

# Fédération Royale Belge de Natation

Commission Centrale des Arbitres

Règlement Waterpolo 2013 - 2017



- WP 1 Champ de jeu et équipement
- WP 2 Buts
- WP 3 Le ballon
- WP 4 Bonnets
- WP 5 Equipes et remplaçants
- WP 6 Officiels
- WP 7 Arbitres
- WP 8 Juges de but
- WP 9 Chronométrateurs
- WP 10 Secrétaires
- WP 11 Durée du jeu
- WP 12 Temps morts
- WP 13 Début du match
- WP 14 Façon de marquer
- WP 15 Reprise du jeu après un but
- WP 16 Remises en jeu par le gardien de but
- WP 17 Corner
- WP 18 Remises en jeu par chandelle d'arbitre
- WP 19 Coups francs
- WP 20 Fautes ordinaires
- WP 21 Fautes d'exclusion
- WP 22 Fautes de penalty
- WP 23 Exécution du penalty
- WP 24 Fautes personnelles
- WP 25 Accident, blessure ou maladie

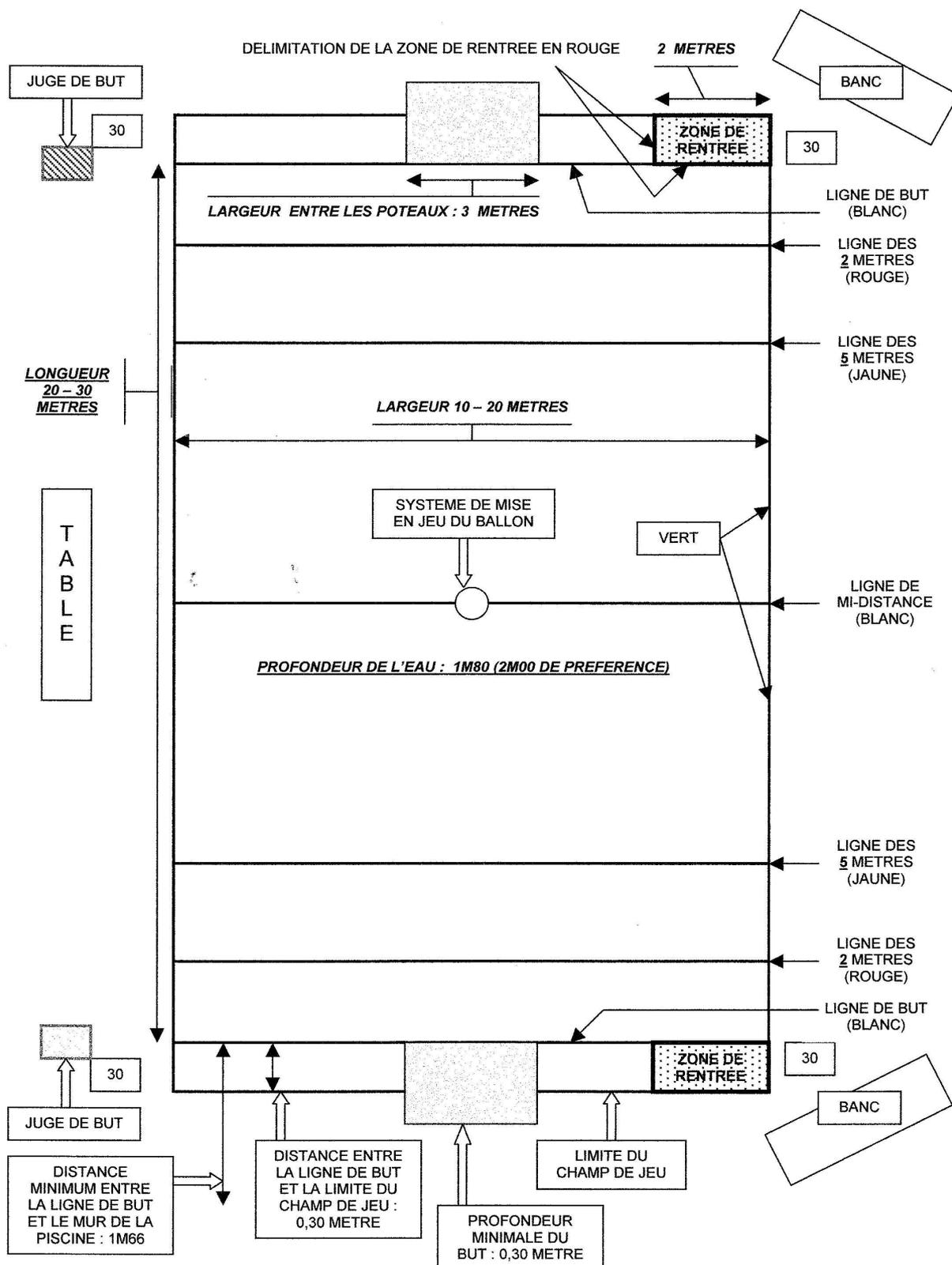
Annexe A Instructions pour l'utilisation de deux arbitres

Annexe B Signaux utilisés par les Officiels

## WP 1 CHAMP DE JEU ET EQUIPEMENT

**WP 1.1** L'organisateur ou le comité d'organisation doit être responsable des délimitations et des repères corrects du champ de jeu et fournir tous les accessoires et les équipement spécifiés.

**WP 1.2** La disposition et les marquages du champ de jeu pour un match dirigé par deux arbitres doivent être conformes au diagramme suivant :



**WP 1.3** Dans un match dirigé par un arbitre, l'arbitre doit officier du même côté que la table officielle, et les juges de but doivent être situés du côté opposé à celle-ci.

