



RÈGLEMENTS WATER-POLO DE LA FINA 2009-2013

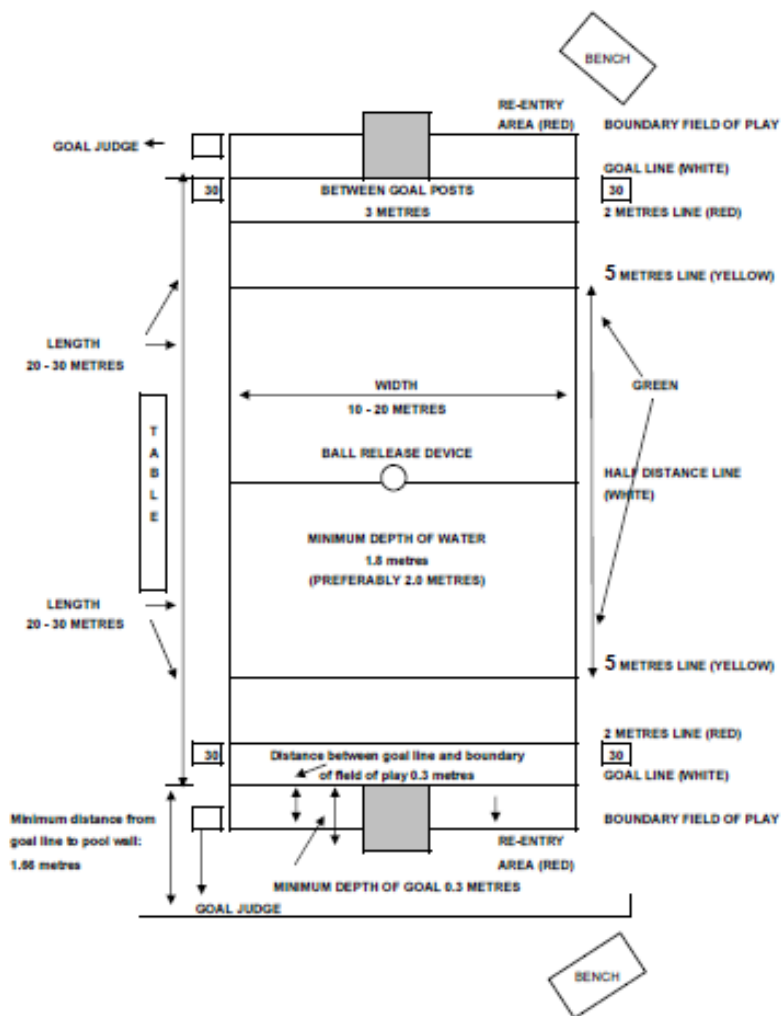
TABLE DES MATIÈRES

WP 1 Champ de jeu et équipement	1
WP 2 Buts	2
WP 3 Le ballon	2
WP 4 Bonnets	2
WP 5 Équipes et remplaçants	3
WP 6 Officiels	4
WP 7 Arbitres	5
WP 8 Juges de but	5
WP 9 Chronométreurs	5
WP 10 Secrétaires	6
WP 11 Durée du jeu	6
WP 12 Temps mort	7
WP 13 Début de la joute	7
WP 14 Façon de marquer	8
WP 15 Reprise du jeu après un but	9
WP 16 Remises en jeu par le gardien de but	9
WP 17 Corner	9
WP 18 Remises en jeu par chandelle l'arbitre	10
WP 19 Coups francs	10
WP 20 Fautes ordinaires	11
WP 21 Fautes d'exclusion	14
WP 22 Fautes de penalty	18
WP 23 Exécution du penalty	19
WP 24 Fautes personnelles	20
WP 25 Accident, blessure ou maladie	20
Annexe A Instructions pour l'utilisation de deux arbitres	22
Annexe B Signaux utilisés par les officiels	23
Annexe C Code de conduite pour le water-polo	26
WPAG Règlement des groupes d'âge	29

WP 1 CHAMP DE JEU ET ÉQUIPEMENT

WP 1.1 L'organisateur ou le comité d'organisation sera responsable des délimitations et des repères corrects du champ de jeu et fournira tous les accessoires et les équipements spécifiés.

WP 1.2 La disposition et les marquages du champ de jeu pour une joute dirigée par deux arbitres doivent être conformes au diagramme suivant:



WP 1.3 Dans une joute dirigée par un arbitre, l'arbitre doit officier du même côté que la table officielle, et les juges de buts doivent être situés du côté opposé à celle-ci.

WP 1.4 La distance entre les lignes de but ne doit pas être inférieure à 20 mètres ni supérieure à 30 mètres pour les parties jouées par des hommes. La distance entre les lignes de but ne doit pas être inférieure à 20 mètres ni supérieure à 25 mètres pour les parties jouées par des femmes. La largeur du champ de jeu ne doit pas être inférieure à 10 mètres ni supérieure à 20 mètres. La limite du champ de jeu à chaque extrémité doit être située 0,30 mètres derrière la ligne de but.

WP 1.5 Pour les épreuves de la FINA, les dimensions du champ de jeu, la profondeur et la température de l'eau, et l'intensité de la lumière doivent être conformes aux dispositions des règles: FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 et FR 8.3.

WP 1.6 Des marques distinctives doivent être apposées des deux côtés du champ de jeu pour signaler les zones suivantes:

- (a) Marques blanches - Lignes de but et du milieu
- (b) Marques rouges - À deux mètres des lignes de but
- (c) Marques jaunes - À cinq mètres des lignes de but

Les côtés du champ de jeu de la ligne de but à la ligne de 2 mètres doivent être marqués en rouge; de la ligne de 2 mètres jusqu'à la ligne de 5 mètres doivent être marqués en jaune et de la ligne de 5 mètres jusqu'à la ligne de mi-distance doivent être marqués en vert.

WP 1.7 Une marque rouge doit être placée à chaque extrémité du champ de jeu, à 2 mètres de l'angle du champ de jeu du côté opposé à la table officielle, pour distinguer la zone de rentrée.

WP 1.8 Un espace suffisant doit être prévu afin de permettre aux arbitres de se déplacer librement d'une extrémité à l'autre du champ de jeu. Un espace doit également être prévu près des lignes de but pour les juges de but.

WP 1.9 Le Secrétaire doit disposer de drapeaux séparés rouge, blanc et bleu mesurant chacun 0,35m x 0,20m.

WP 2 BUTS

WP 2.1 Deux poteaux de but et une barre transversale rigides, rectangulaires d'une dimension de 0,075m face au champ de jeu et peints en blanc doivent être placés sur les lignes de buts à chaque extrémité, à égale distance des côtés et pas à moins de 0,30m en avant des limites du champ de jeu.

WP 2.2 Les côtés intérieurs des poteaux de but doivent être à 3m de distance. Lorsque la profondeur de l'eau est de 1,50m ou plus, le dessous de la barre transversale doit être à 0,90m de la surface de l'eau. Lorsque la profondeur de l'eau est à moins de 1,50m, le dessous de la barre transversale doit être à 2,40 mètres du fond de la piscine.

WP 2.3 Des filets souples doivent être bien solidement attachés aux poteaux de but et à la barre transversale pour clore entièrement la zone de but et doivent être attachés aux fixations de but de manière à ne pas laisser moins de 0,30m d'espace derrière la ligne de but, en tous points dans l'espace du but.

WP 3 LE BALLON

WP 3.1 Le ballon doit être rond et doit avoir une chambre à air à valve automatique. Il doit être imperméable sans relief externe et ne doit pas être enduit de graisse ou d'une substance similaire.

WP 3.2 Le poids du ballon doit être compris entre 400 et 450 grammes.

WP 3.3 Pour les joutes masculines, la circonférence du ballon ne doit être ni inférieure à 0,68m ni supérieure à 0,71m, et sa pression doit être de 90 à 97 kPa (kiloPascals) (13 à 14 livres par pouce atmosphérique carré).

WP 3.4 Pour les joutes féminines, la circonférence ne doit être ni inférieure à 0,65m ni supérieure à 0,67m, et sa pression doit être de 83 à 90 kPa (kiloPascals) (12 à 13 livres par pouce atmosphérique carré).

WP 4 BONNETS

WP 4.1 Les bonnets doivent être de couleurs contrastées, autre que rouge unie, approuvées par les arbitres, et contrastant également avec le ballon. Les arbitres peuvent exiger qu'une équipe porte des bonnets blancs ou bleus. Les gardiens de but doivent porter des bonnets rouges. Les bonnets doivent être attachés sous le menton. Si un joueur perd son bonnet au cours de la joute, il doit le remplacer au prochain arrêt du jeu lorsque l'équipe du joueur a la possession du ballon. Les bonnets doivent être portés pendant toute la durée de jeu.

WP 4.2 Les bonnets doivent être munis de protecteurs d'oreilles souples qui doivent être de la même couleur que les bonnets de l'équipe; toutefois le gardien de but peut avoir des protecteurs rouges.

WP 4.3 Les bonnets doivent être numérotés sur les deux côtés, avec des numéros de 0,10 mètre de hauteur. Le gardien de but doit porter le bonnet no 1 et les autres bonnets doivent être numérotés de 2 à 13. Un gardien de but remplaçant doit porter un bonnet rouge numéroté 13. Aucun joueur n'est autorisé à changer le numéro de son bonnet au cours du match sans l'autorisation de l'arbitre et sans en informer le secrétaire.

WP 4.4 Pour les joutes internationales, les bonnets doivent présenter sur le devant le code international de leur pays en trois lettres et peuvent présenter le drapeau national. Le code du pays doit avoir de 0.04 m de hauteur.

WP 5 ÉQUIPES ET REMPLAÇANTS

WP 5.1 Chaque équipe doit être composée de sept (7) joueurs, dont un sera le gardien de but et portera le bonnet de gardien de but, et pas plus de six réserves qui peuvent être utilisés comme remplaçants. Une équipe jouant avec moins de sept (7) joueurs ne sera pas tenue d'avoir un gardien de but.

WP 5.2 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 de la joute, sauf pendant les intervalles entre des périodes ou pendant les temps morts. L'entraîneur chef de l'équipe attaquante est autorisé à aller jusqu'à la ligne de 5 mètres en tout temps.

Les équipes doivent seulement changer d'extrémité et de banc à la mi-temps et avant le début de la deuxième période de toute prolongation. Les bancs des équipes doivent être tous deux situés sur le côté opposé à celui de la table officielle.

WP 5.3 Les capitaines doivent être des joueurs de leurs équipes respectives et chacun d'eux doit être responsable de la bonne conduite et de la discipline de son équipe.

WP 5.4 Les joueurs doivent porter des maillots non transparents ou un slip séparé en dessous et avant de prendre part à une joute, les joueurs doivent retirer tous les objets qui risquent de causer des blessures.

WP 5.5 Les joueurs ne doivent pas porter de graisse, d'huile ou une substance analogue sur le corps. Si l'arbitre constate avant le début de la joute l'utilisation d'une telle substance, il doit exiger le retrait immédiat de la substance. Le début de la joute ne doit pas être retardé par le retrait de la substance. Si cette infraction est constatée après le début de la joute, le joueur concerné est exclu pour le restant de la joute, et un remplaçant peut entrer immédiatement dans le champ de jeu par la zone de rentrée la plus proche de sa ligne de but.

