un remplaçant sera autorisé à (ré)entrer à l'expiration de la période d'exclusion ou lorsque l'équipe du joueur exclu a repris possession du ballon ou bénéficie d'un coup franc, d'une remise en jeu depuis le but ou d'un tir de penalty, sauf dans les circonstances prévues à l'article VI.9.14, auquel cas le joueur ou un remplaçant ne sera autorisé à (ré)entrer qu'à l'expiration de la période d'exclusion.

11 COUPS FRANCS

11.1 : Un coup franc doit être exécuté à l'endroit où se trouve le ballon, sauf si à la suite de la faute commise par un défenseur, le ballon se trouve à l'intérieur dans sa propre zone de but. Dans ce cas, le coup franc est joué sur la ligne des 2 mètres à l'opposé de l'endroit où le ballon se trouve.

Si le ballon est à l'extérieur de la zone de but au moment où la faute est accordée, le coup franc se joue à l'endroit où se trouve le ballon.

11.2 : Un joueur bénéficiant d'un coup franc doit mettre le ballon en jeu sans délai superflu, y compris en faisant une passe ou en tirant, si les règles du jeu l'autorisent. Il y a faute ordinaire si un joueur qui est clairement en position la plus adéquate pour jouer un coup franc ne le fait pas. Un défenseur ayant commis une faute doit s'éloigner d'au moins un mètre du joueur exécutant le coup franc avant de lever un bras pour bloquer une passe ou un tir ; un défenseur ne le faisant pas doit être exclu pour « interférence », conformément à la règle VI.9.5.

11.3 : Le coup franc doit être joué sans délai superflu par le joueur le plus près du ballon de manière à permettre aux autres joueurs de voir le ballon quitter la main du joueur exécutant le coup franc, lequel pourra ensuite porter ou dribbler le ballon avant de le passer à un autre joueur, ou de tirer au but lorsque cela est autorisé. Le ballon sera immédiatement mis en jeu lorsqu'il quitte la main du joueur exécutant le coup franc.

Toutefois, en cas de contre-attaque, un joueur n'est pas obligé de renoncer à l'avantage pour aller chercher le ballon et exécuter le coup franc. Le deuxième joueur le plus proche du ballon peut effectuer la remise en jeu, à condition qu'il n'y ait pas de retard injustifié.

11.4 : Un coup franc est également accordé contre l'équipe qui a touché en dernier le ballon sorti sur le côté du champ de jeu, (y compris après un rebond sur le côté du champ de jeu) à l'exception du cas où un joueur défenseur bloque un tir et que le ballon sort des limites latérales du champ de jeu, auquel cas un coup franc est accordé à l'équipe défensive.

12 REMISE EN JEU DEPUIS LE BUT

12.1 : Une remise en jeu depuis le but sera accordée quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but à l'exception de l'espace délimité par des poteaux du but et sous la barre transversale, en ayant été touché en dernier lieu par tout joueur autre que le gardien de but de l'équipe en défense ou lorsqu'un défenseur bloque un tir au-delà de la ligne de but.

12.2 : La remise en jeu doit être faite conformément à la règle VI.11.3, sans délai superflu par n'importe quel joueur de l'équipe, de n'importe où dans la zone des 2 mètres, ou à l'endroit où se situe le ballon s'il est à l'extérieur des 2 mètres. Une remise en jeu depuis le but non conforme à cette règle devra être refaite.

13 CORNER

13.1 : Un corner sera accordé quand le ballon franchit entièrement la ligne de but, à l'exception de l'espace délimité par des poteaux du but et sous la barre transversale, ayant été en dernier lieu touché par le gardien de but de l'équipe défensive ou lorsqu'un défenseur envoie délibérément le ballon au-delà de la ligne de but.

13.2 : Le corner doit être joué conformément à la règle VI.11.3, sans délai superflu par un joueur de l'équipe attaquante depuis la marque des deux (2) mètres du côté le plus proche de l'endroit duquel le ballon a franchi la ligne de but. La remise en jeu n'a pas besoin d'être faite par le joueur le plus proche.

13.3 : Lors de l'exécution d'un corner, aucun joueur de l'équipe attaquante ne doit être dans la zone de but.

13.4 : Un corner joué de la mauvaise position, ou avant que les joueurs de l'équipe attaquante n'aient quitté la zone de but, doit être rejoué.

14 REMISE EN JEU PAR CHANDELLE D'ARBITRE

14.1 : Une remise en jeu par chandelle d'arbitre est accordée :

- a) lorsqu'au début d'une période, un arbitre estime que le ballon est tombé dans une position qui avantage nettement une équipe ;
- b) lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes adverses commettent une faute ordinaire simultanément rendant impossible aux arbitres de distinguer le premier fautif ;
- c) lorsque les deux arbitres sifflent au même moment pour accorder des fautes ordinaires aux équipes adverses ;
- d) si aucune équipe n'est en possession du ballon et qu'un ou plusieurs joueurs d'équipes adverses commettent une faute d'exclusion simultanément. La remise en jeu par chandelle d'arbitre se déroule après l'exclusion des joueurs fautifs.
- e) lorsque le ballon heurte un obstacle en l'air ou se loge à l'intérieur de celui-ci.