**WP 1.4** La distance entre les lignes de but ne doit être ni inférieure à 20 mètres ni supérieure à 30 mètres pour les matches masculins. La distance entre les lignes de but ne doit être ni inférieure à 20 mètres ni supérieure à 25 mètres pour les matches féminins. La largeur du champ de jeu ne doit être ni inférieure à 10 mètres ni supérieure à 20 mètres. La limite du champ de jeu à chaque extrémité doit être située à 0.30 mètre 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 articles : 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 - Ligne de but et du milieu
- (b) Marques rouges - Ligne des deux mètres
- (c) Marques jaunes - Ligne des cinq mètres

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

***F.R.B.N.1 - La largeur de la zone de rentrée sera réduite au 1/10<sup>ème</sup> de la largeur du champ de jeu si celle-ci est de moins de 15 mètres.***

**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, bleus et jaune, mesurant chacun 0,35 m x 0,20 m.

## **WP 2 BUTS**

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

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

**WP 2.3** Des filets souples doivent être solidement attachés aux poteaux de but et à la barre transversale pour clore entièrement la zone de but et doivent être attachés aux fixations du but de manière à ne pas laisser moins de 0,30 m 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 matches masculins, la circonférence du ballon ne doit être ni inférieure à 0,68 m ni supérieure à 0,71 m, et sa pression doit être de 90 à 97 kPa (kiloPascals) (13 à 14 livres par pouce atmosphérique carré).

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

***F.R.B.N.2 - Lors de chaque match, un minimum de 3 ballons doivent être disponibles.***

***F.R.B.N.3 - Pour les matchs de minimes, les dimensions du ballon seront celles reprises au wp3.4***

## **WP 4 BONNETS**

**WP 4.1** Les bonnets doivent être de couleur contrastée, autre que rouge unie, approuvée 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 du match, il doit le remplacer au prochain arrêt de jeu lorsque l'équipe du joueur est en possession du ballon. Les bonnets doivent être portés pendant toute la durée du jeu.

**WP 4.2** Les bonnets doivent être munis de protecteurs d'oreilles souples qui seront de la même couleur que les bonnets de l'équipe, à l'exception de ceux du gardien de but qui peuvent être 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 n° 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 matches internationaux, 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 0,04 m de hauteur.

***F.R.B.N.4 - Le club organisateur doit disposer d'un jeu de bonnets blancs et d'un jeu de bonnets bleus en réserve à la table officielle. Les équipes jouant avec des bonnets d'autres couleurs sont tenues de disposer de leur propre jeu de bonnets de réserve.***

## **WP 5 EQUIPES ET REMPLACANTS**

**WP 5.1** Chaque équipe doit être composée d'un maximum de treize (13) joueurs, onze (11) joueurs de champ et deux (2) gardiens de buts. Une équipe ne doit pas commencer le match avec plus de sept joueurs, dont un sera le gardien de but et portera le bonnet de gardien de but. Cinq (5) joueurs de réserve peuvent être utilisés comme remplaçants, et un gardien de but de réserve peut seulement être utilisé comme gardien de but remplaçant. Une équipe jouant avec moins de sept joueurs ne sera pas tenue d'avoir un gardien de but.

**Note :** Ces Règles seront appliquées uniquement en Division SH1, SH1(R) et La Coup de Belgique

**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 du match, sauf 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 5 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.

**F.R.B.N.5 - Dans les piscines avec petite profondeur (inférieure à 1m80) d'un côté, les équipes effectueront le changement de côté après chaque période.**

**F.R.B.N.6 - Sur le banc, prendront place un maximum de six ( 6 ) joueurs avec leur bonnet attaché, 1 entraîneur, 1 entraîneur-adjoint et 1 soigneur à l'exclusion de toute autre personne.**

**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.

**F.R.B.N.7 - Lorsque le capitaine d'une équipe est exclu définitivement du jeu, un autre joueur sera désigné comme capitaine et les arbitres en seront avertis.**

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

**F.R.B.N.8 - 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 la plus proche de sa ligne de but.**

**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 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 la plus proche de sa ligne de but.

**WP 5.6** A 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 la surface de l'eau dans la zone en question. Si un gardien de but est remplacé conformément à la présente règle dans une équipe de sept (7) joueurs, seul le gardien de but remplaçant est autorisé à entrer. Une équipe jouant avec moins de sept joueurs ne sera pas tenue d'avoir un 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.

*[Note : dans le cas où le gardien de but et le gardien de but remplaçant ne seraient plus autorisés ou capables de participer au match, une équipe jouant avec sept joueurs devra jouer avec un gardien de but de substitution, qui devra porter le bonnet du gardien de but.]*

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

- (a) pendant les intervalles entre périodes de jeu
- (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. S'il n'est pas prêt, le jeu se poursuit sans lui et, à tout moment, il peut entrer dans le champ de jeu depuis la zone de rentrée la plus proche de sa ligne de but.

**WP 5.9** Un gardien de but remplacé par son remplaçant ne peut pas jouer à un autre poste que celui de gardien de but.

**WP 5.10** Si un gardien de but se retire du jeu pour une raison médicale quelconque, les arbitres peuvent autoriser son remplacement immédiat par le gardien de but remplaçant.