WP 5.6 À tout moment pendant le jeu, un joueur peut être remplacé en quittant le champ de jeu par la zone de rentrée la plus proche de sa ligne de but. Le remplaçant peut entrer depuis la zone de rentrée dès que le joueur a visiblement émergé à surface de l'eau dans la zone en question. Si le remplacement concerne un gardien de but, le remplaçant doit porter le bonnet de gardien de but. Aucun remplacement ne doit intervenir en application du présent article entre le moment où un arbitre accorde un penalty et l'exécution du penalty, sauf en cas de temps mort.

WP 5.7 Un remplaçant peut entrer dans le champ de jeu depuis un point quelconque:

- (a) pendant les intervalles entre périodes de jeu, y compris toute période de prolongation;
- (b) après qu'un but ait été marqué;
- (c) pendant un temps mort;
- (d) pour remplacer un joueur qui saigne ou qui est blessé.

WP 5.8 Un remplaçant doit être prêt à remplacer tout joueur sans délai. Si le remplaçant n'est pas prêt, le jeu se poursuit sans lui et, à tout moment, le remplaçant peut entrer dans le champ de jeu depuis la zone de rentrée la plus proche de la ligne de but du remplaçant.

WP 5.9 Un gardien de but qui a été remplacé peut prendre n'importe quelle place s'il revient en jeu.

WP 5.10 Si un gardien de but se retire du jeu pour une raison médicale quelconque, les arbitres peuvent autoriser son remplacement immédiat, à condition que l'un des joueurs prenne le bonnet de gardien de but.

WP 6 LES OFFICIELS

WP 6.1 Pour les épreuves de la FINA, les officiels doivent se composer de deux arbitres, deux juges de but, des chronométreurs et des secrétaires, tous chargés des fonctions décrites ci-dessous. Ces officiels seront également prévus dans toute la mesure du possible pour toutes les autres compétitions, à l'exception des rencontres jouées avec deux arbitres en l'absence de juges de buts lors desquelles les arbitres assumeront les missions normalement dévolues aux juges de buts prévues à la Règle WP 8.2 (mais sans faire les signaux particuliers).

[Note: En fonction de l'importance accordée à la rencontre, les joutes peuvent être contrôlés par une équipe de quatre à huit officiels, comme suit:

(a) Arbitres et juges de buts:

Deux arbitres et deux juges de buts; ou deux arbitres et pas de juges de buts; ou un arbitre et deux juges de buts.

(b) Chronométreurs et secrétaires:

*Avec un chronométreur et un secrétaire: Le chronométreur enregistre la durée de possession continue du ballon par chacune des équipes conformément **aux Règles WP 20.16 20.17**. Le secrétaire enregistre la durée du temps de jeu effectif, des temps morts et des intervalles entre les périodes et assure la rédaction du rapport de la joute conformément à la Règle WP 10.1, il assure également l'enregistrement des périodes respectives d'exclusion des joueurs invités à sortir de l'eau dans le respect des règles.*

*Avec deux chronométreurs et un secrétaire: Le chronométreur no 1 enregistre la durée effective du temps de jeu, des temps morts et des intervalles entre les périodes. Le chronométreur no 2 enregistre la durée de possession continue du ballon de chaque équipe conformément **aux Règles WP 20.16 20.17**. Le secrétaire assure la rédaction du rapport de de la joute et toutes les autres fonctions conformément à la Règle WP 10.1.*

*Avec deux chronométreurs et deux secrétaires: Le chronométreur no 1 enregistre la durée effective du temps de jeu, des temps morts et des intervalles entre les périodes. Le chronométreur no 2 enregistre la durée de possession continue de chaque équipe dans le respect du **WP 20. 16 20.17**. Le secrétaire no 1 assure la rédaction du rapport de la joute telle qu'elle est décrite à l'article WP 10.1(a). Le secrétaire no 2 assure toutes les fonctions conformément aux articles WP 10.1(b) (c) et (d) relatives à la rentrée en jeu incorrecte des joueurs exclus, l'entrée incorrecte de remplaçants, l'exclusion de joueurs et 3^{ème} faute personnelle.]*

WP 7 LES ARBITRES

WP 7.1 Les arbitres ont le contrôle absolu de la joute. Leur autorité sur les joueurs est effective pendant tout le temps où eux-mêmes et les joueurs sont dans l'enceinte de la piscine. Toutes les décisions des arbitres sur des questions de fait sont définitives et leur interprétation des Règles doit être respectée pendant le jeu. Les arbitres ne doivent pas présumer des faits au cours d'une situation quelconque pendant la joute mais doivent interpréter ce qu'ils observent au mieux de leur capacité.

WP 7.2 Les arbitres doivent siffler le commencement de la joute et les remises en jeu, et annoncer les buts, les remises en jeu par un gardien de but, les corners (qu'ils soient ou non signalés par le juge de but), les remises en jeu par l'arbitre et les infractions au Règlement. Un arbitre peut changer sa décision à condition que ce soit fait avant la remise en jeu du ballon.

WP 7.3 Les arbitres doivent s'abstenir de sanctionner une faute ordinaire si, selon leur opinion, une telle sanction entraîne un avantage pour l'équipe du joueur fautif. Les arbitres ne doivent pas sanctionner une faute ordinaire lorsqu'il y a encore possibilité de jouer le ballon.

[Note: Les arbitres doivent appliquer ce principe dans toutes ses conséquences. Ils ne doivent pas, par exemple, déclarer une faute en faveur d'un joueur qui est en possession du ballon et qui progresse vers le but de l'adversaire; cela est considéré comme donner un avantage à l'équipe fautive.]

WP 7.4 Les arbitres ont le pouvoir d'ordonner à un joueur de sortir de l'eau en application de la règle concernée, et d'arrêter la joute si un joueur refuse de sortir de l'eau lorsqu'il en a reçu l'ordre.

WP 7.5 Les arbitres ont le pouvoir d'ordonner la sortie de l'enceinte du bassin de tout joueur, remplaçant, spectateur ou officiel dont le comportement les empêche d'exercer leurs fonctions de manière correcte et impartiale.

WP 7.6 Les arbitres ont le pouvoir d'arrêter la joute à tout moment si, selon eux, le comportement des joueurs ou des spectateurs ou d'autres circonstances empêchent la joute de parvenir à une conclusion régulière. Si la joute est arrêtée, les arbitres doivent soumettre un rapport à l'autorité compétente.

WP 8 LES JUGES DE BUT

WP 8.1 Les juges de but doivent être situés du côté de la table officielle, chacun se tenant sur une ligne de but à l'extrémité du champ de jeu.

WP 8.2 Les fonctions des juges de but sont:

- (a) signaler en levant un bras verticalement lorsque les joueurs sont correctement placés sur leur ligne de but respective au début d'une période;
- (b) signaler en levant verticalement les deux bras un commencement de jeu ou une remise en jeu incorrect;
- (c) signaler en pointant horizontalement le bras en direction de l'attaque une remise en jeu par le gardien de but;
- (d) signaler en pointant horizontalement le bras en direction de l'attaque un corner;
- (e) signaler en levant et croisant les deux bras un but;
- (f) signaler en levant verticalement les deux bras la rentrée incorrecte d'un joueur précédemment exclu ou l'entrée incorrecte d'un remplaçant.

WP 8.3 Chaque juge de but doit avoir une réserve de ballons et lorsque le ballon original sort du champ de jeu, le juge de but doit immédiatement lancer un nouveau ballon au gardien de but (pour une remise en jeu par le gardien de but), au joueur le plus proche de l'équipe offensive (pour un corner), ou bien selon les prescriptions de l'arbitre.

WP 9 CHRONOMÉTREURS

WP 9.1 Les fonctions des chronométrateurs sont de:

- (a) enregistrer la durée exacte de jeu continu, la durée des temps-morts et des intervalles entre les périodes;
- (b) enregistrer la durée de possession continue du ballon par chacune des équipes;
- (c) enregistrer la durée de l'exclusion des joueurs qui ont été sortis du jeu conformément au Règlement, de même que le moment auquel ces joueurs ou leurs remplaçants sont autorisés à revenir en jeu;
- (d) annoncer de façon audible le commencement de la dernière minute de la rencontre et le commencement de la dernière minute de la seconde période de prolongation;
- (e) signaler au moyen d'un sifflet les 45 secondes et la fin de chaque temps mort.

WP 9.2 Un chronométrateur signalera au moyen d'un sifflet (ou par tout autre signal acoustique pourvu qu'il soit distinct, efficace et compréhensible immédiatement), la fin de chaque période indépendamment des arbitres et ce signal prendra effet immédiatement à l'exception:

- (a) du cas où l'arbitre signale simultanément l'attribution d'un penalty, cas dans lequel le penalty sera exécuté conformément au Règlement;
- (b) du cas où le ballon est en vol et franchit la ligne de but, cas dans lequel tout but qui en résulte sera accordé.

WP 10 SECRÉTAIRES

WP 10.1 Les fonctions des secrétaires sont de:

- (a) assurer la rédaction du rapport de la joute, incluant l'identification des joueurs, de la chronologie du score, des temps-morts, des fautes personnelles entraînant l'exclusion, des penaltys et des fautes personnelles attribuées à chaque joueur;
- (b) contrôler la durée d'exclusion des joueurs et signaler la fin de celle-ci en levant le drapeau approprié; sauf le cas où un arbitre a signalé la rentrée du joueur exclu ou de son remplaçant dans le cas où son équipe a repris possession du ballon. **Après 4 minutes le secrétaire devrait signaler l'entrée pour le joueur substitue qui a commis en levant le drapeau jaune accompagné du drapeau de la couleur appropriée.**
- (c) signaler au moyen du drapeau rouge et d'un coup de sifflet la rentrée incorrecte d'un joueur exclu ou de son remplaçant (y compris à la suite du signal d'un juge de but signalant une entrée ou une rentrée en jeu incorrecte), signal qui interrompra immédiatement le jeu;
- (d) Signaler, sans délai, l'attribution d'une troisième faute personnelle contre un joueur, comme suit :
 - (i) avec le drapeau rouge si cette 3^{ième} faute entraîne une exclusion;
 - (ii) avec le drapeau rouge et le sifflet si cette 3^{ième} faute est un penalty.

WP 11 DURÉE DU JEU

WP 11.1 La durée de la joute sera de quatre périodes de huit minutes de jeu effectif chacune. Le temps commencera à s'écouler au début de chaque période dès qu'un joueur touche le ballon. À tous les signaux d'arrêt, le chronomètre général sera arrêté 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.

WP 11.2 Il y aura un intervalle de deux minutes entre les première et deuxième périodes et entre les troisième et quatrième périodes et un intervalle de cinq minutes entre les deuxième et troisième périodes. Les équipes, comprenant les joueurs, les entraîneurs, les officiels, permuteront de côté avant le début de la troisième période et celui de la deuxième période de prolongation éventuelle.