14.2 : Pour une remise en jeu par chandelle d'arbitre, un arbitre doit lancer le ballon dans le champ de jeu, approximativement dans la position latérale où le fait a eu lieu, de manière à permettre que les joueurs des deux équipes aient la même chance d'atteindre le ballon. Une chandelle d'arbitre accordée dans la zone de but doit être jouée sur la ligne des 2 mètres.

14.3 : Si, après sa remise en jeu sur chandelle, l'arbitre pense que le ballon est tombé dans une position à l'avantage manifeste d'une équipe, il doit demander le ballon et refaire la remise en jeu.

15 TIR DE PENALTY

15.1 : Un tir de penalty peut être exécuté par n'importe quel joueur de l'équipe à laquelle il a été accordé, depuis n'importe quel point sur la ligne des 5 mètres de l'équipe adverse.

15.2 : Tous les joueurs doivent quitter la zone des 6 mètres et se trouver à au moins trois mètres du joueur qui effectue le tir. Sur la ligne des 6 mètres, de chaque côté du joueur qui exécute le penalty, un joueur de l'équipe défensive est prioritaire pour prendre la position.

Le gardien de but défenseur doit être placé entre les poteaux de but sans qu'aucune partie de son corps ne dépasse de la ligne de but au-dessus de l'eau.

Les arbitres peuvent donner un avertissement aux joueurs ou au gardien de but pour qu'ils prennent leur correcte position.

Si cette personne ne le fait pas, le joueur ou le gardien de but sera exclu et rentrera conformément à la règle VI.9.3.

15.3 : Quand l'arbitre qui contrôle l'exécution du tir du penalty s'est assuré que les joueurs sont correctement positionnés, il doit donner le signal de l'exécution du tir par un coup de sifflet et en abaissant simultanément son bras d'une position verticale à une position horizontale.

15.4 : Le joueur qui exécute le tir doit être en possession du ballon et le lancer immédiatement en un mouvement ininterrompu directement vers le but. Le joueur peut effectuer le tir de penalty en soulevant le ballon de l'eau ou avec le ballon tenu dans sa main levée et le ballon peut être ramené en arrière par rapport à la direction du but pour préparer le lancer vers l'avant, à condition que la continuité du mouvement ne soit pas interrompue avant que le ballon ne quitte la

main du tireur.

15.5 : Si le ballon rebondit sur les poteaux de but, sur la barre transversale, ou sur le gardien de but, il reste en jeu et il n'est pas nécessaire qu'un autre joueur joue ou touche le ballon avant que le but puisse être marqué.

15.6 : Si au moment précis où l'arbitre accorde un penalty, le chronométreur siffle la fin de la période, tous les joueurs, à l'exception du joueur exécutant le tir de penalty et du gardien de but adverse doivent quitter le champ de jeu et pénétrer dans leurs zones de remplacement volant respectives avant que le penalty ne soit exécuté. Dans cette situation, le ballon doit être immédiatement considéré comme « mort » s'il rebondit en jeu après avoir frappé le poteau de but, la barre transversale ou le gardien de but.

15.7 : Si, dans la dernière minute du match, un tir de penalty est accordé à une équipe, l'entraîneur peut choisir de conserver la possession du ballon et de se voir accorder un coup franc. Le chronométreur qui enregistre le temps de possession remettra le chronomètre à 28 secondes et le jeu reprendra comme après un temps mort. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de donner un signal clair sans délai si l'équipe souhaite conserver la possession du ballon conformément à cette règle.

16 FAUTES PERSONNELLES, CARTONS JAUNES ET ROUGES

16.1 : Une faute personnelle doit être enregistrée à l'encontre de tout joueur commettant une faute d'exclusion ou une faute de penalty. L'arbitre doit indiquer le numéro du bonnet du joueur fautif au secrétaire.

16.2 : Lorsqu'il reçoit une troisième faute personnelle, un joueur doit être exclu pour le restant du match avec remplacement après la première action mentionnée à l'article VI.9.3. Si cette troisième faute personnelle est une faute de penalty, l'entrée du remplaçant doit être immédiate.

16.3 : Les arbitres, si nécessaire, peuvent utiliser les cartons jaunes et rouges pour contrôler les officiels d'équipe et les joueurs remplaçants sur le banc au même titre que les joueurs dans l'eau. L'utilisation des cartons jaunes et rouges s'applique à toutes les compétitions de water-polo de World Aquatics et sera administré comme suit :

16.3.1 : L'attribution d'un carton jaune par l'arbitre est un avertissement officiel pour l'entraîneur principal.