## **WP 6 OFFICIELS**

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

*[Note : En fonction de l'importance accordée à la rencontre, les matches 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.*

**F.R.B.N.9 - Les matchs de division I et II ainsi que les matchs de Coupe de Belgique seront dirigés par 2 arbitres. Cette règle sera également appliquée en cas finale dans les catégories « Juniors » et « Cadets » et « Dames ». Tous les autres matchs seront dirigés par un seul arbitre.**

*(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 à l'article WP 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 match conformément à l'article 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 N° 1 enregistre la durée effective du temps de jeu, des temps morts et des intervalles entre les périodes. Le chronométreur N° 2 enregistre la durée de possession continue du ballon de chaque équipe conformément à l'article WP 20.17. Le secrétaire assure la rédaction du rapport de match et toutes les autres fonctions conformément à l'article WP 10.1.*

*Avec deux chronométreurs et deux secrétaires : Le chronométreur N° 1 enregistre la durée effective du temps de jeu, des temps morts et des intervalles entre les périodes. Le chronométreur N° 2 enregistre la durée de possession continue du ballon de chaque équipe dans le respect de l'article WP 20.17. Le secrétaire N° 1 assure la rédaction du rapport de match telle qu'elle est décrite à l'article WP 10.1(a). Le secrétaire N° 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 la 3<sup>ème</sup> faute personnelle.]*

**F.R.B.N.10 - Il est recommandé d'avoir un minimum de 3 officiels de table pour tous les matchs.**

## **WP 7 ARBITRES**

**WP 7.1** Les arbitres ont le contrôle absolu du match. 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 du Règlement doit être respectée pendant le jeu. Les arbitres ne doivent pas présumer les faits au cours d'une situation quelconque pendant le match mais doivent interpréter ce qu'ils observent au mieux de leur capacité.

**WP 7.2** Les arbitres doivent siffler le commencement de jeu 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 avant la remise en jeu du ballon.

***F.R.B.N.11 - L'arbitre qui a donné un signal erroné doit demander le ballon. Il indiquera ensuite la direction du jeu et l'emplacement où doit se jouer le coup franc. Lorsque tous les joueurs auront repris position, l'arbitre lancera le ballon au joueur qui doit effectuer le coup franc et donnera le signal de la reprise du jeu.***

**WP 7.3** Les arbitres signalent (ou non) à leur discrétion toute faute ordinaire, d'exclusion, ou de penalty, en fonction de l'avantage que cette décision pourrait entraîner pour l'équipe attaquante. Les arbitres doivent officier en faveur de l'équipe attaquante en signalant ou en s'abstenant de signaler une faute si, selon leur opinion, une telle sanction entraînerait un avantage pour l'équipe du joueur fautif.

[Note : Les arbitres doivent appliquer ce principe dans toute la mesure du possible.]

***F.R.B.N.12 - Lorsque, au cours du match, une erreur des officiels de table ayant influencé le cours du jeu est constatée, les arbitres procéderont comme suit :***

***(a) Le temps du match sera remis au moment où l'erreur a été commise ;***

***(b) tous les évènements enregistrés sur la feuille de match depuis le moment de l'erreur seront annulés à l'exception des fautes reprises dans WP 21.12 à WP 21.13 ;***

***(c) les remplacements suivant WP 21.12 et WP 21.13 seront effectués au moment de la reprise du jeu après une telle situation.***

**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 le match 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 le match à tout moment si, selon eux, le comportement des joueurs ou des spectateurs ou d'autres circonstances empêchent le match de parvenir à une conclusion régulière. Si le match est arrêté, les arbitres doivent soumettre un rapport à l'autorité compétente.

## **WP 8 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 de :

- (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 incorrects ;
- (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.

***F.R.B.N.13 - Cette dernière fonction n'est d'application que pour les rencontres internationales.***

**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 CHRONOMETREURS**

**WP 9.1** Les fonctions des chronomètres sont :

- (a) d'enregistrer la durée exacte de jeu continu, la durée des temps morts et des intervalles entre les périodes ;
- (b) d'enregistrer la durée de possession continue du ballon par chacune des équipes ;

***F.R.B.N. 14 - En cas de chronométrage non électronique, le signal de fin des 30 secondes de possession de ballon par une équipe sera d'une tonalité différente de celle de la fin de période.***

- (c) d'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) d'annoncer de façon audible le commencement de la dernière minute de la rencontre ;
- (e) de 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 un 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 le but, cas dans lequel tout but qui en résulte sera accordé.

**WP 10 SECRETAIRES**

**WP 10.1** Les fonctions des secrétaires sont :

- (a) d'assurer la rédaction du rapport de match, 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) de 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 doit signaler la rentrée d'un remplaçant d'un joueur ayant commis un acte de brutalité en levant le drapeau jaune et aussi le drapeau de la couleur appropriée.
- (c) de 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 ;

***F.R.B.N.15 - Cette fonction du juge de but n'est d'application que pour les rencontres internationales.***

- (d) de signaler, sans délai, l'attribution d'une troisième faute personnelle contre un joueur, comme suit :
- (i) avec le drapeau rouge si cette 3<sup>ème</sup> faute entraîne une exclusion
  - (ii) avec le drapeau rouge et le sifflet si cette 3<sup>ème</sup> faute est un penalty.

**F.R.B.N.16 - En Belgique la 3<sup>ème</sup> faute personnelle sera signalée également par un signal distinct des autres.**

## **WP 11 DUREE DU JEU**

**WP 11.1** La durée du jeu 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. 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.

**F.R.B.N.17a - La durée de jeu des matchs « Minimes » est de quatre périodes de cinq minutes de jeu effectif.**

**F.R.B.N.17b - La durée de jeu des matchs « Cadets » est de quatre périodes de sept minutes de jeu effectif.**

**WP 11.2** 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, permuteront de côté avant le début de la troisième période.

**F.R.B.N.18 - Dans les piscines avec petite profondeur (inférieure à 1m80) d'un côté, les équipes effectueront le changement de côté après chaque période.**

**WP 11.3** S'il y a égalité de buts à la fin du temps réglementaire à l'occasion d'une rencontre pour laquelle un résultat définitif est requis, une série de penalties sera tirée pour déterminer le résultat.