WP 11.3 S'il y a égalité de buts à la fin du temps réglementaire à l'occasion de rencontres pour lesquelles un résultat définitif est requis la partie se poursuivra par des prolongations après un intervalle de repos de cinq minutes. Ces prolongations seront jouées en deux périodes de trois minutes chacune de jeu effectif avec un intervalle de deux minutes pour permettre aux équipes de changer de côté. Si, à la fin des deux périodes de prolongation, il y a égalité de but, un tir de barrage sera tiré pour déterminer le résultat.

[Note: Si un tir de penalty est nécessaire, la procédure suivante sera suivie :

- (a) *Si cela impliquent les équipes qui viennent tout juste de compléter une joute, les tirs commenceront immédiatement et les mêmes arbitres seront employés*
- (b) *Autrement, les tirs auront lieu 30 minutes après la fin de la joute finale de cette ronde, ou à la première occasion viable. Les arbitres impliqués dans la partie la plus récente de cette ronde seront employés, à condition qu'ils soient neutres*
- (c) *Si deux (2) équipes sont impliquées, les entraîneurs respectifs des équipes seront priés de nommer cinq (5) joueurs et gardien de but qui participeront aux tirs; le gardien peut être changé en tout temps à condition que le substitut soit sur la liste de l'équipe pour cette partie*
- (d) *Les cinq (5) joueurs nommés devront être placé en ordre et cet ordre déterminera l'ordre dans lequel les joueurs lanceront vers le but adverse; l'ordre ne peut être changé*
- (e) *Aucun joueurs ayant été exclu de cette partie ne sera éligible à être nommé parmi les joueurs devant lancer ou substituer le gardien*
- (f) *Si le gardien est exclu durant le tir de barrage, un joueur parmi les cinq joueurs nommés peut remplacer le gardien mais sans les privilèges du gardien; après le lancer de punition, le joueur peut être remplacé par un autre joueur ou gardien de but substitut. **Si un joueur dans l'eau est exclu durant le tir de barrage, le joueur est retiré de la liste des cinq joueurs participants dans le tir de barrage, et un joueur substitut est placé à la fin de la liste***
- (g) *Les lancers seront tirés en alternance d'un côté et de l'autre de la piscine, **à moins qu'à l'une des extrémités du champ du jeu que des conditions avantages ou désavantages une équipe, dans ce cas tous les lancers de***

punitions peuvent se faire du même côté. Les joueurs exécutants les lancers resteront dans l'eau devant leur banc, les gardiens de but changeront de côtés et tous les joueurs non concernés devront rester assis à leur banc

(h) L'équipe qui tirera en premier sera déterminée par tirage au sort avec une pièce de monnaie

(i) Si les équipes sont encore à égalité après les cinq (5) tirs initiaux, les cinq (5) même joueurs tireront alors en alternance jusqu'à ce qu'une équipe rate et l'(es) autre(s) compte(nt)

(j) Si trois (3) équipes ou plus sont impliquées, chaque équipe exécutera cinq (5) tirs de penalty contre chacune des autres équipes, en alternant à chaque tir. L'ordre du premier tir sera déterminé par tirage au sort.]

WP 11.4 Tous les chronomètres visibles indiqueront le temps de façon décroissante (ce qui signifie indiquer le temps restant sur une période).

WP 11.5 Si une joute (ou une partie d'une joute) doit être rejouée, les buts, fautes personnelles, et temps morts qui se sont produits durant le temps à rejouer sont retirés de la feuille de joute, cependant la brutalité, mauvaise conduite et n'importe quels cartes rouges d'exclusions sont enregistrés sur la feuille de joute.

WP 12 TEMPS-MORTS

WP 12.1 Chaque équipe a droit à **trois** temps morts par joute. **Un temps mort additionnel incluant tous les temps morts non utilisés dans la joute peuvent être demandé dans les prolongations.** Le temps mort dure une minute. Il peut être demandé à tout moment, incluant après un but, 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.. Si un temps mort est demandé, le secrétaire ou l'arbitre arrête immédiatement le jeu par un coup de sifflet et les joueurs doivent retourner immédiatement dans leur moitié respective du champ de jeu.

WP 12.2 Au coup de sifflet de l'arbitre, le jeu est repris par l'équipe en possession du ballon, laquelle met le ballon en jeu sur ou derrière la ligne du milieu, **à l'exception du cas** où le temps mort a été demandé avant l'exécution d'un penalty ou d'un corner, l'exécution **de la remise en jeu** est maintenu.

[Note: Le décompte de la possession du ballon se poursuit après la reprise du jeu, à la suite au temps mort.]

WP-12.3 Si l'entraîneur de l'équipe en possession du ballon demande un temps mort additionnel auquel l'équipe n'a pas droit, le jeu s'arrête, puis il reprend sur une remise en jeu du ballon à la ligne du milieu, effectuée par un joueur de l'équipe adverse.

WP-12.4 Si l'entraîneur de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon demande un temps mort, le jeu s'arrête et un penalty est accordé à l'équipe adverse.

WP-12.5 À 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 penalty et du corner.

WP 13 LE DÉBUT DE LA JOUTE

WP 13.1 La première équipe inscrit sur le programme officiel portera les bonnets blancs ou les bonnets reflétant la couleur de leur pays et démarrera la joute à la gauche de la table des officiel. L'autre équipe portera les bonnets bleus ou des bonnets contrastant et démarrera la joute à la droite de la table.

WP 13.2 Au début de chaque période, les joueurs doivent prendre position sur leurs lignes de but respectives, 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.

[Note: Aucun joueur peut tirer la ligne vers l'avant et le joueur nageant pour le ballonne doit pas avoir ses pieds sur le but et attendre pour pousser au départ ou à la reprise de la joute .]

WP 13.3 Lorsque les arbitres se sont assuré que les équipes sont prêtes, un arbitre doit donner un coup de sifflet pour commencer puis, libérer ou lancer le ballon en jeu sur la ligne de mi-distance.

WP 13.4 Si le ballon est libéré ou lancé en donnant à une équipe un avantage manifeste, l'arbitre doit demander le ballon et faire une remise en jeu sur la ligne de mi-distance.

WP 14 FACON DE MARQUER

WP 14.1 Un but est marqué quand tout le ballon a franchi entièrement la ligne de but, entre les poteaux de but et sous la barre transversale.

WP 14.2 Un but peut-être marqué de n'importe quel endroit de la surface de jeu; mais le gardien de but n'est pas autorisé à aller ou toucher le ballon au-delà de la ligne de mi-distance.

WP 14.3 Un but peut être marqué avec n'importe quelle partie du corps, à l'exception du poing fermé. Un but peut être marqué en nageant avec le ballon jusque dans le but. Au commencement ou au recommencement du jeu, deux joueurs au moins (de n'importe quelle équipe, à l'exception du gardien de but défenseur) doivent avoir joué ou touché intentionnellement le ballon, hormis dans les cas de mise en jeu suivants:

- (a) tir de penalty;
- (b) remise en jeu expédiée directement par un joueur dans son propre but;
- (c) tir immédiat lors d'une remise en jeu depuis le but; ou
- (d) tir immédiat lors d'un coup franc accordé à l'extérieur de la ligne des 5 mètres.

[Notes: Un but peut être marqué par un joueur qui tire immédiatement depuis l'extérieur de la ligne des 5 mètres, après qu'un coup franc ait été accordé à son équipe à l'extérieur de ces 5 mètres. Si le joueur met le ballon en jeu, un but peut être inscrit uniquement à condition que le ballon soit touché intentionnellement par un autre joueur, à l'exception du gardien de but de l'équipe défensif.]

Si, au moment où une faute est accordée, le ballon est à l'intérieur du 5 mètres ou plus près du but de l'équipe qui défend, un but peut être inscrit en application de cette règle à condition que le ballon soit renvoyé sans délai soit à l'endroit de la faute, soit à tout endroit sur la même ligne que la faute ou à tout endroit derrière la ligne de la faute et que le tir soit effectué immédiatement depuis l'endroit en question.

Un but ne peut pas être inscrit en application de cette règle immédiatement après la reprise du jeu, suite aux événements suivants:

- (a) temps-mort;
- (b) but;
- (c) blessure, y compris un saignement;
- (d) remplacement de bonnet;
- (e) lorsque l'arbitre demande le ballon;
- (f) sortie du ballon hors des limites du champ de jeu
- (g) tout autre élément de retard.]

WP 14.4 Un but sera marqué si, à l'expiration de la période de possession de 30 secondes ou à la fin d'une période, le ballon est en vol et pénètre dans le but.

[Note : En application de cette règle, si le ballon entre dans le but après avoir frappé le poteau de but, la barre transversale, le gardien de but ou tout autre joueur défensif, et/ou rebondi sur l'eau, un but doit être accordé. Si la fin de la période a été signalée et que le ballon est alors joué ou touché intentionnellement par un autre joueur attaquant sur son parcours vers le but, le but ne sera pas attribué.]

En application de cette règle, si le ballon est en vol vers le but et que le gardien de but ou un autre joueur de la défense abaisse les buts, ou qu'un joueur de la défense autre que le gardien de but, dans sa propre zone des 5 mètres, arrête le ballon avec les deux mains ou les deux bras ou frappe le ballon du poing pour empêcher de marquer un but, l'arbitre doit accorder un penalty si selon l'opinion de l'arbitre, le ballon avait atteint la ligne de but si l'infraction ne s'était pas produite.

Si le ballon qui vole vers le but en application de cette règle amerrit sur l'eau puis flotte et passe complètement la ligne de but, l'arbitre doit accorder le but uniquement si le ballon pénètre au-delà de la ligne de but immédiatement en raison de l'élan donné par le tir.]

WP 15 REPRISE DU JEU APRÈS UN BUT

WP 15.1 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 reprendre le jeu. Le jeu réel reprend lorsque le ballon quitte la main d'un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué de but. Une remise en jeu non conforme à cette règle devra être refaite.

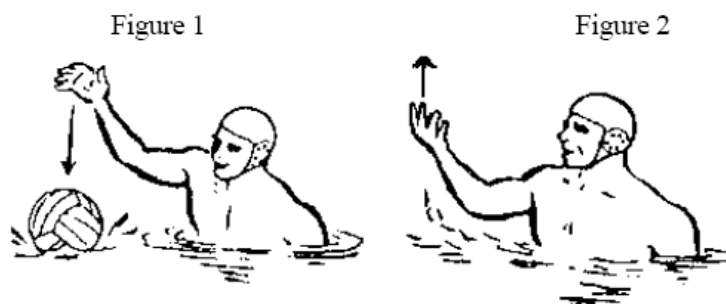
WP 16 REMISES EN JEU PAR LE GARDIEN DE BUT

WP 16.1 Une remise en jeu depuis le but sera accordée:

- (a) quand le ballon a franchi entièrement la ligne de but mais à l'extérieur de l'espace délimité par les montants sous la barre transversale, en ayant été joué ou touché en dernier lieu par tout joueur autre que le gardien de but de l'équipe défensive;
- (b) quand le ballon a franchi entièrement la ligne de but à l'intérieur de l'espace délimité par les montants sous la barre transversale ou bien frappe les montants, la barre transversale ou le gardien défenseur, directement après:
 - (i) un coup franc dans la zone des 5 mètres;
 - (ii) un coup franc hors de la zone des 5 mètres non exécutée selon les Règles
 - (iii) une remise en jeu par le gardien pas exécuté immédiatement;
 - (iv) un corner.