16.3.2 : 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.

16.3.3 : Lorsque l'entraîneur principal est exclu du match, un autre officiel d'équipe peut le remplacer, mais pour autant sans avoir les priviléges de l'entraîneur principal. L'officiel d'équipe n'est pas autorisé à se tenir debout et à s'éloigner du banc, mais il peut demander un temps mort conformément aux règles.

Pendant un temps mort ou après un but, avant la reprise du jeu, l'officiel d'équipe peut se déplacer librement le long du bord du champ de jeu jusqu'à la ligne de mi-distance pour donner des instructions à son équipe.

16.3.4 : Pendant le match, lorsqu'un membre de l'équipe dans l'eau commet un acte d'inconduite, l'arbitre doit montrer un carton rouge au joueur accompagné de la sanction appropriée.

16.3.5 : Un arbitre peut délivrer un carton jaune si, de son point de vue, un joueur persiste à joueur de manière anti-sportive ou se livre à des simulations (article VI.8.14). L'arbitre montrera un carton jaune à l'équipe et désignera le joueur fautif. Si ce type de jeu persiste, l'arbitre montrera au joueur un carton rouge, visible à la fois par l'équipe

et la table car cela est considéré comme une inconduite (article VI.9.13).

16.3.6 : Les membres d'une équipe qui commettent un acte d'inconduite seront sanctionnés selon la règle VI.9.13 et devront quitter immédiatement l'enceinte du champ de jeu.

16.3.7 : Pour toute infraction susceptible d'entraîner l'exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pour le restant d'un match, le Comité de Direction du tournoi évaluera toutes les circonstances de l'infraction, en particulier le degré de gravité, et décidera si le joueur ou l'officiel d'équipe doit être exclu pour des matchs supplémentaires de ce tournoi dans les 24 heures après la fin de la rencontre avec une notification au joueur, à l'officiel d'équipe et à l'équipe.

Le Comité de Direction soumettra également la question au Comité d'éthique de World Aquatics s'il considère que les conséquences en dehors du tournoi doivent être étudiées. Par souci de clarté, le Comité de Direction a le droit de revoir la vidéo officielle de n'importe quel match du tournoi pour décider si le joueur ou l'entraîneur doit être exclu pour d'autres matchs sur un tournoi, que l'infraction ait été sanctionnée ou non par l'arbitre pendant la rencontre.

Si un officiel d'équipe est suspendu pour un match spécifique, l'équipe verra son nombre d'officiels d'équipe sur le banc réduit en conséquence à condition qu'il y ait au moins un (1) officiel d'équipe sur le banc.

Si un joueur est suspendu pour un match spécifique, l'équipe peut disposer de 14 joueurs pour le(s) match(s) suivant(s), à condition qu'ils soient inscrits sur la liste de l'équipe pour l'événement World Aquatics et qu'ils ne soient pas suspendus à ce moment-là.

17 ACCIDENT, BLESSURE ET MALADIE

17.1 : Un joueur n'a le droit de sortir de l'eau, de s'asseoir, de se tenir sur les marches ou sur le bord du bassin, pendant le jeu, qu'en cas d'accident, de blessure ou de maladie, ou avec la permission d'un arbitre. Un joueur qui est sorti de l'eau légitimement peut rentrer à partir de la zone de rentrée de son équipe, lors d'un arrêt approprié, avec la permission d'un arbitre.

17.2 : Si un joueur saigne, l'arbitre doit immédiatement ordonner au joueur de sortir de l'eau avec entrée immédiate d'un remplaçant et le jeu doit reprendre sans délai. Après l'interruption du saignement, le joueur est autorisé à être remplaçant dans le cours normal du jeu.

17.3 : En cas d'accident, de blessure ou de maladie autre qu'en cas de saignement, un arbitre peut, à sa discrétion, suspendre brièvement le match et ordonner le remplacement immédiat du joueur blessé, si nécessaire.

17.4 : En cas d'arrêt du jeu pour accident, blessure, saignement ou pour tout autre raison imprévu, l'équipe en possession du ballon lors de l'arrêt mettra le ballon en jeu à l'endroit de l'arrêt lorsque le jeu reprendra.

17.5 : Si l'arbitre, l'arbitre assistant VAR ou le délégué soupçonne qu'une action violente a pu se produire, les arbitres peuvent recourir à la VAR conformément au protocole VAR. (Partie Six, Annexe 7).

17.6 : Exigences médicales et de sécurité spécifiques au water-polo

Le water-polo est un sport de contact. L'incidence des lésions traumatiques est la plus élevée des disciplines de World Aquatics. Par conséquent, l'équipe médicale doit être prête à traiter certaines circonstances spécifiques.