*[Note: Si le tir d'une série de penalties est nécessaire, la procédure suivante sera suivie :*

- a) *s'il implique deux équipes ayant juste achevé le match, le tir commencera immédiatement et les mêmes arbitres seront en fonction;*
- b) *dans les autres cas, le tir interviendra 30 minutes après l'achèvement du dernier match de ce tour, ou à la première occasion pratique. Les arbitres en fonction dans le plus récent match de ce tour seront utilisés, pourvu qu'ils soient neutres.*
- c) *si deux équipes sont impliquées, les entraîneurs respectifs des équipes seront invités à désigner cinq joueurs et le gardien de but qui participeront au tir de penalty ; le gardien de but peut être changé à tout moment pourvu que le remplaçant figure sur la liste de l'équipe pour ce match.*
- d) *les cinq joueurs désignés devront être notés dans un ordre donné et cet ordre déterminera la séquence au cours de laquelle ces joueurs tireront vers le but des adversaires ; la séquence ne peut pas être modifiée.*
- e) *aucun joueur exclu du match n'a qualité pour figurer sur la liste des joueurs appelés à tirer ou comme remplaçant du gardien de but.*
- f) *si le gardien de but est exclu pendant le tir d'un penalty, un joueur parmi les cinq désignés peut remplacer le gardien de but mais sans les privilèges du gardien de but ; à la suite du tir de ce penalty, le joueur peut être remplacé par un autre joueur ou un gardien de but remplaçant. Si un joueur du champ est exclu pendant le tir aux penalties, la position du joueur est supprimée de la liste des cinq*

*joueurs participant au tir aux penalties, et un joueur de remplacement est placée en dernière position sur la liste.*

*g) Des tirs auront lieu alternativement à chaque extrémité du champ de jeu, sauf si les conditions d'une extrémité du champ de jeu représentent un avantage ou un désavantage pour une équipe. Dans ce cas, tous les tirs auront lieu à la même extrémité. Les joueurs tirant au but resteront dans l'eau, en face de leur banc, les gardiens changeront de côté, et tous les joueurs non impliqués devront rester assis sur le banc de leur équipe.*

*h) l'équipe tirant la première sera désignée par pile ou face.*

*i) si les équipes sont à égalité à la suite de l'achèvement des cinq tirs de penalty initiaux, les mêmes cinq joueurs tireront alors alternativement jusqu'à ce qu'une équipe manque son tir et que l'autre marque.*

*j) si trois équipes ou plus sont impliquées, chaque équipe assurera cinq tirs de penalty contre chacune des autres équipes, alternant pour chaque tir. L'ordre du premier tir sera déterminé par tirage au sort.]*

**F.R.B.N.19 - Dans les piscines avec petite profondeur (inférieure à 1m80) d'un côté, tous les tirs de penalties se feront à la grande profondeur.**

**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** Dans le cas où un match (ou une partie d'un match doit être rejoué, les buts, les fautes, les temps morts survenus dans le temps qui doit être rejoué seront supprimés de la feuille des résultats du secrétaire. Cependant, les actes de brutalité, de mauvaise conduite et toute exclusion « carton rouge » seront notés sur la feuille des résultats du secrétaire.

## **WP 12 TEMPS MORTS**

**WP 12.1** Chaque équipe peut demander un (1) temps mort durant chaque période. Le temps mort dure une minute. Il peut être demandé à tout moment, y compris 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 siffle et les joueurs doivent immédiatement retourner dans leurs moitiés respectives 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 suivant : lorsque le temps mort a été demandé avant l'exécution d'un penalty ou d'un corner, l'exécution est maintenue.

*[Note : Le décompte de la possession du ballon se poursuit après la reprise du jeu, à la suite du 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** 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 penalty et du corner.

## **INSTRUCTIONS FINA CONCERNANT L'APPLICATION DES REGLES DU TIME-OUT :**

A l'attribution du time-out, l'arbitre « attaquant » demandera le ballon et les équipes regagneront leur moitié respective du champ de jeu pour recevoir les instructions de leur coach. Les arbitres se placeront sur la ligne du milieu pour faire respecter cette disposition. A 45 secondes, la table officielle donnera le

signal d'avertissement. Dès ce moment, les joueurs peuvent prendre position n'importe où dans le champ de jeu et l'arbitre « défendant » reprendra également sa position. Au signal de l'expiration de la minute, l'arbitre « attaquant » fera reprendre le jeu comme repris dans WP 12.2

### **WP 13 LE DEBUT DU MATCH**

**WP 13.1** 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 officielle.

**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 ne peut faire avancer la ligne de couloir et le joueur nageant après le ballon ne doit pas avoir ses pieds sur le but en essayant de se repousser au départ ou à la reprise du jeu.]*

**WP 13.3** Lorsque les arbitres se sont assurés 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.

**F.R.B.N.20 - En l'absence d'un dispositif de mise en jeu, le ballon sera lancé sur la ligne du milieu à deux mètres du bord du champ de jeu.**

**F.R.B.N. 21 – Procédure de début de période :**

**(a) les arbitres se placent à mi-distance entre la ligne du milieu et leur ligne de but ;**

**(b) l'arbitre du côté opposé à la table officielle tend le bras horizontalement ;**

**(c) l'arbitre du côté de la table officielle tend le bras horizontalement ;**

**(d) après avoir constaté le bon alignement des joueurs, l'arbitre opposé lève le bras verticalement**

**(e) à ce moment, l'arbitre du côté de la table baisse le bras et donne simultanément un coup de sifflet pour donner le signal de début de la période et libère le ballon.**

**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 se rendre 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.

*[Note : 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 mêmes 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 qui défend.]

