



**FEDERATION ROYALE BELGE DE NATATION  
KONINKLIJKE BELGISCHE ZWEMBOND**



ASSOCIATION SANS BUT LUCRATIF  
VERENIGING ZONDER WINSTOOGMERK  
FONDEE EN 1902 – GESTICHT IN 1902

AFFILIEE à « World Aquatics » – « European Aquatics » et C.O.I.B.  
AANGESLOTEN bij World Aquatics – European Aquatics EN B.O.I.C.  
ONDERNEMINGSNR. 0409.395.428 N° D'ENTREPRISE



**WORLD  
AQUATICS**

# **Règles du jeu pour le Championnat Belge de Water-polo 2026-2027**



## Règles du jeu de water-polo avec effet à partir de la compétition 2026-2027

Cette édition des règles de jeu du water-polo constitue une traduction des règles de jeu publiées par World Aquatics. Certaines dispositions des règles de jeu de World Aquatics, qui ne sont pas applicables aux compétitions organisées en Belgique, sont conservées dans le présent document à titre de référence et de consultation. Ces dispositions sont indiquées en texte barré (~~exemple~~) et ne sont pas applicables aux compétitions organisées en Belgique.

Parmi les annexes des règles de jeu de World Aquatics, seules les **Annexes 1, 2, 3 et 10** ont été conservées dans le présent document. Les autres annexes n'ont pas été reprises, car elles ne sont pas pertinentes pour les compétitions organisées en Belgique.

Chaque fois que les règles du jeu font référence à un ou plusieurs joueurs, il s'agit de personnes de sexe masculin ou féminin, sauf indication contraire.

Les dispositions spécifiques applicables aux compétitions organisées sous l'autorité de la FRBN sont regroupées à la fin du chapitre concerné sous la référence « **FRBN.XX-** ». Afin d'éviter toute répétition, chaque disposition spécifique n'est mentionnée qu'à sa première occurrence dans le présent document et reste applicable dans l'ensemble des chapitres concernés, sauf indication contraire.

*Commission Centrale des Arbitres (CCA)*

*Comité Opérationnel National Water-polo (CONWP)*

## Table des matières

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| 1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES .....                                 | 5  |
| 2. ÉQUIPES ET JOUEURS.....                                      | 6  |
| 3. OFFICIELS TECHNIQUES .....                                   | 13 |
| 4. DURÉE ET RÉSULTAT D'UN MATCH.....                            | 27 |
| 5. TEMPS MORTS.....                                             | 29 |
| 6. DÉBUT ET REPRISE DE MATCH .....                              | 32 |
| 7. FAÇONS DE MARQUER.....                                       | 34 |
| 8. FAUTES ORDINAIRES.....                                       | 37 |
| 9. POSSESSION ET CHRONOMÈTRE DE POSSESSION .....                | 39 |
| 10. FAUTES D'EXCLUSION .....                                    | 42 |
| 11. FAUTES DE PENALTY .....                                     | 49 |
| 12. COUPS FRANCS .....                                          | 52 |
| 13. REMISE EN JEU DEPUIS LE BUT .....                           | 55 |
| 14. CORNER .....                                                | 57 |
| 15. REMISE EN JEU PAR CHANDELLE D'ARBITRE .....                 | 58 |
| 16. TIR DE PENALTY .....                                        | 59 |
| 17. FAUTES PERSONNELLES .....                                   | 62 |
| 18. CARTONS JAUNES ET ROUGES .....                              | 63 |
| 19. ACCIDENTS, BLESSURES, MALADIES ET MESURES DE SÉCURITÉ ..... | 68 |
| 20. LE TERRAIN DE JEU .....                                     | 71 |

|        |                                                                 |     |
|--------|-----------------------------------------------------------------|-----|
| 21.    | INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENTS .....                              | 74  |
| 22.    | ANNEXES .....                                                   | 82  |
| 22.1.  | ANNEXE 1 – SCHEMA DES INSTALLATIONS DE WATER-POLO.....          | 82  |
| 22.2.  | ANNEXE 2 – SIGNAUX À UTILISER PAR LES OFFICIELS TECHNIQUES..... | 85  |
| 22.3.  | ANNEXE 3 – SÉANCE DE TIRS DE PENALTY .....                      | 100 |
| 22.10. | ANNEXE 10 – DÉFINITIONS DU WATER-POLO .....                     | 110 |

