

WP 10 SECRETAIRES

WP 10.1 Les fonctions des secrétaires sont :

- (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.**

WP 11 DUREE DU JEU

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 d'extrémité. Si à la fin des deux périodes de prolongation il y a égalité de buts, une série de penalties sera tirée pour déterminer le résultat.

[Note:

- 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) ~~ces tirs doivent avoir lieu alternativement à chaque extrémité du bassin et tous les joueurs, à l'exception du joueur assurant le tir et du gardien de but défenseur, devront être assis sur le banc de l'équipe.~~ **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.**

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 a droit à trois temps morts par match. Le troisième temps mort peut être demandé seulement pendant la prolongation.~~ **Chaque équipe peut demander deux temps morts dans tout match et un temps mort supplémentaire, ainsi que tout temps mort non-utilisé, peut être demandé si le match entre en prolongations.** 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 13 LE DEBUT DU MATCH

~~WP 13.1 Avant le début de la rencontre et en présence des arbitres, les capitaines se prêtent au choix par pile ou face sur lancement d'une pièce de monnaie, et le capitaine qui prend l'avantage choisit sa moitié de champ de jeu.~~

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 18 REMISES EN JEU PAR CHANDELLE D'ARBITRE

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

(b) lorsqu'un ou plusieurs joueurs ~~de chaque équipe~~ **d'équipes adverses** commettent une faute **ordinaire** simultanément rendant impossible aux arbitres de distinguer le premier fautif ;

(d) **Si aucune équipe n'était en possession du ballon et que l'arbitre ou les arbitres prononcent une double exclusion**

WP 20 FAUTES ORDINAIRES

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 ~~se tenir sur les barres à l'exception du~~ **au** début d'une période.

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

~~WP 20.11 Pour un joueur de l'équipe en possession du ballon, commettre une infraction selon l'article WP 20.9 (gêner un adversaire) ou l'article WP 20.10 (pousser un adversaire ou prendre appui sur un adversaire) avant l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but ou d'un corner.~~

WP 20.12 (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 20.13 (WP 20.12) Jouer un penalty d'une manière inadéquate.

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

WP 20.14 (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 20.15 (WP 20.14) Pour un gardien de but, aller, ou toucher le ballon au-delà de la ligne de mi-distance.

WP 20.16 (WP 20.15) Envoyer le ballon hors du champ de jeu, y compris le ballon rebondissant sur le côté du champ de jeu au-dessus du niveau de l'eau. **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 20.17 (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 :

- (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 ;
- (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 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 21.2 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 ~~se diriger~~ **sortir** du champ de jeu vers n'importe quel point ~~situé sur sa ligne de but~~ et nager **ensuite** ~~derrière le but~~ 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.

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 entres les périodes, après un but ou pendant un temps mort.**

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

~~[Note : Si un défenseur se trouvant hors des 5 mètres lève les deux mains pour tenter de jouer ou de bloquer un tir au but, le joueur sera exclu.]~~

WP 21.10 Etre coupable d'inconduite, y compris l'utilisation de langage inacceptable, ~~de violence~~ **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 membre d'une équipe commet une quelconque faute mentionnée dans ce Règlement pendant l'intervalle entre les périodes, pendant un temps mort ou avant le recommencement du jeu après que son équipe ait marqué un but, le joueur doit être exclu pour le restant du match et un remplacement doit être autorisé quand, après l'arrêt du jeu, l'équipe du joueur exclu a pris possession du ballon (ce qui signifie a reçu le contrôle du ballon), ou dans d'autres situations, après la première occasion mentionnée à l'article WP 21.3. **Si un joueur commet une faute mentionnée dans ce Règlement (cet article – NDLR) 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 21.11 ~~Commettre un acte de brutalité (y compris donner des coups de pied, frapper ou essayer de donner des coups de pied ou de frapper avec une intention malveillante) contre un adversaire ou un officiel, pendant le jeu (y compris tout arrêt ou temps mort) ou pendant l'intervalle entre les périodes de jeu. Le joueur fautif sera exclu pour le restant du match. Un penalty sera accordé à l'équipe adverse. Le joueur fautif peut être remplacé après l'écoulement de quatre minutes de jeu effectif.~~

~~[Note : Cette règle doit aussi s'appliquer si un acte de brutalité se produit pendant l'intervalle entre les périodes et un penalty sera accordé. Ces dispositions ne doivent cependant pas s'appliquer avant que le match ait vraiment commencé.]~~

~~En cas de brutalité exercée à tout moment par un remplaçant qui n'est pas dans l'eau pendant le match, le joueur fautif doit être exclu pour le restant du match. Le capitaine de l'équipe doit ordonner à un joueur de son choix de~~

~~sortir de l'eau et l'équipe doit continuer le match avec un joueur ou moins pendant quatre minutes de jeu effectif. Le joueur qui a été retiré peut revenir plus tard dans le match en tant que l'un des joueurs restants de l'équipe dans l'eau, et aucune faute personnelle ne sera attribuée à la suite de sa sortie de l'eau.]~~

Commettre un acte de brutalité ou jouer de façon violente (y compris donner des coups de pied, frapper ou essayer de donner des coups de pied ou de frapper avec une intention malveillante) contre un adversaire ou un officiel, 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'arbitre/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.