*Si, au moment où une faute est accordée, le ballon est dans les 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 à l'endroit de la faute, à tout endroit sur la ligne où la faute a été commise ou à tout endroit en arrière de la ligne où la faute a été commise pourvu 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, après les 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 latérales du champ de jeu ;*
- (g) tout autre cause 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, à son avis, le ballon aurait 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 APRES 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 :

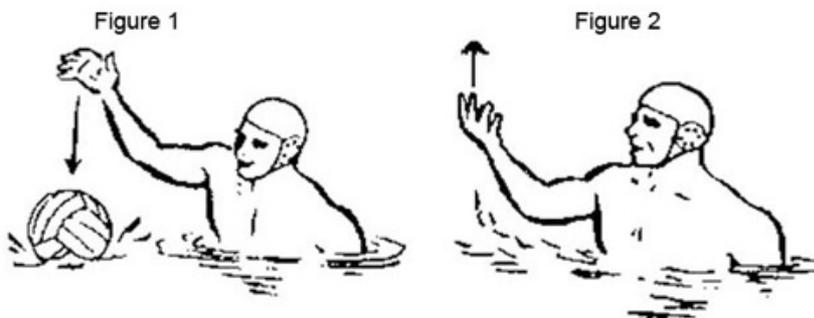
- (a) quand le ballon a franchi entièrement la ligne de but mais à l'extérieur de l'espace délimité par les

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 en défense;

- (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 tiré conformément aux règles ;
  - (iii) une remise en jeu non exécutée immédiatement ;
  - (iv) un corner.

**WP 16.2** La remise en jeu doit être faite n'importe quel joueur de l'équipe en défense, de 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 sera effectué par le joueur le plus proche de la balle. 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, il 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 touché par le gardien de but de l'équipe en défense ou lorsqu'un joueur en défense envoie délibérément le ballon au-delà de 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 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 opposées ;
- (d) si aucune équipe n'est en possession du ballon et que un ou plusieurs joueurs d'équipes adverses commettent une faute d'exclusion simultanément. La remise en jeu par chandelle d'arbitre se déroulera après l'exclusion des joueurs fautifs.
- (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, il 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) quand d'autres dispositions du Règlement s'appliquent

**WP 19.2** Un joueur auquel un coup franc est accordé doit mettre le ballon en jeu immédiatement, y compris en faisant une passe ou en tirant, si les Règles du jeu l'autorise. 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. Un défenseur ayant commis une faute doit s'éloigner du joueur tirant le coup franc avant de lever un bras pour bloquer une passe ou un tir. Un défenseur ne respectant pas cette règle doit être exclu pour « interférence », conformément à la règle WP 21.5.

**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 coup franc, voir la note de l'article WP 16.2]*

## **WP 20 FAUTES ORDINAIRES**

**WP 20.1** Il y a faute ordinaire pour l'une des infractions ci-après (Articles WP 20.2 à WP 20.18), laquelle sera sanctionnée par l'attribution d'un coup franc à l'équipe opposée.

*[Note : Les arbitres doivent siffler les fautes ordinaires 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 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 du match.

**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 sa 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, il n'a commis aucune infraction ; mais s'il tient ensuite le ballon sous l'eau lorsqu'il est attaqué par un adversaire, il 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 des deux mains en même temps. Cette règle ne s'applique pas au gardien de but dans sa zone des 5 mètres.

**WP 20.9** 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 4) ou avec le pied (figure 5). Dans les cas illustrés, la sanction est un coup franc pour 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 4



Figure 5



**WP 20.10** 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 20.11** Jouer un penalty d'une manière inadéquate.

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

**WP 20.12** 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 20.13** Pour un gardien de but, aller, ou toucher le ballon au-delà de la ligne de mi-distance.

**WP 20.14** Toucher en dernier le ballon qui sort latéralement du champ de jeu (y compris le ballon rebondissant du côté du champ de jeu au-dessus du niveau de l'eau), sauf dans le cas où un joueur défensif bloque un tir au-delà du côté du champ de jeu, cas dans lequel un coup franc est donné à l'équipe défensive.

**WP 20.15** 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 le chrono à 30 secondes :

- (a) 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 ;

**F.R.B.N.22 - Dans une situation de rebond comme repris dans WP 20.15a, le chronométrateur mettra le chrono à 30 secondes au moment du shoot et à nouveau à 30 secondes au moment où un joueur prend possession du ballon.**

- (b) 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 ;

- (c) 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 chronos visibles doivent montrer le temps de manière décroissante (afficher le temps de possession restant).

*[Note: Le chronométreur 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 20.16** Perdre du temps.

*[Note : un arbitre est toujours autorisé à accorder une faute ordinaire selon cette règle avant que la période de possession du ballon de 30 secondes ne soit terminée.]*

*Si le gardien de but est le seul joueur de l'équipe dans la partie de champ de jeu de son équipe, il faut siffler une perte de temps volontaire si le gardien de but reçoit le ballon envoyé par un autre membre de son équipe se trouvant dans l'autre moitié du champ de jeu.*

*Au cours de la dernière minute, les arbitres doivent être certains qu'il y a une perte de temps volontaire avant d'appliquer cette règle.]*

#### **WP 20.17** Simuler une faute.

*[Note : simuler signifie qu'un joueur agit avec l'intention manifeste de pousser l'arbitre à signaler une faute commise par un autre joueur. Un arbitre peut infliger un carton jaune à l'équipe pour simulation et appliquer la règle WP 21-13 (jeu déloyal répété) pour sanctionner les joueurs.]*

### **WP 21 FAUTES D'EXCLUSION**

**WP 21.1** L'exclusion sanctionne l'une quelconque des fautes ci-après (Règles WP 21.4 à WP 21.18), 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 doit se diriger 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 située sur sa propre ligne de but, sans perturber le déroulement du jeu. Ce joueur pourra sortir du champ de jeu vers n'importe quel point et nager ensuite vers sa zone de rentrée en jeu, pourvu qu'il n'interfère pas sur l'alignement du 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 attribuer 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.