17.6.1 : Lésions traumatiques

Les blessures par contact sont fréquentes en water-polo. Par conséquent le médecin chef ou le médecin du site doit disposer d'une trousse médicale adaptée à la prise en charge des blessures traumatiques comprenant du matériel de suture et/ou de la colle cutanée, car un athlète en sang ne sera plus autorisé à retourner dans l'eau (article VI 17.2).

De plus des packs de glace doivent être disponibles pendant les matchs.

Les Maîtres-nageurs sauveteurs et l'équipe médicale du site doivent être formés à la reconnaissance des traumatismes et aux extractions en eau profonde.

17.6.2 : Programme dentaire :

Bien qu'un programme dentaire ne soit pas obligatoire lors des épreuves mondiales de la Natation, la disponibilité de ce service médical doit être pris en compte par le comité d'organisation pour les grandes compétitions.

L'objectif du programme dentaire est de :

- Fournir les soins nécessaires pour permettre à l'athlète souffrant d'une blessure oro-faciale, de reprendre la compétition dès que possible ou,
- De traiter et stabiliser la blessure avant de l'orienter vers un spécialiste,
- En l'absence de dentiste sur place, un dentiste doit être identifié comme « de garde » en cas d'urgence pendant l'épreuve.

17.6.3 : Sauvetage aquatique et sauveteurs

Les sauveteurs doivent s'entraîner quotidiennement à la récupération aquatique pendant la compétition.

En water-polo, il est important de se rappeler que le champ de jeu est délimité par des lignes d'eau qui pourraient gêner l'accès au sauvetage d'un joueur.

18 INSTALLATIONS DE WATER-POLO

18.1 Exigences générales :

18.1.1 : Les dimensions et équipements du water-polo sont détaillés dans le schéma du champ de jeu (voir schémas annexe 1 et 2).

18.1.2 : Le champ de jeu sera de 25 mètres (qui est la distance entre les deux lignes de but) sur 20 mètres. Ceci doit s'appliquer aux matchs masculins et féminins

Le point d'ancrage situé à l'extrémité du champ de jeu doit être placé à 0.30 mètre derrière l'avant de la ligne de but.

18.1.3 : La profondeur de l'eau ne doit jamais être inférieure à 1.80 mètre

18.1.4 : La température de l'eau doit être de 26° (plus ou moins 1°)

18.1.5 : L'intensité lumineuse ne pas être inférieure à 600 Lux

18.1.6 : La hauteur de plafond n'est pas réglementée

18.1.7 : Ligne d'eau :

Chaque ligne d'eau aura un diamètre minimum de 0,06 mètre et un diamètre maximum de 1.12 mètre.

Les lignes d'eau doivent être fixées à chaque mur sur des supports d'ancrage encastrés dans les murs.

Si l'encrage est placé sur la plage de la piscine, une rallonge rigide, et non élastique doit être installée.

La ligne d'eau installée doit restée dans l'eau de la piscine.

L'ancrage, rallonge comprise, ne doit pas pénétrer de plus de 0.01 mètre dans la piscine.

L'ancrage ne doit pas influencer la longueur de la ligne d'eau de plus ou moins 0,01 mètre à chaque extrémité.

Les ancrages doivent être installés pour résister.

Les câbles des lignes d'eau doivent être équipé d'un ressort de tension absorbant les charges ponctuelles élevées et d'un câble résistant à une force de traction de 12KN.

18.1.8 : Zone latérale volante :

Une zone réservée aux remplacements volants doit être disponible sur le côté extérieur du champ de jeu, du côté où se trouvent les bancs des équipes. Sa largeur ne doit pas être inférieure à 0,50 mètre

La zone réservée aux remplacements volants pour chaque équipe se situera entre la ligne de but, devant le banc des équipes et le milieu du champ de jeu.

18.2 : Installations pour les Jeux Olympique et Championnats du Monde :
(À Consulter si nécessaire)**19 BEACH WATER POLO RULES****20 ANNEXES**

Les annexes suivantes sont incorporées à la sixième partie des présentes règles et en font partie intégrante :

- 20.1 ANNEXE 1 - DIAGRAMMES
- 20.2 ANNEXE 2 - DIAGRAMMES
- 20.3 ANNEXE 3 - DÉFINITIONS
- 20.4 ANNEXE 4 - CHAMP DE JEU ET ÉQUIPEMENT
- 20.5 ANNEXE 5 - OFFICIELS
- 20.6 ANNEXE 6 - TIRS AU BUT
- 20.7 ANNEXE 7 - PROTOCOLE VAR
- 20.8 ANNEXE 8 - TOURNOIS PAR GROUPES D'ÂGE
- 20.9 ANNEXE 9 - STRUCTURE DU TOURNOI
- 20.10 ANNEXE 10 - PROTOCOLE POUR LE CHALLENGE ENTRAÎNEUR