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

~~WP 21.12 Pour un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon, commettre une des infractions suivantes avant un coup franc, une remise en jeu par le gardien de but, un corner ou un penalty ou, pour un joueur de l'une des équipes, commettre une des fautes suivantes avant une remise en jeu par l'arbitre:~~

~~Article WP 20.9 gêner un adversaire~~

~~Article WP 20.10 pousser ou se repousser sur un adversaire~~

~~Articles WP 21.4 à WP 21.11 commettre une faute d'exclusion.~~

~~La remise en jeu initiale (y compris une remise en jeu par chandelle d'arbitre) doit être maintenue. Le joueur doit être exclu pour le restant du match lorsque le Règlement le prévoit.~~

~~WP 21.13 (WP 21.12) Pour un joueur de chaque équipe, commettre simultanément une des infractions suivantes avant l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but, d'un corner, d'un penalty ou d'une remise en jeu par chandelle d'arbitre:~~

~~Article WP 20.9 gêner un adversaire~~

~~Article WP 20.10 pousser ou se repousser d'un adversaire~~

~~Articles WP 21.4 à WP 21.11 commettre une faute d'exclusion.~~

~~Les deux joueurs doivent être exclus et l'équipe attaquante garde la possession du ballon. Les joueurs doivent être exclus pour le restant du match si le Règlement le prévoit.~~

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 est remis à zéro et le jeu reprend avec un coup franc à l'équipe qui avait la possession du ballon. Si aucune équipe n'en avait la possession lorsque les exclusions simultanées ont été prononcées, 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 les deux joueurs qui ont été exclus conformément à cette règle **et qu'ils** ont le droit de rentrer avant d'avoir

~~atteint leurs zones de rentrée respectives, l'arbitre défensif peut faire un signal à chaque **au** joueur dès qu'ils sont prêts **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.~~

~~L'équipe en possession de la balle lorsque les fautes simultanées ont été commises remettra en jeu en jouant le coup franc, la remise en jeu par le gardien de but, le corner ou le penalty. Dans le cas d'une remise en jeu par chandelle d'arbitre le jeu reprendra en appliquant la règle WP18.]~~

~~WP 21.14 Pour un joueur de l'équipe en possession du ballon, commettre une infraction dans le cadre des articles WP 21.4 à WP 21.11 (fautes d'exclusion) avant un coup franc, une remise en jeu par le gardien de but, un corner ou un penalty ; cependant :~~

~~(a) le joueur doit être exclu pour le restant du match lorsque le Règlement le prévoit ;~~

~~(b) si l'infraction est commise lors d'un penalty, le penalty sera maintenu.~~

WP 21.15 (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 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 penalty-exclusion (PE).**

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 21.16 (WP 21.14) 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 21.17 (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 et ses limitations.

WP 21.18 (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 21.19 (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 21.20 (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 du match ne doit être autorisé à prendre part à aucune période de prolongation.

WP 22 FAUTES DE PENALTY

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, jouer, tenter de jouer le ballon ou bloquer un tir intentionnellement avec les deux mains (figure 21) ;~~

~~(c) pour un joueur défenseur bloquer ou tenter de bloquer intentionnellement une passe avec les deux mains ;~~

(a) **pour un joueur défenseur, tenter de bloquer un tir ou une passe avec les deux mains (figure 21).**

(b) 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

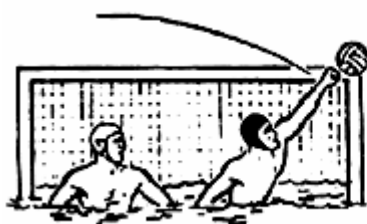


Figure 22

ANNEXE A

INSTRUCTIONS POUR L'UTILISATION DE DEUX ARBITRES

3. Au début du match et de chaque période, **les arbitres se placeront sur la ligne des cinq (5) mètres**. Le signal du départ est donné par l'arbitre placé du côté où se trouve la table officielle.
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.
- ~~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 la faute de penalty doit être appliquée.
12. ~~Lorsque des joueurs des deux équipes commettent simultanément une faute d'exclusion, que ce soit pendant la durée de jeu effectif ou lors d'un arrêt de jeu, les joueurs fautifs doivent être exclus et l'équipe en possession de la balle recommencera à jouer avec un coup franc ou, si les fautes d'exclusion sont commises lors d'un arrêt de jeu, avec le coup franc déjà attribué à l'équipe en possession.~~
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 **où 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 ~~une remise en jeu par chandelle d'arbitre~~ **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