**F.R.B.N.23 - Lorsqu'une remise en jeu par le gardien de but est accordée, le joueur exclu est autorisé à rentrer au jeu sans attendre que le gardien soit en possession du ballon, 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 pour sa rentrée sur sa ligne de but, 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, sauf entre les périodes, après un but ou pendant 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 pour le restant du match conformément au Règlement.

*[Note : Un remplaçant ne doit pas être autorisé à entrer par un signal 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 du match. Si un joueur exclu ne retourne pas à sa 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 d'un temps mort.]*

*La responsabilité initiale pour donner le signal de rentrée à un joueur exclu ou à un remplaçant relève 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 redonner 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 fin d'une 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 6) ou en gênant le mouvement réel du lanceur (figure 7). Pour l'interférence avec un penalty, voir aussi l'article WP 21.16.]

Figure 6



Figure 7



**WP 21.6** Tenter de bloquer une passe ou un tir avec les deux mains hors de la zone des 5 mètres.

**WP 21.7** Eclabousser intentionnellement le visage d'un adversaire.

[Note : L'action d'éclabousser est fréquemment utilisée comme une tactique déloyale, mais elle n'est souvent pénalisée que dans la situation évidente où les joueurs se font face (voir la figure 8). Mais, cela peut aussi se produire de manière moins évidente lorsqu'un joueur produit un rideau d'eau avec son 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 8



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 des 5 mètres n'est pas un facteur décisif.]

**WP 21.8** 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. "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 ; si c'est le 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 9). Le joueur tient aussi le ballon s'il nage avec le ballon dans sa main ou a le contact avec le ballon alors qu'il est sur la surface de l'eau (figure 10). Nager avec le ballon (dribbler), comme cela est illustré à la figure 11 n'est pas considéré comme tenir le ballon.]

Cette règle peut également être appliquée pour avantager l'équipe qui attaque. Si une contre-attaque se produit et qu'une faute est commise en dehors de la zone des 5 mètres limitant l'attaque, le défenseur doit être exclu.

Figure 10



Figure 9



Figure 11

La gêne courante consiste pour le joueur à nager en travers des jambes de son adversaire (figure 12), 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 aussi être commise par le joueur qui est en possession du ballon. Par exemple, la figure 13 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 14 montre un joueur en possession du ballon gênant son adversaire en le repoussant de la tête. Il faut être prudent avec les figures 13 et 14, 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 15 montre un joueur bloquant intentionnellement son adversaire avec son corps et avec ses bras écartés, rendant ainsi l'accès au ballon impossible. Cette infraction est plus souvent commise près des limites du champ de jeu.]

Figure 12

Figure 13



Figure 14



Figure 15

**WP 21.9** 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.

[Note : 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 clair 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 du jeu violent ne sont pas dépassées. De plus, les arbitres doivent noter qu'une infraction à l'article WP 21.8 dans la zone des 5 mètres, empêchant un but probable, doit être sanctionnée par un penalty. ]*

Figure 16



Figure 17



Figure 18

**WP 21.10** Pour un joueur, maintenir à deux mains ou utiliser ses deux mains contre un adversaire, n'importe où dans le champ de jeu

**WP 21.11** Lors d'un changement de possession, pour un défenseur, commettre une faute sur tout joueur de l'équipe en possession du ballon, n'importe où dans la moitié du champ de jeu de l'équipe qui attaque.

*[Note : cette règle doit être appliquée si l'équipe qui perd la possession du ballon tente de limiter l'attaque de l'autre équipe en commettant une faute sur un joueur de l'équipe attaquante avant que ce joueur ne passe la ligne de mi-distance.]*

**WP 21.12** 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 s'il fait des mouvements disproportionnés dans le but de donner des coups de pied ou de frapper, même s'il ne réussit pas à avoir le 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 21.14 (brutalité), plutôt qu'à l'article WP 21.12.]*

Figure 19



**WP 21.13** Etre coupable d'inconduite, y compris l'utilisation de langage inacceptable, d'agressivité ou de jeu déloyal répété, le refus d'obéissance ou le manque de respect envers un arbitre ou un officiel, ou conduite contraire à l'esprit du Règlement et de nature à jeter le discrédit sur le jeu. Le joueur fautif doit être exclu pour le restant du match avec remplacement après la première occasion mentionnée à l'article WP 21.3, et doit quitter la zone de compétition.

*[Note: Si un joueur commet une faute mentionnée dans cet article pendant l'intervalle entre les périodes, pendant un temps mort ou après un but, le joueur doit être exclu pour le restant du match et un remplaçant a le droit de rentrer immédiatement avant la reprise du jeu, car toutes ces situations sont considérées comme des intervalles. Le match recommencera d'une façon normale. ]*

**WP 21.14** Commettre un acte de brutalité (y compris jouer de façon 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, pendant tout arrêt ou temps mort, après un but ou pendant un intervalle entre les périodes de jeu.

Si cela devait survenir 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 minutes de jeu réel.

Si l'incident survient pendant un arrêt, un temps mort, après un but ou un intervalles entre les périodes de jeu, le joueur est exclu pour le restant du match et doit quitter la zone de compétition. Aucun penalty ne sera accordé. Le joueur fautif peut être remplacé après quatre (4) minutes de jeu réel, et le jeu reprendra normalement.

Si l'arbitres/les arbitres signale/signalent des actes de brutalité simultanés ou des actions de jeu violentes 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 réel. L'équipe en possession du ballon tirera la première le penalty, suivi par un penalty de l'autre équipe. Après le deuxième penalty, l'équipe qui était en possession du ballon reprendra le jeu avec un coup franc sur ou derrière la ligne du milieu.