## 1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

- 1.1. Le présent règlement s'applique aux épreuves de water-polo organisées dans le cadre de la FRBN.
- 1.2. Les termes définis dans le présent règlement (indiqués par une majuscule) ont la signification qui leur est donnée à l'annexe 10.

## 2. ÉQUIPES ET JOUEURS

2.1. Chaque match est disputé par deux (2) équipes.

2.2. **Listes de départ des équipes :**

2.2.1. Chaque équipe doit soumettre une liste de départ avant le début de chaque match, conformément à la date limite fixée par la FRBN et/ou le CONWP.

2.2.2. La liste de départ de chaque équipe doit comprendre au minimum sept (7) et au maximum quatorze (14) joueurs autorisés à participer à ce match. Chaque liste de départ doit comprendre les éléments suivants :

2.2.2.1. un maximum de douze (12) joueurs doivent être désignés comme joueurs de champ ;

2.2.2.2. au moins un (1) et au maximum deux (2) joueurs doivent être désignés comme gardien(s) de but. Pour plus de clarté : même si une équipe ne compte qu'un (1) gardien de but désigné sur sa liste de départ, le nombre maximum de joueurs de champ sur la liste de départ reste douze (12) ; et

2.2.2.3. un joueur est désigné comme capitaine. Les capitaines, en collaboration avec l'entraîneur principal de l'équipe, veilleront à la bonne conduite et à la discipline de l'équipe.

2.2.3. La liste de départ d'une équipe peut également comprendre :

2.2.3.1. au maximum trois (3) officiels d'équipe qui, s'ils sont mentionnés, doivent inclure un entraîneur principal ; et

2.2.3.2. éventuellement deux (2) membres du personnel médical au maximum.

2.3. **Composition de l'équipe pendant le match :**

2.3.1. Chaque équipe doit commencer le match avec sept (7) joueurs sur le terrain de jeu, dont un (1) doit être gardien de but.

2.3.2. Chaque équipe peut avoir au maximum un (1) gardien de but sur le terrain de jeu à tout moment pendant le match.

2.3.3. Après le début du match, une équipe n'est pas tenue d'avoir un gardien de but sur le terrain de jeu et peut choisir de n'avoir que des joueurs de champ sur le terrain de jeu.

- 2.3.4.** Un joueur désigné comme gardien de but sur la liste de départ d'une équipe :
- 2.3.4.1.** sous réserve de l'article 2.3.4.2, ne peut jouer qu'en tant que gardien de but pendant ce match, même après le remplacement d'un gardien de but par un joueur remplaçant.
- 2.3.4.2.** ne peut jouer en tant que joueur de champ que si son équipe compte à ce moment-là moins de six joueurs de champ éligibles et disponibles (y compris les remplaçants).
- 2.3.5.** Si, au cours d'un match, une équipe ne dispose plus de gardiens de but éligibles ou disponibles, un joueur de champ figurant sur la liste de départ peut jouer en tant que gardien de but, dans le respect des règles applicables aux gardiens de but dans le présent règlement.
- 2.3.6.** Si une équipe ne dispose pas de sept (7) joueurs disponibles pendant un match, par exemple en raison de blessures ou d'exclusions, elle doit poursuivre le match avec les joueurs disponibles. Le nombre minimum de joueurs pour une équipe pendant un match est de deux (2). Si une équipe compte moins de deux (2) joueurs disponibles pendant un match, cette équipe perd le match, le match est terminé et les conséquences sont déterminées par le CONWP.
- 2.3.7.** Lorsqu'un joueur passe du poste de joueur de champ à celui de gardien de but ou vice versa, il doit effectuer le changement de bonnet requis avant d'entrer sur le terrain de jeu.
- 2.3.8.** **Les remplaçants et les joueurs qui ne se trouvent pas sur le terrain de jeu doivent se trouver aux endroits suivants :**
- 2.3.8.1.** Au début de chaque période : sur le banc de leur équipe, étant entendu qu'un joueur exclu peut se trouver dans la zone d'exclusion et de réentrée au début d'une période pendant laquelle son exclusion est toujours en vigueur.
- 2.3.8.2.** Pendant le match :
- 2.3.8.2.1.** pendant toute la durée du match, sur le banc de leur équipe, sauf s'ils se déplacent pour entrer sur le terrain de jeu ou le quitter, ou pour entrer dans la zone d'exclusion et de réentrée ou la zone de remplacement volant ou en sortir, lorsque cela est autorisé conformément au présent règlement ; étant entendu que