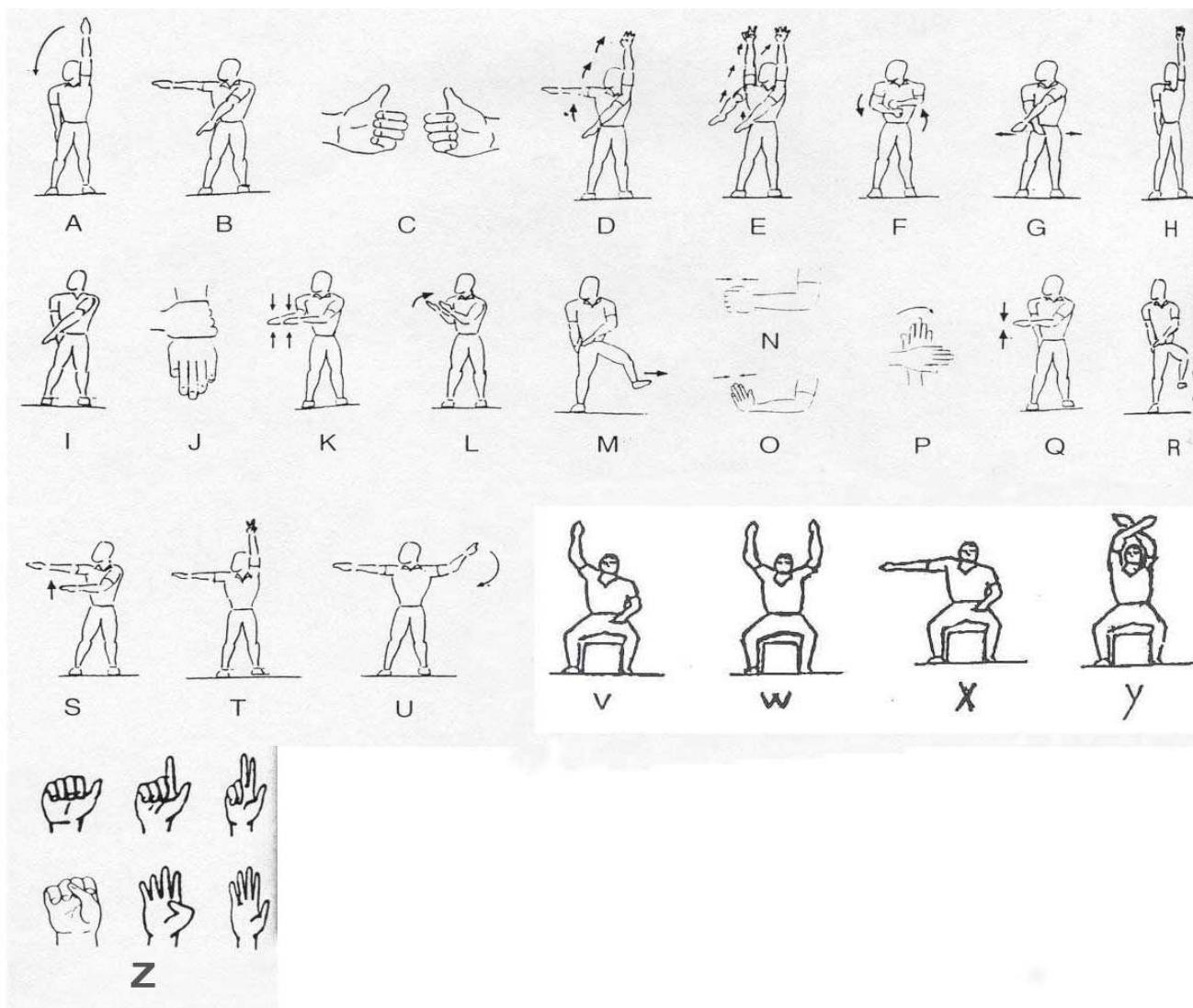


Figure F ~~Afin d'exclure un joueur avec remplacement.~~ **Afin de signaler l'exclusion d'un joueur pour mauvaise conduite** l'arbitre signale l'exclusion conformément à la figure D (ou E, le cas échéant), puis il fait tourner ses mains l'une autour de l'autre de manière visible depuis le champ de jeu 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 ~~sans~~ **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 V Signal effectué par le juge de but pour un début de période. ~~un tir au but ou un corner~~