**WP 21.15** Dans le cas d'exclusions simultanées de joueurs d'équipes opposées pendant le match, les deux joueurs sont exclus pendant 20 secondes. Le chronomètre du temps de possession de 30 secondes ne doit pas être remis à zéro et le jeu reprend avec un coup franc à l'équipe qui avait la possession du ballon. Si aucune équipe en avait la possession lorsque les exclusions simultanées ont été sifflées, le chronomètre du temps de possession de 30 secondes doit être réinitialisé, et le jeu reprendra par chandelle d'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 deux joueurs ont été exclus conformément à cette règle et qu'ils ont le droit de rentrer, l'arbitre défensif peut faire un signal au joueur dès que ce joueur est prêt à rentrer. L'arbitre n'a pas à attendre que les deux joueurs soient tous les deux prêts à revenir en jeu.]*

**WP 21.16** 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 infraction se produit du fait de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon, le joueur fautif doit être exclu et un penalty doit être accordé à l'équipe adverse. Ce joueur ne recevra qu'une seule faute personnelle, qui sera notée par le secrétaire comme exclusion-penalty (EP).

Si cette infraction se produit du fait de l'équipe qui est en possession du ballon, le joueur fautif doit être exclu et un coup franc accordé à l'équipe adverse.

**WP 21.17** Gêner 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 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 ou 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 tireur, pour éviter une telle interférence. L'arbitre devrait aussi autoriser l'équipe défensive à prendre position en priorité.]*

**WP 21.18** 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 et ses limitations.

**WP 21.19** 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 21.20** 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 22 FAUTES DE PENALTY**

**WP 22.1** La faute de penalty s'applique aux infractions suivantes (articles WP 22.2 à WP 22.8), 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 défenseur, tenter de bloquer un tir ou une passe avec les deux mains (figure 21).*
- (c) *pour un joueur défenseur, 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), elles 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 du match et un remplaçant peut rentrer dans le champ de jeu après l'écoulement de quatre minutes de jeu effectif, en plus de l'attribution du penalty. Si le joueur fautif est le gardien de but, un gardien de but remplaçant peut-être échangé contre un autre joueur, conformément à l'article WP 5-6.

**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, renverser ou retourner le but afin d'empêcher un but probable. Le joueur fautif doit aussi être exclu pour le restant du match, avec remplacement après la première occasion 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 du match, avec remplacement. Le remplaçant peut entrer en jeu après la première occasion mentionnée à l'article WP 21.3.

**WP 22.7** Pour l'entraîneur ou tout officiel de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon demander un temps mort. Aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction.

**WP 22.8** Pour l'entraîneur ou tout officiel de l'équipe, agir d'une quelconque manière propre à empêcher l'inscription d'un but probable. Aucune faute personnelle n'est enregistrée pour une telle infraction.

**WP 22.9** Si, à la dernière minute du match, un 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 chronométrateur enregistrant la durée de possession doit remettre le chronomètre à 30 secondes.

*[Note: Il est de la responsabilité de l'entraîneur de signifier clairement sans retard si l'équipe souhaite conserver la possession de la balle selon cette règle.]*

## **WP 23 EXECUTION 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, il doit donner le signal de l'exécution du tir au moyen de son sifflet et en abaissant simultanément son 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 il 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 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 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 restant du match 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. Lors d'un arrêt approprié, un joueur qui a quitté l'eau légitimement peut rentrer, avec l'autorisation d'un arbitre, à partir de la zone de rentrée la plus proche de sa ligne de but.

**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 chronométreur 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 prendre part au match, dès lors qu'il a été remplacé.