WP 16.2 La remise en jeu doit être faite par n'importe quel joueur de l'équipe n'importe où dans la zone des 2 mètres. Une remise en jeu par le gardien de but non conforme à cette règle devra être refaite.

[Note: La remise en jeu devra être exécutée par le joueur le plus près du ballon. Aucun délai superflu ne sera toléré pour l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but ou d'un corner, qui doit être exécuté de manière à permettre aux autres joueurs d'observer le ballon quittant la main du lanceur. Les joueurs font souvent l'erreur de retarder la remise en jeu parce qu'ils négligent l'article WP 19.4, qui permet au lanceur de dribbler le ballon avant de le passer à un autre joueur. En effet la remise en jeu peut ainsi avoir lieu immédiatement, même si le lanceur ne peut pas à ce moment trouver un partenaire à qui il peut passer le ballon. Dans une telle situation, le joueur est autorisé à remettre le ballon en jeu en lâchant le ballon de sa main levée sur la surface de l'eau (figure 1) ou en le lançant en l'air (figure 2) et il peut nager ou dribbler avec le ballon. Dans les deux cas, la remise en jeu doit avoir lieu de manière à ce que les autres joueurs puissent l'observer.]



WP 17 CORNER

WP 17.1 Un corner sera accordé quand le ballon franchit complètement la ligne de but, à l'extérieur des poteaux du but et de la barre transversale, ayant été en dernier lieu joué ou touché par le gardien de but de l'équipe défensive ou lorsqu'un joueur de l'équipe en défense lance le ballon délibérément au-delà la ligne de but.

WP 17.2 Le corner doit être joué par un joueur de l'équipe attaquante depuis la marque des deux mètres du côté le plus proche de l'endroit où le ballon a traversé la ligne de but. La remise en jeu n'a pas besoin d'être faite par le joueur le plus proche mais doit être jouée sans délai superflu.

[**Note:** Pour la méthode de remise en jeu, voir la note de l'article WP 16.2]

WP 17.3 Lors d'un corner aucun joueur de l'équipe attaquante ne doit être dans la zone des 2 mètres.

WP 17.4 Un corner joué de la mauvaise position ou avant que les joueurs de l'équipe attaquante n'aient quitté la zone des deux mètres doit être rejoué.

WP 18 REMISES EN JEU PAR CHANDELLE D'ARBITRE

WP 18.1 Une remise en jeu par chandelle d'arbitre est accordée:

- (a) lorsqu'au début d'une période, un arbitre pense que le ballon est tombé dans une position à l'avantage manifeste d'une équipe;
- (b) lorsqu'un ou plusieurs joueurs de chaque équipe 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 opposées;
- (d) Lorsque aucune des équipes a la possession du ballon et un ou des joueurs d'équipes opposées commettent une faute d'exclusion en même temps. La remise en jeu sera exécutée lorsque les joueurs offensifs auront été exclus;**
- (e) Lorsque le ballon frappe un obstacle en l'air ou se loge à l'intérieur de cet obstacle.

WP 18.2 Pour une chandelle d'arbitre, celui-ci doit lancer le ballon dans le champ de jeu, approximativement dans la position latérale où le fait a eu lieu, de manière à ce que les joueurs des deux équipes aient la même chance d'atteindre le ballon. Une remise en jeu par l'arbitre accordée dans la zone des 2 mètres doit être jouée sur la ligne des 2 mètres.

WP 18.3 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, l'arbitre doit demander le ballon et refaire la remise en jeu.

WP 19 COUPS FRANCS

WP 19.1 Un coup franc est exécuté à l'endroit de la faute, sauf dans les cas suivants:

- (a) quand le ballon est plus éloigné du but de l'équipe qui défend, on joue le coup franc là où se trouve le ballon;
- (b) quand la faute est commise par un défenseur dans sa propre zone des 2 mètres, le coup franc est joué sur la ligne de la zone des 2 mètres à l'opposé de l'endroit de la faute ou, si le ballon est à l'extérieur de ladite zone, on joue le coup franc là où se trouve le ballon;
- (c) on applique éventuellement d'autres dispositions selon le Règlement.

Tout coup franc exécuté depuis un endroit erroné est rejoué.

WP 19.2 Le temps accordé à un joueur pour jouer un coup franc doit être laissé à la discrétion des arbitres; il doit être raisonnable et sans délai superflu mais peut ne pas être immédiat. Il y a infraction si un joueur qui est clairement dans la position la plus adéquate pour jouer un coup franc ne le fait pas.

WP 19.3 La responsabilité de renvoyer le ballon au joueur qui doit jouer le coup franc appartient à l'équipe à laquelle le coup franc est accordé.

WP 19.4 Un coup franc doit être joué de manière à permettre aux autres joueurs de voir le ballon quitter la main du joueur qui joue le coup franc. Lequel peut alors porter ou dribbler le ballon avant de le passer à un autre joueur. Le ballon est remis en jeu immédiatement lorsqu'il quitte la main du joueur jouant le coup franc.

[**Note:** Pour la façon d'exécuter la remise sur un coup franc, voir la note de l'article WP 16.2]

WP 20 FAUTES ORDINAIRES

WP 20.1 Il y a une faute ordinaire pour l'une des infractions ci-après (Articles WP 20.2 à **WP 20.16**), laquelle sera sanctionnée par l'attribution d'un coup franc à l'équipe opposée.

[**Note:** Les arbitres doivent siffler les fautes simples conformément aux règles, de façon à permettre à l'équipe attaquante de développer toute situation d'avantage. Toutefois les arbitres doivent s'attacher aux circonstances particulières prévues à l'article WP 7.3 (avantage).]

WP 20.2 Avancer au-delà de la ligne de but au début d'une période, avant que l'arbitre n'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 du milieu.

WP 20.3 Aider un joueur au début d'une période ou à n'importe quel moment de la joute.

WP 20.4 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**.

WP 20.5 Prendre une part active au jeu en ayant pied sur le fond du bassin, marcher pendant le jeu ou se lancer 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 5 mètres.

WP 20.6 Enfoncer ou tenir le ballon sous l'eau quand on est attaqué.

[**Note :** Tenir ou enfoncer le ballon sous l'eau quand on est attaqué constitue une faute ordinaire, même si le joueur tenant le ballon a la main forcée sous l'eau, avec le ballon, à la suite de la charge de son adversaire (figure 3). Peu importe si le ballon va sous l'eau contre sa volonté. Ce qui est important est que la faute soit accordée contre le joueur qui était en contact avec le ballon au moment où il est mis sous l'eau. Il est important de se rappeler que cette infraction ne peut se produire que lorsqu'un joueur enfonce le ballon quand il est attaqué. Ainsi, si le gardien de but émerge haut en dehors de l'eau pour sauver un tir, puis retombe en enfonçant le ballon sous l'eau, le gardien n'a commis aucune infraction; mais s'il tient le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué par un adversaire, le gardien commet une infraction à cette règle et si son action a empêché un but probable, un penalty doit être accordé conformément à l'article WP 22.2.]

Figure 3



WP 20.7 Frapper le ballon avec le poing fermé. Cette règle ne s'applique pas au gardien de but dans sa zone des 5 mètres.

WP 20.8 Jouer ou toucher le ballon à deux mains en même temps. Cette règle ne s'applique pas au gardien de but dans sa zone des 5 mètres.

WP 20.9 Gêner ou empêcher 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. "Tenir" le ballon signifie le soulever, le porter ou le toucher mais ne comprend pas dribbler le ballon.

[Note: La première chose à déterminer par l'arbitre est de savoir si le joueur tient le ballon; car, en pareil cas, l'adversaire qui le charge ne peut être pénalisé pour "gêne". Il est clair qu'un joueur tient le ballon s'il le tient au dessus de l'eau (figure 4). Le joueur tient aussi le ballon s'il nage avec le ballon dans la main ou a le contact avec le ballon alors qu'il est sur la surface de l'eau (figure 5). Nager avec le ballon (dribbler), comme cela est illustré à la figure 6, n'est pas considéré comme tenir le ballon.]



Figure 4

Figure 5



Figure 6

La gêne courante consiste pour le joueur à nager en travers des jambes de l'adversaire (figure 7), réduisant ainsi la vitesse à laquelle celui-ci peut se déplacer et interférant avec le mouvement normal des jambes de l'adversaire. Une autre façon de gêner est de nager sur les épaules de l'adversaire. Il faut aussi rappeler que la gêne peut être commise par le joueur qui est en possession du ballon. Par exemple, la figure 8 montre un joueur gardant une main sur le ballon et essayant de forcer son adversaire à s'écarter pour avoir plus de place lui-même. La figure 9 montre un joueur en possession du ballon gênant l'adversaire en le repoussant de la tête. Il faut être prudent avec les figures 8 et 9, car tout mouvement violent du joueur en possession du ballon peut constituer un coup ou même une brutalité; les figures sont supposées illustrer des gênes sans mouvement violent. Un joueur peut aussi provoquer la gêne même s'il ne tient pas ou ne touche pas le ballon. La figure 10 montre un joueur bloquant intentionnellement l'adversaire avec le corps et avec les bras écartés, rendant ainsi l'accès au ballon impossible. Cette infraction est plus souvent commise près des limites du champ de jeu.]

Figure 7

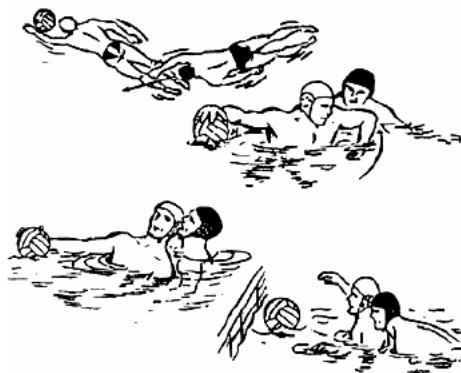


Figure 9

Figure 8

Figure 10

WP 20.10 Pousser un adversaire, ou prendre appui sur un adversaire qui n'a pas le ballon.

[Note : L'action de pousser peut prendre différentes formes, y compris avec la main (figure 11) ou avec le pied (figure 12). Dans les cas illustrés, la sanction est un coup franc pour une faute ordinaire. Cependant les arbitres doivent veiller à faire la distinction entre pousser du pied et donner des coups de pied - ce qui devient alors une faute d'exclusion ou même un acte de brutalité. Si le pied est déjà en contact avec l'adversaire lorsque le mouvement commence, il s'agit généralement de l'action de pousser, mais si le mouvement commence avant un tel contact avec l'adversaire, il s'agit généralement de l'action de donner des coups de pied.]

Figure 11



Figure 12



WP 20.11 Se trouver à moins de deux mètres de la ligne de but de l'adversaire sauf si l'on se trouve en arrière de la ligne du ballon. Il n'y a pas faute si le joueur amène le ballon dans la zone des 2 mètres et le passe à un partenaire qui est derrière la ligne du ballon et qui tire au but immédiatement, avant que le premier joueur ait pu quitter la zone des 2 mètres.

[Note: Si le partenaire qui reçoit la passe ne tire pas au but, le joueur qui a passé le ballon doit immédiatement quitter la zone des 2 mètres pour éviter d'être pénalisé selon cette règle.]