- 2.3.8.2.2.** pendant les pauses entre les périodes et pendant les temps morts, les remplaçants et/ou les joueurs peuvent se tenir sur le banc de leur équipe et se déplacer le long du bord de la piscine entre le banc de leur équipe et la ligne médiane.
- 2.4. Officiels d'équipe :**
- 2.4.1.** Conformément à l'article 2.2.3, une équipe peut avoir au maximum trois (3) officiels d'équipe (mais n'est pas tenue d'en avoir un). Si une équipe a des officiels d'équipe, l'un d'entre eux (1) doit être désigné comme entraîneur principal.
- 2.4.2.** Un entraîneur principal peut rester assis sur le banc de l'équipe, ou peut se tenir debout ou se déplacer le long du bord de la piscine situé devant le banc de l'équipe, mais pas au-delà de la ligne de but défensive de son équipe, sauf :
- 2.4.2.1.** lorsque son équipe est en possession du ballon, un entraîneur principal peut se tenir debout ou se déplacer le long du bord de la piscine devant le banc de son équipe, mais pas au-delà de la ligne défensive des 6 mètres de son équipe ; et
- 2.4.2.2.** pendant les pauses entre les périodes ou avant la reprise du jeu après un but ou pendant les temps morts, un entraîneur principal peut se tenir debout et se déplacer le long du bord de la piscine entre le banc de l'équipe et la ligne médiane.
- 2.4.3.** Les officiels d'équipe autres que l'entraîneur principal doivent s'asseoir sur le banc de l'équipe, sauf pendant les pauses entre les périodes et pendant un temps mort, où ils peuvent se tenir debout et se déplacer le long du bord de la piscine entre le banc de leur équipe et la ligne médiane.
- 2.4.4.** Le personnel médical de l'équipe doit rester assis sur le banc de l'équipe, sauf lorsqu'il doit assister un joueur ou répondre à d'autres besoins médicaux.
- 2.5. Procédure de remplacement :**
- 2.5.1.** Sous réserve des dispositions du présent article 2.5 et comme indiqué ailleurs dans le présent règlement, une équipe peut remplacer à tout moment pendant le match un joueur (joueur de champ ou gardien de but) présent sur le terrain de jeu par un remplaçant, via :
- 2.5.1.1.** la zone d'exclusion et de réentrée de leur équipe ; ou