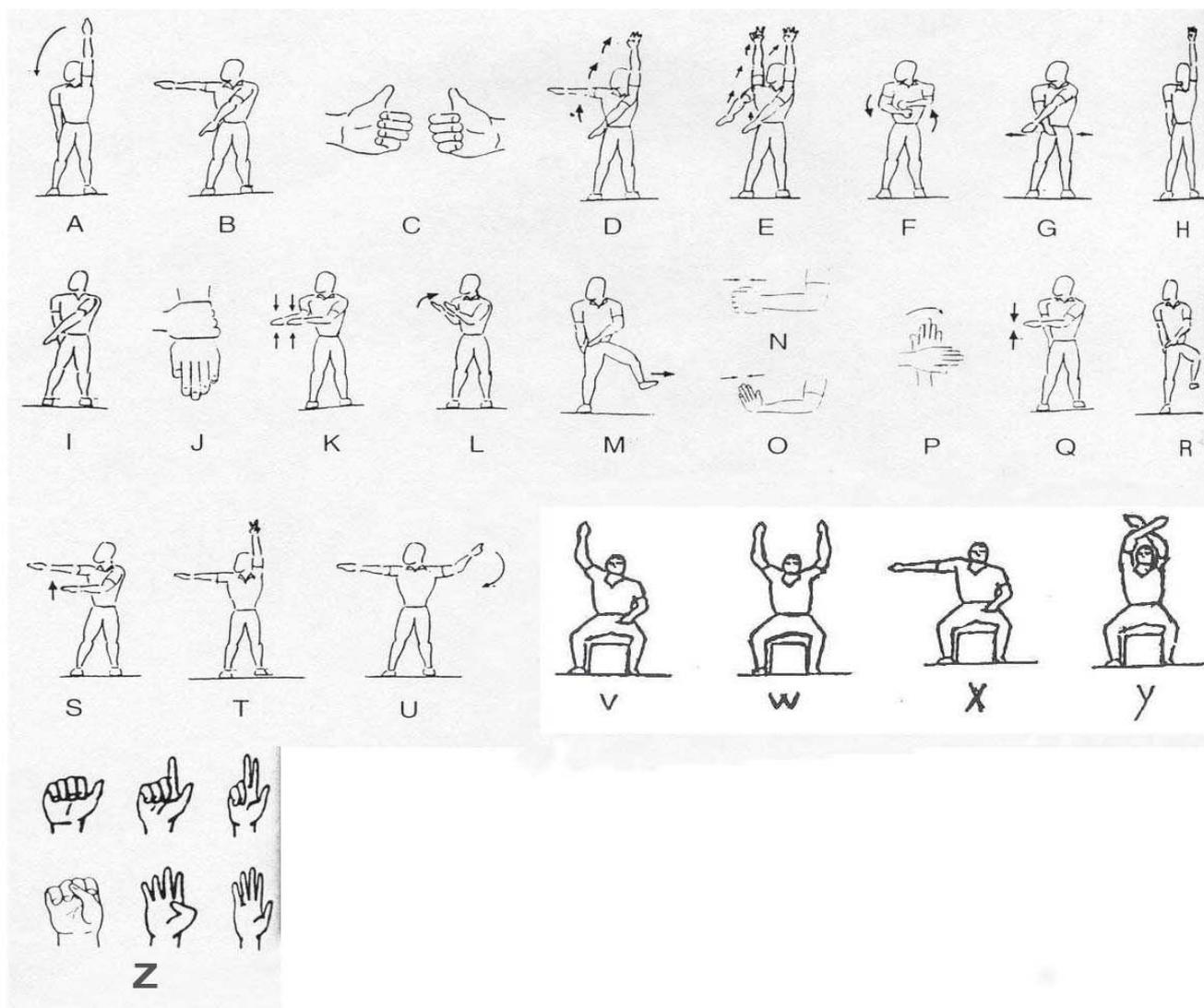
## **ANNEXE A**

### **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 réclamation 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, les arbitres se placeront sur leur ligne respective des cinq (5) mètres. 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 son 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 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 un 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 L'arbitre attribuera un carton jaune au joueur si, aux yeux de l'arbitre, le joueur continue à jouer de façon déloyale ou s'il simule. S'il persiste, ceci étant jugé comme mauvaise conduite, l'arbitre attribuera un carton rouge visible depuis le champ de jeu et la table. L'arbitre indiquera ensuite le numéro du bonnet du joueur exclu à la table.
8. Le signal pour un tir de penalty est donné par l'arbitre attaquant ; toutefois un joueur qui souhaite lancer le ballon de la main gauche peut demander à l'arbitre de la défense de donner le signal.
9. Lorsque des coups francs simultanés sont accordés par les deux arbitres à la même équipe, la remise en jeu sera accordée au joueur désigné par l'arbitre d'attaque.
10. 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.
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 la faute de penalty doit être appliquée.
12. Lorsque des joueurs de deux équipes commettent simultanément une faute d'exclusion pendant le match, les arbitres doivent demander le ballon et s'assurer que les deux équipes et les secrétaires savent qui est exclu. Le chronomètre de possession de 30 secondes est mis à zéro et le jeu recommence avec un coup franc pour l'équipe qui était en possession du ballon. Si aucune équipe n'en était en possession lorsque les exclusions ont été demandées, le jeu reprendra par chandelle d'arbitre.
13. Au cas des fautes de penalty ont été accordées simultanément aux deux équipes, le premier penalty doit être joué par la dernière équipe en possession du ballon. Après que le second penalty ait été joué, le match doit recommencer avec l'équipe qui était en possession du ballon, qui obtient un coup franc sur ou derrière la ligne de mi-distance.

**ANNEXE B - SIGNAUX UTILISES PAR LES OFFICIELS**



- Figure A** L'arbitre abaisse son 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.
- Figure 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.
- Figure C** Signal du lancer par chandelle d'arbitre. L'arbitre dirige sa main vers l'endroit de la chandelle, puis il élève les deux pouces et demande le ballon.
- Figure D** Pour notifier l'exclusion d'un joueur, l'arbitre signale le 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.
- Figure 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.
- Figure F** Afin de signaler l'exclusion d'un joueur pour mauvaise conduite 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 en attribuant en plus un carton rouge au joueur. Enfin, il indique le numéro du bonnet de l'intéressé à la table.
- Figure G** Pour indiquer l'exclusion d'un joueur avec remplacement après quatre (4) minutes, 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 en attribuant en plus un carton rouge au joueur. Enfin, il indique le numéro du bonnet de l'intéressé à la table.

- Figure H** Pour signaler un penalty, l'arbitre élève le bras avec cinq doigts en l'air, puis il indique le numéro du bonnet du joueur fautif à la table.
- Figure I** L'arbitre indique un but en donnant un coup de sifflet et en pointant immédiatement vers le centre du champ de jeu.
- Figure 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.
- Figure 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.
- Figure 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.
- Figure 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.
- Figure 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.
- Figure 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.
- Figure 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.
- Figure Q** Pour indiquer la faute ordinaire qui consiste à mettre le ballon sous l'eau, l'arbitre fait avec sa main un mouvement descendant à partir d'une position horizontale.
- Figure 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.
- Figure 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.
- Figure T** Pour indiquer l'infraction à la règle des deux mètres, l'arbitre indique le chiffre deux avec l'index et le médium, le bras tendu en l'air.
- Figure U** Pour indiquer les fautes ordinaires de perte de temps ou de dépassement des 30 secondes de possession du ballon, l'arbitre fait deux ou trois fois un mouvement circulaire de la main.
- Figure V** Signal effectué par le juge de but pour un début de période
- Figure W** Signal effectué par le juge de but pour indiquer un début incorrect, une reprise ou une entrée incorrecte d'un joueur exclu.
- Figure X** Signal effectué par le juge de but pour indiquer un tir au but ou un corner
- Figure Y** Signal effectué par le juge de but pour indiquer un but.
- Figure 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 5. Une main montre 5 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.