WP 20.12 Jouer un penalty d'une manière inadéquate.

[Note: Voir l'article WP 23.4 pour l'exécution du penalty.]

WP 20.13 Retarder indûment l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but ou d'un corner.

[Note: Voir la note de l'article WP 16.2.]

WP 20.14 Pour un gardien de but, aller ou toucher le ballon au-delà de la ligne de mi-distance.

WP 20.15 De toucher le dernier le ballon le dernier qui va à l'extérieur du champ de jeu, (y compris le ballon rebondissant sur le côté du champ de jeu au-dessus du niveau de l'eau) excepté le cas du joueur défensif bloquant un lancer vers l'extérieur du champ de jeu, dans ce cas le coup franc est donné à l'équipe défensive.

WP 20.16 Pour une équipe, conserver le ballon pendant plus de 30 secondes de jeu effectif sans tirer dans le but de l'adversaire. Le chronométrateur enregistrant le temps de possession doit remettre la pendule à zéro:

- lorsque le ballon a quitté la main du joueur visant le 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;
- lorsque le ballon entre en possession de l'équipe adverse. La "possession" ne s'entend pas du ballon simplement touché en vol par un adversaire;
- lorsque le ballon est remis en jeu après l'attribution d'une faute d'exclusion, d'une faute de penalty, d'une remise en jeu par le gardien de but, d'un corner ou d'une remise en jeu par chandelle d'arbitre.

Les horloges visibles doivent montrer le temps de manière décroissante (afficher le temps de possession restant).

[Note: Le chronométrateur et les arbitres doivent décider s'il y a eu un tir au but ou non mais les arbitres doivent prendre la décision finale.]

WP 21 FAUTES D'EXCLUSION

WP 21.1 L'exclusion sanctionne l'une quelconque des fautes suivantes (Règles WP 21.4 à **WP 21.17**), entraînant (à l'exception des cas spécifiés par le Règlement) un coup franc pour l'équipe adverse et l'exclusion du joueur fautif.

WP 21.2 Le joueur exclu se dirige vers la zone de rentrée en jeu la plus proche de sa propre ligne de but sans sortir de l'eau. Un joueur exclu qui sort de l'eau (autrement qu'à la suite de l'entrée d'un remplaçant) commet une infraction selon l'article WP 21.10 (Inconduite).

[Note: Un joueur exclu (y compris un joueur exclu d'après le Règlement pour le reste de la rencontre) devra rester dans l'eau et se déplacer (en nageant alors éventuellement sous l'eau) vers la zone de rentrée en jeu sur sa propre ligne de but, sans perturber le déroulement du jeu. Ce joueur pourra se diriger du champ de jeu vers n'importe quel point situé sur sa ligne de but et nager derrière le but vers sa zone de rentrée en jeu, pourvu qu'il n'interfère pas sur l'alignement de but.

En atteignant la zone de rentrée, le joueur exclu est tenu d'émerger visiblement à la surface de l'eau avant que lui-même (ou un remplaçant) soit autorisé à revenir en jeu conformément au Règlement. Toutefois, il n'est pas nécessaire pour le joueur exclu de rester alors dans cette zone de rentrée pour attendre l'arrivée d'un remplaçant éventuel.]

WP 21.3 Le joueur exclu ou un remplaçant est autorisé à revenir dans le champ de jeu, après la plus proche des occasions suivantes

- a) quand 20 secondes de jeu effectif se sont écoulées, moment auquel le secrétaire lèvera le drapeau approprié à condition que le joueur ait atteint la zone de rentrée conformément au Règlement;
- b) quand un but a été marqué;
- c) quand l'équipe à laquelle appartient le joueur exclu a repris possession du ballon (ce qui signifie qu'elle a reçu le contrôle du ballon) durant le jeu effectif, instant auquel l'arbitre défensif autorisera la rentrée du joueur d'un signal de la main;
- d) quand l'équipe du joueur exclu s'est vu attribué un coup franc ou une remise en jeu par le gardien de but, le signal de l'arbitre accordant le coup vaut signal de rentrée, sous réserve que le joueur exclu ait atteint sa zone de rentrée conformément au Règlement.

Le joueur exclu ou un remplaçant est autorisé à revenir dans le champ de jeu à partir de la zone prévue le plus près de la ligne de but du joueur, aux conditions suivantes:

- (a) il a reçu un signal du secrétaire ou de l'arbitre;
- (b) il ne saute pas ou il ne se repousse pas depuis le côté ou le mur de la piscine ou du champ de jeu;
- (c) il ne modifie pas l'alignement du but;
- (d) 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 **exception entre les périodes, après un but, ou durant un temps mort.**
- (e) Lorsqu'un but a été marqué, un joueur exclu ou un remplaçant peut revenir dans le champ de jeu depuis n'importe quel point.

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 du restant de la joute conformément au Règlement.

*[Note: Un remplaçant ne doit pas être autorisé à entrer par un signal de la main d'un arbitre et le secrétaire ne doit pas signaler l'expiration de la période d'exclusion de 20 secondes tant que le joueur exclu n'a pas atteint la zone de rentrée la plus proche de sa ligne de but. Ceci doit aussi s'appliquer à la rentrée d'un remplaçant qui remplace un joueur exclu pour le restant de la joute. Si un joueur exclu ne retourne pas à la zone de rentrée un remplaçant ne doit pas pouvoir entrer tant qu'un but n'a pas été marqué ou avant la fin d'une période **ou durant un temps mort.***

La responsabilité initiale pour donner le signal de rentrée à un joueur exclu ou à un remplaçant est celle de l'arbitre de la défense. Cependant, l'arbitre de l'attaque peut aussi apporter son aide, et le signal de l'un ou l'autre arbitre

sera valable. Si un arbitre suspecte une rentrée incorrecte ou si le juge de but signale une rentrée incorrecte, il doit tout d'abord vérifier lui-même que l'autre arbitre n'a pas signalé la rentrée.

Avant de donner le signal de rentrée d'un joueur exclu ou d'un remplaçant, l'arbitre défensif doit attendre un moment au cas où l'arbitre de l'attaque sifflerait pour rétablir la possession du ballon à l'équipe adverse.

Un changement de possession du ballon par une équipe ne survient pas forcément du fait du signal de fin d'une période, mais un joueur exclu ou son remplaçant peuvent entrer en jeu si leur équipe gagne le ballon à l'engagement de la période de jeu suivante. Lorsqu'un joueur est exclu au moment du signal de la fin de période, les arbitres et le secrétaire doivent s'assurer que les équipes ont le nombre correct de joueurs avant de faire recommencer le jeu.]

WP 21.4 Pour un joueur, sortir de l'eau, s'asseoir ou se tenir sur les marches ou le côté du bassin pendant le jeu, sauf en cas d'accident, de blessure, de maladie ou avec la permission d'un arbitre.

WP 21.5 Gêner l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but ou d'un corner, comprenant:

- a) le fait de lancer intentionnellement le ballon au loin ou négliger de libérer le ballon pour empêcher la progression normale du jeu.
- b) Toute tentative de jouer le ballon avant qu'il ne quitte la main du lanceur.

[**Note:** Un joueur ne doit pas être sanctionné d'après cette règle s'il n'entend pas le sifflet parce qu'il est sous l'eau. Les arbitres doivent déterminer si les actions du joueur sont intentionnelles.

L'interférence avec un lancer de ballon peut se produire indirectement lorsque le ballon est gêné, retardé ou empêché d'atteindre le joueur qui doit le lancer, ou cela peut avoir lieu lorsque l'exécution du lancer est entravée par un adversaire bloquant la direction du tir (figure 13) ou en gênant le mouvement réel du lanceur (figure 14). Pour l'interférence avec un penalty, voir aussi l'article WP 21.16.]

Figure 13



Figure 14



WP 21.6 Essayer d'arrêter une passe ou un lancer avec les deux mains à l'extérieur de la zone des 5 mètres.

WP 21.7 Éclabousser intentionnellement le visage d'un adversaire.

[**Note:** L'action d'éclabousser fréquemment utilisée comme une tactique déloyale n'est souvent pénalisée que dans la situation évidente où les joueurs se font face (voir figure 15). Mais, cela peut aussi se produire de manière moins évidente lorsqu'un joueur produit un rideau d'eau avec le bras, apparemment sans intention délibérée, dans une tentative de bloquer la vue de l'adversaire qui va tirer au but ou faire une passe.

Figure 15



La sanction pour l'action d'éclabousser volontairement un adversaire est l'exclusion selon l'article WP 21.7 ou un penalty selon l'article WP 22.2 si l'adversaire est à l'intérieur de la zone des 5 mètres et essaie de tirer au but. Le fait d'accorder un penalty ou une exclusion est déterminé uniquement par le positionnement et les actions du joueur

attaquant; le fait que le joueur en infraction soit ou non à l'intérieur de la zone de 5 mètres n'est pas un facteur décisif.]

WP 21.8 Tenir, enfoncer ou tirer en arrière un adversaire qui ne tient pas le ballon. “Tenir” signifie soulever, porter ou toucher le ballon, mais n’inclut pas dribbler le ballon.

[Notes: L'application correcte de cette règle est très importante pour la représentation du match et pour arriver à un résultat correct et juste. Le libellé de la règle est claire et explicite et ne peut être interprété que d'une seule manière: tenir (figure 16), enfoncer (figure 17) ou tirer en arrière (figure 18) un adversaire qui ne tient pas le ballon est une faute d'exclusion.

Il est essentiel que les arbitres appliquent cette règle correctement sans interprétation arbitraire personnelle, afin de s'assurer que les limites d'un jeu violent ne sont pas dépassées. De plus, les arbitres doivent noter qu'une infraction à l'article **WP 21.8** dans la zone de 5 mètres, empêchant un but probable, doit être sanctionnée d'un penalty.]

Figure 16



Figure 17

Figure 18

WP 21.9 Donner des coups de pied ou frapper un adversaire intentionnellement ou faire des mouvements disproportionnés dans cette intention.

[Note: L'infraction que représente le fait de donner des coups de pied ou de frapper peut prendre nombre de formes différentes, y compris en étant commise par un joueur en possession du ballon ou par un joueur adverse; la possession du ballon n'est pas un facteur décisif. Ce qui est important est l'action du joueur fautif, y compris si le joueur fait des mouvements disproportionnés dans le but de donner des coups de pied ou de frapper, même si le joueur ne réussit pas à faire contact.

Un des plus sérieux actes de violence consiste à donner des coups de coude en arrière (figure 19), ce qui peut entraîner une blessure grave de l'adversaire. De même, une blessure grave peut se produire lorsqu'un joueur donne volontairement un coup de tête dans le visage d'un adversaire qui le marque de près. Dans ces circonstances, l'arbitre peut aussi prendre une sanction justifiée conformément à l'article **WP 21.11** (brutalité) plutôt qu'à l'article **WP 21.9**.]

Figure 19



WP 21.10 Être coupable d'inconduite, y compris l'utilisation de langage grossier, de violence ou de jeu déloyal répété, refuser d'obéir ou montrer de l'irrespect envers un arbitre ou officiel, ou avoir un comportement contre l'esprit des Règles et qui risque de jeter le discrédit sur le jeu. Le joueur fautif doit être exclu pour le restant de la joute avec remplacement après la première action mentionnée à l'article WP 21.3. **et doit quitter la surface de la compétition.**

[Note: Si un membre d'une équipe commets une faute mentionnée dans cette Règle durant un intervalle entre les périodes, durant un temps mort **ou après un but**, le joueur doit être exclu du restant de la joute et un substitut **sera**

éligible à entrer immédiatement avant de repartir la joute que toutes ces situations sont considérées être dans un intervalle de temps. Le jeu repartira de manière normale.]

WP 21.11 Commettre un acte de brutalité (y compris **de jouer de manière violente** 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, pendant le jeu, y compris tout arrêt ou temps morts, **après un but compté** ou pendant l'intervalle entre les périodes de jeu. Le joueur fautif sera exclu du restant de la joute et un tir de pénalité accordé à l'autre équipe. Le joueur fautif peut être remplacé après que 4 minutes de jeu réel soient écoulées.

Devrait se produire durant le jeu le joueur sanctionné sera exclu pour le restant de la joute et devra quitter la surface de la compétition et un lancer de punition sera accordé à l'équipe adverse. Le joueur sanctionné peut être substitué lorsque le temps des quatre minutes de jeu chronométrées est écoulé.

Si l'incident devrait se produire durant un arrêt, temps mort, après un but ou un intervalle entre les périodes du jeu, le joueur sera exclu pour le restant de la joute et devra quitter la surface de la compétition. Pas de lancer de punition sera accordé. Le joueur sanctionné peut être remplacé lorsque les (4) minutes de jeu chronométrées sont écoulées et que le jeu recommencera de façon normale.

Si l/s arbitre/s appelle simultanément des brutalités ou des actions violentes du jeu à des joueurs d'équipes opposées durant le jeu, les deux joueurs seront exclus pour le restant de la joute avec substitution après quatre (4) minutes de jeu chronométrées sont écoulées. L'équipe qui avait la possession du ballon, effectuera le premier lancer de punition, suivi par le lancer de punition de l'autre équipe. Après le second lancer de punition, l'équipe qui avait la possession du ballon, repartira le jeu avec un coup franc sur or derrière la ligne de la mi-distance.

WP 21.12 Dans le cas d'exclusions simultanées de joueurs d'équipes opposées durant le jeu, les deux joueurs seront exclus pour 20 secondes. Le temps du 30 secondes de possession du ballon est remis à 30 secondes avec un coup franc à l'équipe qui avait la possession du ballon. Si aucune des équipes avait la possession du ballon, le jeu reprendra avec une remise en jeu de l'arbitre.

[Note Les deux joueurs exclus selon cette règle seront autorisés à rentrer à la prochaine occasion mentionnée à l'article WP 21.3 ou au prochain changement de possession.]

Si les deux joueurs qui ont été exclus conformément à cette règle ont le droit de rentrer, l'arbitre défensif peut faire un signal à chaque joueur dès qu'ils sont prêts à rentrer. L'arbitre n'a pas à attendre que les deux joueurs soient tous les deux prêts à revenir en jeu.]

WP 21.13 Pour un joueur exclu, rentrer en jeu, ou pour un remplaçant, entrer dans le champ de jeu de façon incorrecte, y compris:

- (a) sans avoir reçu un signal du secrétaire ou d'un arbitre;
- (b) de toute place autre que sa propre zone de rentrée, sauf si les règles prévoient un remplacement immédiat;
- (c) en sautant ou se repoussant du bord ou du mur de la piscine ou du champ de jeu;
- (d) en modifiant l'alignement du but.

Si cette faute est commise par un joueur de l'équipe qui n'a pas possession du ballon, le joueur fautif doit être exclu et un tir de pénalité accordé à l'autre équipe. **Ce joueur reçoit seulement une seule faute personnelle.**

Si la faute est commise par un joueur de l'équipe en possession du ballon, le joueur fautif doit être exclu et un coup franc octroyé à l'autre équipe.

WP 21.14 Gêner l'exécution d'un penalty. Le joueur fautif doit être exclu pour le restant de la joute avec remplacement après la première occasion mentionnée à l'article WP 21.3 et le penalty doit être maintenu ou rejoué selon le cas.

[Note: La forme d'interférence la plus commune sur l'exécution d'un penalty consiste pour un opposant à donner un coup de pied en direction du joueur jouant le penalty, au moment où celui-ci va l'exécuter. Il est essentiel pour les arbitres de s'assurer que tous les joueurs sont au moins à 2 mètres du lanceur, pour éviter une telle interférence. L'arbitre devrait aussi autoriser l'équipe défensive à prendre position en priorité.]

WP 21.15 Pour le gardien de but de la défense, ne pas prendre sa position correcte sur la ligne de but lors d'un penalty après avoir déjà reçu une fois l'ordre de le faire par l'arbitre. Un autre joueur de la défense peut prendre la position du gardien de but, mais sans ses privilèges ou ses limitations.

WP 21.16 Lorsqu'un joueur est exclu, la période d'exclusion doit commencer immédiatement quand le ballon a quitté la main du joueur exécutant le coup franc ou, lors d'une remise en jeu par l'arbitre, quand le ballon a été touché à la suite d'une chandelle d'arbitre.

WP 21.17 Si un joueur exclu perturbe intentionnellement le jeu, y compris en modifiant l'alignement du but, un penalty doit être accordé à l'équipe adverse et une nouvelle faute personnelle doit être attribuée au joueur exclu. Si le joueur exclu ne commence pas à quitter le champ de jeu presque immédiatement, l'arbitre peut considérer cela comme une interférence intentionnelle dans le cadre de cette règle.

WP 21.18 Dans le cas d'un match se poursuivant en prolongation, la période d'exclusion de tout joueur exclu doit aussi continuer pendant la prolongation. Les fautes personnelles accordées pendant les périodes de temps normal doivent aussi être reportées en prolongation, et tout joueur exclu dans le cadre du Règlement pour le restant de la joute ne doit pas être autorisé à prendre part à aucune période de prolongation.

WP 22 FAUTES DE PENALTY

WP 22.1 La faute de penalty s'applique aux infractions suivantes (articles WP 22.2 à **WP 22.7**) qui doivent être sanctionnées par l'attribution d'un penalty à l'équipe adverse.

WP 22.2 Pour un joueur de la défense, commettre une faute dans la zone des 5 mètres sans laquelle un but aurait probablement été marqué.

[Note: Outre les autres infractions empêchant un but probable, les infractions suivantes relèvent de cette règle:

- a) pour un gardien de but ou tout autre joueur défenseur, abaisser ou déplacer d'une quelconque façon le but (figure 20);*
- b) pour un joueur défensif de **tenter de bloquer un lancer ou une passe** avec les deux mains (figure 21);*
- c) pour un joueur défensif, jouer le ballon avec un poing fermé (figure 22);*
- d) pour un gardien de but ou tout autre joueur de la défense, mettre le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué.*

Il est important de noter que, si les fautes décrites ci-dessus et les autres fautes comme tenir, repousser, gêner, etc., sont normalement sanctionnées par un coup franc (et exclusion s'il y a lieu), ces fautes deviennent des fautes de penalty si elles sont commises dans la zone des 5 mètres par un joueur de la défense au cas où un but aurait probablement été marqué sans la faute.]



Figure 20



Figure 21



Figure 22

WP 22.3 Pour un joueur défensif dans la zone des 5 mètres, donner un coup de pied ou frapper un adversaire ou commettre un acte de brutalité. En cas de brutalité, le joueur fautif doit aussi être exclu pour le restant de la joute, et un remplaçant peut entrer dans le jeu après que 4 minutes de jeu effectif soient écoulées, en plus de l'attribution du penalty.

WP 22.4 Pour un joueur exclu, perturber intentionnellement le jeu, y compris modifier l'alignement du but.

WP 22.5 Pour un gardien de but ou tout autre joueur de la défense, abaisser le but afin d'empêcher un but probable. Le joueur fautif doit aussi être exclu pour le restant de la joute, avec remplacement après la première action mentionnée à l'article WP 21.3.

WP 22.6 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 joueur fautif doit aussi être exclu pour le restant de la joute, avec remplacement. Le substitue peut entrer dans le champ de jeu après la première action mentionnée à l'article WP 21.3.

WP 22.7 Pour l'entraîneur de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon, demander un temps mort ou pour un officiel d'équipe agir d'une quelconque manière propre à empêcher l'inscription d'un but probable. Toutefois, aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction.

WP 22.8 Si, durant la dernière minute de jeu d'une joute, un tir de pénalité est octroyé à une équipe, l'entraîneur peut choisir de garder possession du ballon et recevoir un coup franc. Le chronométrateur du temps de possession doit réinitialiser l'horloge.

[Note: C'est la responsabilité de l'entraîneur de donner un signal clair sans délai si l'équipe désire garder possession du ballon conformément à cette Règle.]

WP 23 EXÉCUTION DU PENALTY

WP 23.1 Un tir de penalty doit être joué par n'importe quel joueur de l'équipe à laquelle il est accordé, à l'exception du gardien de but, de n'importe quel point sur la ligne des 5 mètres de l'adversaire.

WP 23.2 Tous les joueurs doivent quitter la zone des 5 mètres et doivent être à au moins deux mètres du joueur qui exécute le tir. Les joueurs de l'autre équipe ont priorité pour prendre position, à raison d'un joueur de chaque côté du joueur exécutant le penalty. 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. Si le gardien de but n'est pas dans l'eau, un autre joueur peut prendre la place du gardien de but, mais sans ses privilèges et ses limitations.

WP 23.3 Quand l'arbitre qui contrôle l'exécution du tir du penalty est d'accord sur la position correcte des différents joueurs, l'arbitre doit donner le signal de l'exécution du tir au moyen de son sifflet et en abaissant simultanément le bras d'une position verticale à une position horizontale.

[Note: L'abaissement du bras effectué simultanément avec le signal du sifflet rend possible dans tous les cas, éventuellement au milieu du bruit provoqué par les spectateurs, l'exécution du tir en accord avec le Règlement. Lorsque le bras est levé, le joueur qui exécute le tir se préparera, car le joueur sait que le signal est imminent.]

WP 23.4 Le joueur qui exécute le tir doit être en possession du ballon et le lancer immédiatement et directement en direction du but, en un mouvement ininterrompu. Le joueur peut tirer le penalty en soulevant le ballon de l'eau (figure 23) ou avec le ballon tenu dans sa main levée (figure 24) et le ballon peut être ramené en arrière par rapport à la direction du but pour préparer le lancer en avant, à condition que la continuité du mouvement ne soit pas interrompue avant que le ballon ne quitte la main du lanceur.

[Note: Le Règlement ne prévoit pas d'empêcher un joueur d'exécuter un penalty avec le dos tourné alors qu'il pivote d'un demi-tour ou d'un tour complet.]

Figure 23



Figure 24



WP 23.5 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 à un autre joueur de jouer ou de toucher le ballon avant que le but ne soit marqué.

WP 23.6 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 penalty et du gardien de but défenseur, doivent sortir de l'eau avant que le penalty ne soit exécuté. Dans cette situation, le ballon doit être considéré "comme mort" immédiatement s'il rebondit en jeu après avoir frappé le poteau de but, la barre transversale ou le gardien de but.

WP 24 FAUTES PERSONNELLES

WP 24.1 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.

WP 24.2 En recevant une troisième faute personnelle un joueur doit être exclu pour le reste de la joute avec remplacement après la première action mentionnée à l'article WP 21.3. Si cette troisième faute personnelle est une faute de penalty, l'entrée du remplaçant doit être immédiate.

WP 25 ACCIDENT, BLESSURE ET MALADIE

WP 25.1 Un joueur n'a le droit de sortir de l'eau, de s'asseoir ou de se tenir sur les marches ou 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 a quitté l'eau légitimement peut rentrer à partir de la zone de rentrée la plus proche de sa ligne de but à un arrêt approprié, avec l'autorisation de l'arbitre.

WP 25.2 Si un joueur saigne, l'arbitre doit immédiatement le faire sortir de l'eau avec entrée immédiate d'un remplaçant et le jeu doit reprendre sans délai. Après interruption du saignement le joueur est autorisé à jouer le rôle d'un remplaçant dans le cours normal du jeu.

WP 25.3 En cas d'accident, de blessure ou de maladie autre qu'en cas de saignement, un arbitre peut à sa discrétion suspendre le match pour un maximum de trois minutes, auquel cas il doit prévenir le chronométrateur du moment où la période d'arrêt commence.

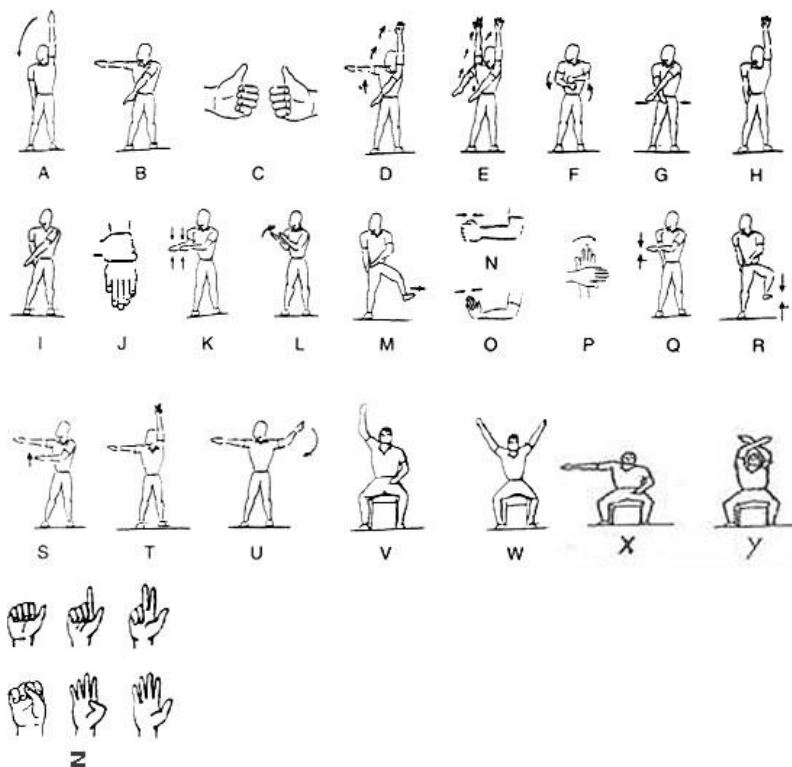
WP 25.4 En cas d'arrêt du jeu pour accident, blessure, saignement ou autre imprévu, l'équipe en possession du ballon lors de l'arrêt mettra le ballon en jeu au même endroit lorsque le jeu reprendra.

WP 25.5 Sauf dans les circonstances prévues à l'article WP 25.2 (saignement), un joueur ne sera plus autorisé à revenir et prendre part au match, dès lors qu'il a été remplacé. **De plus conformément aux instructions des règlements concernés.**

ANNEXE A - INSTRUCTIONS POUR L'UTILISATION DE DEUX ARBITRES

- 1.** Les arbitres ont le contrôle absolu du jeu et doivent avoir des pouvoirs égaux pour déclarer les fautes et les pénalités. Les différences d'opinion des arbitres ne doivent pas servir de base de protestation ou d'appel.
- 2.** Le comité ou l'organisation désignant les arbitres a le pouvoir de désigner le côté du bassin à partir duquel chaque arbitre doit opérer. Les arbitres changeront de côté du bassin avant le début de toute nouvelle période de jeu, dès lors que les équipes ne changent pas d'extrémité.
- 3.** Au début du match et de chaque période, le signal du départ est donné par l'arbitre placé du côté où se trouve la table officielle.
- 4.** Après un but le signal de remise en jeu est donné par l'arbitre qui contrôlait la situation d'attaque lorsque le but a été marqué. Avant la remise en jeu, les arbitres doivent vérifier que les remplacements éventuels ont été effectués.
- 5.** Chaque arbitre doit avoir le pouvoir de déclarer des fautes dans n'importe quelle partie du champ de jeu mais chaque arbitre accorde leur attention première à la situation offensive d'attaque du but situé sur sa droite. L'arbitre ne contrôlant pas la situation d'attaque (l'arbitre de la défense) doit conserver une position distante qui ne soit pas plus proche du but attaqué que celle du joueur de l'équipe attaquante qui est le plus éloigné du but.
- 6.** Lors de l'attribution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but ou d'un corner, l'arbitre prenant la décision doit donner le coup de sifflet et les deux arbitres doivent montrer la direction de l'attaque, pour permettre aux joueurs dans différentes parties du bassin de voir rapidement quelle équipe bénéficie de la remise en jeu. L'arbitre prenant la décision pointe vers l'endroit où le ballon doit être joué s'il n'est pas à cette place. Les arbitres utiliseront les signaux prévus à l'Annexe B pour indiquer la nature des fautes qu'ils auront signalées.
- 7.** Le signal pour un tir de penalty est donné par l'arbitre attaquant, toutefois un joueur qui souhaite lancer le ballon avec la main gauche peut demander à l'arbitre de la défense de donner le signal.
- 8.** Lorsque des coups francs simultanés sont accordés par les deux arbitres à la même équipe, la remise en jeu sera accordée au joueur gratifié par l'arbitre d'attaque.
- 9.** Lorsque des coups francs simultanés sont attribués pour des fautes ordinaires mais pour des équipes opposées, une remise en jeu par chandelle d'arbitre doit être faite par l'arbitre d'attaque.
- 10.** Lorsqu'un arbitre attribue une faute d'exclusion et qu'au même moment l'autre arbitre accorde une faute de penalty mais pour des équipes opposées, les deux joueurs fautifs doivent être exclus et une remise en jeu par chandelle d'arbitre doit être accordée.
- 11.** Lorsque des coups francs simultanés sont accordés par deux arbitres et que l'un est pour une faute ordinaire et l'autre pour une faute d'exclusion ou une faute de penalty, la faute d'exclusion ou de penalty doit être appliquée.
- 12.** Lorsque des joueurs des deux équipes commettent simultanément une faute d'exclusion, que ce soit durant la durée de jeu effectif ou en temps mort, les joueurs fautifs doivent être exclus et un coup franc octroyé à l'équipe en possession du ballon.
- 13.** Au cas de fautes de penalty accordées simultanément aux deux équipes, le premier penalty doit être joué par la dernière équipe en possession du ballon. Après que le second penalty a été joué, le match doit recommencer avec une remise en jeu par chandelle d'arbitre sur la ligne de mi-distance.

ANNEXE B - SIGNAUX UTILISÉS PAR LES OFFICIELS



- Fig. A** L'arbitre abaisse le bras d'une position verticale pour signaler (i) le début de la période (ii) la remise en jeu après un but (iii) l'exécution d'un penalty.
- Fig. B** L'arbitre montre d'un bras la direction de l'attaque et utilise l'autre bras pour indiquer l'endroit où le ballon doit être remis en jeu sur coup franc, sur remise en jeu par le gardien de but ou sur corner.
- Fig. C** Signal du lancer par chandelle d'arbitre. L'arbitre dirige la main vers l'endroit de la chandelle, puis il élève les deux pouces et demande le ballon.
- Fig. D** Pour notifier l'exclusion d'un joueur, l'arbitre signale au joueur et bouge le bras rapidement vers la limite du champ de jeu. Puis il indique le numéro du bonnet du joueur exclu de manière visible depuis le champ de jeu et la table.
- Fig. E** Pour l'exclusion simultanée de deux joueurs, l'arbitre pointe les deux mains vers les intéressés, indiquant leur exclusion conformément à la figure D, puis il signale immédiatement les numéros des bonnets des joueurs
- Fig. F** Afin d'exclure un joueur avec remplacement, l'arbitre signale l'exclusion conformément à la figure D (ou E, le cas échéant), puis il fait tourner ses mains l'une autour de l'autre de manière visible depuis le champ de jeu et la table. Enfin, il indique le numéro du bonnet de l'intéressé à la table.
- Fig. G** Pour indiquer l'exclusion d'un joueur sans remplacement, l'arbitre signale l'exclusion conformément à la figure D (ou E le cas échéant), puis il croise les bras de manière visible depuis le champ de jeu et la table. Enfin, il indique le numéro du bonnet de l'intéressé à la table.
- Fig. H** Pour signaler un penalty, l'arbitre élève le bras avec 5 doigts en l'air, puis il indique le numéro du bonnet du joueur fautif à la table.
- Fig. I** L'arbitre indique un but en donnant un coup de sifflet et en pointant immédiatement vers le centre du champ de jeu.

- Fig. J** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à tenir l'adversaire, l'arbitre se tient le poignet d'une main avec l'autre main.
- Fig. K** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à enfoncer l'adversaire, l'arbitre fait un mouvement descendant avec les deux mains depuis une position horizontale.
- Fig. L** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à tirer l'adversaire en arrière, l'arbitre fait un mouvement de traction avec les deux mains étendues à la verticale revenant vers son corps.
- Fig. M** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à donner un coup de pied à l'adversaire, l'arbitre fait un mouvement de coup de pied.
- Fig. N** Pour indiquer la faute d'exclusion qui consiste à frapper l'adversaire, l'arbitre fait le mouvement du coup donné avec un poing fermé en partant d'une position horizontale.
- Fig. O** Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à pousser l'adversaire ou à se repousser sur lui, l'arbitre fait un mouvement de repoussement depuis son corps à partir d'une position horizontale.
- Fig. P** Pour indiquer la faute ordinaire d'entrave ou de nage gênante sur un adversaire, l'arbitre fait un mouvement de croisement d'une main horizontale sur l'autre.
- Fig. Q** Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à mettre le ballon sous l'eau, l'arbitre fait avec la main un mouvement descendant à partir d'une position horizontale.
- Fig. R** Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à se tenir debout sur le fond de la piscine, l'arbitre lève et abaisse un pied.
- Fig. S** Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à prendre un temps d'exécution exagéré sur coup franc, sur remise en jeu du gardien de but ou sur corner, l'arbitre lève la main une ou deux fois, la paume tournée vers le haut.
- Fig. T** Pour indiquer l'infraction à la règle des deux mètres, l'arbitre indique le chiffre 2 avec l'index et le majeur, le bras tendu en l'air.
- Fig. U** Pour indiquer les fautes ordinaires de perte de temps ou de dépassement des 35 secondes de possession du ballon, l'arbitre fait deux ou trois fois un mouvement circulaire de la main.
- Fig. V** Signal effectué par le juge de but pour un début de période en levant un bras verticalement.
- Fig. W** Signal effectué par le juge de but pour indiquer un début incorrect, une reprise ou une entrée incorrecte d'un joueur exclu, en levant les deux bras verticalement.
- Fig. X** Signal effectué par le juge de but pour une remise en jeu par le gardien de but ou un corner en indiquant la direction de l'attaque avec le bras horizontal.
- Fig. Y** Signal effectué par le juge de but pour indiquer un but en levant et croisant les deux bras.
- Fig. Z** Pour indiquer le numéro du bonnet d'un joueur. Pour permettre à l'arbitre de mieux communiquer avec les joueurs et le secrétaire, les signaux sont effectués en utilisant les deux mains si nécessaire quand le nombre est supérieur à cinq. Une main montre cinq doigts et l'autre main montre les doigts supplémentaires pour faire la somme correspondant au numéro du joueur. Pour le numéro dix, un poing serré est montré. Si le numéro est supérieur à dix, une main présente un poing serré et l'autre les doigts supplémentaires pour faire la somme correspondant au numéro du joueur.

ANNEXE C

REGLES DISCIPLINAIRES APPLICABLES AU WATER-POLO

PRÉAMBULE : Ce Règlement contient des règles de base pour assurer un jeu correct, une conduite éthique et morale, et une discipline générale au Water-Polo.

Ce Règlement inclut des mesures relatives aux incidents impliquant des équipes, des Fédérations de water-polo, des sections water-polo de Fédérations membres, des joueurs, des dirigeants et des officiels d'équipe, des supporters, des spectateurs mais aussi impliquant des officiels ou toute autre personne présentes à des matches de water-polo.

Le Règlement sera en vigueur à partir du 1^{er} août 2001 et remplacera le Code adopté par le Bureau de la FINA le 28 mars 2001.

Le but de ce Règlement est de garantir que le sport du Water-Polo sera pratiqué de manière correcte sans trouble et de réprimer les incidents qui affectent l'image du Water-Polo ou lui apportent le discrédit.

Article 1. SUBORDONNÉ ET ADDITIONNEL AU RÈGLEMENTS DE LA FINA

Ce Règlement est subordonné et additionnel à tous les Règlements de la FINA adoptés par les Congrès de la FINA régulièrement et au Code de Conduite de la FINA.

Article 2. INFRACTIONS DES OFFICIELS

2.1 Les sanctions prévues pour les infractions commises par toute personne désignée par la FINA comme délégué, arbitre, juge de but ou attaché à la table lors de tout match de water-polo seront la suspension de la participation ultérieure dans le tournoi au cours duquel le match a été joué, et un rapport devra être fait au Bureau de la FINA, ou si le Bureau n'est pas réuni, à l'Exécutif de la FINA, pour étude de sanctions supplémentaires.

2.2 Si une personne désignée par la FINA comme délégué, arbitre, juge de but ou attaché à la table lors de tout match de water-polo, commet une faute selon ce Règlement ou selon le Code de Conduite de la FINA et qui concerne la tricherie ou la partialité, cette personne sera suspendue jusqu'à vie.

Article 3. INFRACTIONS À L'ENCONTRE DES OFFICIELS

3.1 Toute infraction commise par un quelconque membre d'une équipe ou officiel d'équipe entraînera une suspension minimum d'un (1) match jusqu'à une suspension maximum de tous les matches de water-polo pour une période d'un (1) an.

3.2 Si l'infraction comprend des violences entraînant une blessure sérieuse, l'utilisation de tout objet dur ou toute autre forme de violence corporelle, la suspension minimum vaudra pour tous matches de water-polo pendant une période d'un (1) an jusqu'à une suspension maximum à vie pour les matches de water-polo.

3.3 Si l'infraction est constituée par une tentative de commettre une infraction mentionnée au point 3.2, la suspension minimum sera de trois (3) matches jusqu'à une suspension maximum de tous les matches de water-polo pour une période d'un (1) an.

3.4 Les infractions mentionnées aux points 3.1, 3.2 et 3.3 concernent tous les actes commis dans les 30 minutes avant le commencement du match jusqu'aux 30 minutes après la fin du match.

3.5 Si une infraction mentionnée aux points 3.1, 3.2 ou 3.3 est commise par une quelconque personne autre qu'un joueur ou un officiel d'équipe, la sanction minimum sera un avertissement ou l'exclusion du site jusqu'à une sanction maximum consistant en une suspension du droit d'assister aux matches de water-polo pour une période quelconque jusque, et y compris, la vie.

3.6 La sanction minimum pour toute infraction prévue par l'article 3 peut être accrue pour une deuxième ou subséquente infraction par quiconque.

Article 4. INFRACTIONS CONTRE LES MEMBRES D'ÉQUIPE OU LES OFFICIELS D'ÉQUIPE

4.1 Pour toute brutalité, ou toute infraction non prévue dans les articles FINA WP 20-22 commise par un joueur contre d'autres joueurs ou des officiels d'équipe, la suspension minimum sera d'un (1) match jusqu'à un maximum couvrant tous matchs de water-polo pendant une période d'un (1) an.

4.2 Si l'infraction est commise par un officiel d'équipe contre tout joueur ou officiel d'équipe, la suspension minimum sera d'un (1) match jusqu'à un maximum entraînant une suspension à vie pour tous matchs de water-polo.

4.3 Si l'infraction est commise par toute autre personne, la sanction minimum sera l'expulsion du site jusqu'à un maximum de suspension du droit d'assister aux matches de water-polo pour toute période jusque, et y compris, la vie.

4.4 La sanction minimum pour toute infraction prévue à l'article 4 peut être accrue pour une deuxième ou subséquente infraction par quiconque.

Article 5. AUTRES INFRACTIONS

5.1 Pour toute infraction commise par tout membre d'équipe ou officiel d'équipe contre les représentants des médias, les spectateurs, le personnel de la piscine ou toute autre personne présente dans le site au moment du match, la suspension minimum vaudra pour tous les matchs de water-polo pour une période d'un (1) an jusqu'à une suspension maximum du droit d'assister à des épreuves pour toute période jusque, et y compris, la vie.

5.2 Pour les affirmations orales ou écrites de nature abusive et dirigées contre la FINA, toute Fédération, tout organisateur, autorité ou toute autre personne, et qui ne sont pas couvertes ailleurs dans ce Code, la sanction minimum sera une suspension de six (6) mois jusqu'à une suspension maximum couvrant tous les matchs de water-polo pour une période jusque, et y compris, la vie.

5.3 La sanction minimum pour toute infraction prévue à l'article 5 peut être accrue autant que le Comité de Gérance juge appropriée.

Article 6. INFRACTIONS COMMISES PAR DES ÉQUIPES

6.1 Si plus de trois membres d'une même équipe, incluant des officiels d'équipe, commettent des infractions sanctionnées conformément aux articles 3, 4 ou 5 dans le même match, cette équipe sera sanctionnée d'une disqualification pour ce match et une suspension minimum pour le prochain match dans le tournoi jusqu'à une suspension maximum la privant de prendre part à toute épreuve de la même organisation pour une période d'un (1) an.

6.2 La suspension en 6.1 signifie que le match ou les matches pour lesquels l'équipe aura été suspendue sera (seront) accordé(s) à l'(aux) adversaire(s) avec le score de 5-0.

Article 7. PROCÉDURES POUR IMPOSER DES SANCTIONS

7.1 Les sanctions des infractions prévues aux points 3.1 et 3.5 seront prises par le Comité de Gérance dans les 24 heures après la fin du match, avec notification immédiate au(x) joueur(s), officiel(s) d'équipe, ou toute(s) autre(s) personne(s) suspendue(s).

7.2 Le Comité de Gérance aura le droit de suspendre provisoirement toute personne ou équipe qui a commis les infractions prévues aux points 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3, 5.1, 5.2 et 6.1 sous réserve de rapport immédiat sur le cas au Bureau de la FINA ou, au Comité Administratif de l'Organisation qui sanctionne l'événement.

7.3 Les sanctions prévues aux points 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3 et 6.1 seront prises par le Comité Administratif de l'Organisation qui sanctionne l'événement.

7.4 La sanction impliquant la disqualification et la suspension d'une équipe pour un match ou plus dans le même tournoi sera prise par le Comité de Gérance dans les 24 heures après la fin du match avec notification immédiate aux officiels d'équipe, à la Fédération de l'équipe et au Comité Administratif de l'Organisation qui sanctionne l'événement.

7.5 La sanction impliquant la suspension d'une équipe conformément au point 6.1 pour une période couvrant plus que le tournoi en cours sera prise par le Comité Administratif de l'Organisation qui sanctionne l'événement.

7.6 Le terme « suspension », tel qu'utilisé dans ce Règlement, pour des infractions autres que celles mentionnées aux points 3.1, 3.2, 3.5 et 4.1, signifie, comme cela peut être précisé par le Comité Administratif de l'Organisation qui sanctionne l'événement, que cela s'applique seulement aux épreuves de la FINA ou que l'individu sanctionné ne devra pas participer dans plusieurs ou certaines activités de la FINA ou d'une organisation continentale reconnue ou d'une quelconque de ses Fédérations Membres, dans une quelconque discipline de la FINA, y compris le fait d'agir en tant que concurrent, délégué, entraîneur, directeur, médecin ou tout autre représentant de la FINA, d'une organisation continentale reconnue ou d'une Fédération Membre. Une suspension doit prendre effet à partir de la date précisée par l'autorité compétente.

7.7 Si un joueur ou un officiel d'équipe est suspendu pour un match particulier, l'équipe verra son nombre de joueurs ou d'officiels d'équipe sur le banc réduit en conséquence; toutefois, il devra y avoir au moins un (1) officiel d'équipe sur le banc.

Article 8. FARDEAU DE LA PREUVE

8.1 Les arbitres, officiels du match ou la gérance de la compétition auront le fardeau de prouver que les fautes aux Règles de Water-Polo et ces règlements se sont produites.

Article 9. CONSIDÉRATION

Dans l'imposition d'une sanction, la nature de la faute, les circonstances durant lesquelles elle est survenue, la gravité de la faute, le caractère de l'action et autres considérations en harmonie avec les objectifs de la FINA doivent être pris en compte.

Article 10. APPELS

Un individu sanctionné par le Comité de Gérance peut faire appel devant le Comité Administratif de l'Organisation qui sanctionne l'événement dans les 21 jours de la date de la réception de la décision, incluant une sanction du parti en appel et en accord avec les règles l'Organisation concernée.

RÈGLEMENT DES GROUPES D'ÂGE - WATER-POLO

WPAG 1 Tous les concurrents par groupes d'âge restent qualifiés du 1er janvier au 31 décembre suivant, selon leur âge à minuit le 31 décembre de l'année de la compétition.

WPAG 2 Les groupes d'âge pour le water-polo masculin ou féminin sont les suivants:

15 ans et moins

16, 17 et 18 ans

19 et 20 ans

L'âge pour les Championnats mondiale junior est 18 ans et moins et 20 ans et moins.