- 2.5.1.2.** la zone de remplacement volant.
- 2.5.2.** Sous réserve de l'article 2.5.8, les joueurs sur le terrain de jeu peuvent être remplacés à tout moment pendant le match via la zone d'exclusion et de réentrée de leur équipe, comme suit :
- 2.5.2.1.** Le joueur qui quitte le terrain de jeu doit nager jusqu'à la zone d'exclusion et de réentrée la plus proche du but qu'il défend, après quoi il peut rester dans cette zone d'exclusion et de réentrée ou se rendre sur le banc de son équipe.
- 2.5.2.2.** Le remplaçant peut alors entrer sur le terrain de jeu depuis la zone d'exclusion et de réentrée, mais uniquement après que le joueur qui a quitté le terrain de jeu soit remonté à la surface de l'eau de manière visible dans la zone d'exclusion et de réentrée.
- 2.5.3.** Sous réserve de l'article 2.5.8, les joueurs sur le terrain de jeu peuvent être remplacés à tout moment pendant le match via la zone de remplacement volant de leur équipe, comme suit :
- 2.5.3.1.** Le joueur qui quitte le terrain de jeu doit nager jusqu'à la zone de remplacement volant de son équipe.
- 2.5.3.2.** **Le remplaçant doit :**
- 2.5.3.2.1.** entrer dans la zone de remplacement volant de son équipe depuis l'arrière de la ligne de but ;
- 2.5.3.2.2.** entrer sur le terrain de jeu depuis la zone de remplacement volant de son équipe, uniquement après que les deux joueurs se soient touché la main au-dessus de l'eau.
- 2.5.4.** Les joueurs qui quittent le terrain de jeu et les remplaçants qui les remplacent doivent être prêts à quitter et à entrer sur le terrain de jeu sans retarder inutilement le match (même lorsque les remplacements ont lieu avant la reprise du jeu après une interruption).
- 2.5.5.** Si un joueur impliqué dans un remplacement n'est pas prêt à quitter ou à entrer sur le terrain de jeu sans retard inutile, l'arbitre peut, à sa discrétion, poursuivre ou reprendre le match sans que le remplaçant n'entre sur le terrain de jeu. À tout moment par la suite, le

remplaçant peut entrer sur le terrain de jeu depuis la zone appropriée, conformément aux procédures décrites au point 2.5.

**2.5.6. Remplacement des joueurs exclus :**

**2.5.6.1.** Lorsqu'un joueur exclu peut être immédiatement remplacé sur le terrain de jeu par un autre joueur en vertu du présent règlement, ce remplaçant peut entrer sur le terrain de jeu à partir de n'importe quel endroit avant la reprise du jeu.

**2.5.6.2.** Lorsqu'un joueur a été exclu et ne peut pas être immédiatement remplacé par un remplaçant, celui-ci peut, lorsque cela est autorisé conformément au présent règlement, entrer sur le terrain de jeu depuis la zone d'exclusion et de réentrée, en suivant la procédure de remplacement prévue à l'article 2.5.2 du présent règlement.

**2.5.7.** Sauf pendant un temps mort, aucun remplacement ne peut avoir lieu entre le moment où l'arbitre accorde un tir de penalty et celui où ce tir est exécuté.

**2.5.8.** Les joueurs qui quittent et entrent sur le terrain de jeu à la suite d'un remplacement peuvent le faire à partir de n'importe quel endroit à l'un des moments suivants :

**2.5.8.1.** Pendant les pauses entre les périodes.

**2.5.8.2.** Immédiatement après qu'un but a été marqué.

**2.5.8.3.** Pendant un temps mort.

**2.5.8.4.** À tout moment, pour remplacer un joueur qui a quitté le terrain de jeu en raison d'un saignement ou d'une blessure, conformément à l'article 19.

**2.5.9.** Les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu sans être exclus et sans être immédiatement remplacés par un remplaçant. Dans ce cas :

**2.5.9.1.** un joueur peut quitter le terrain de jeu depuis n'importe quel endroit (y compris, mais sans s'y limiter, la zone d'exclusion et de réentrée ou la zone de remplacement volant) ;

**2.5.9.2.** ce joueur, ou un remplaçant qui le remplace, peut revenir sur le terrain de jeu :

**2.5.9.2.1.** à tout moment depuis la zone d'exclusion et de réentrée, avec l'autorisation de l'arbitre ;  
ou

**2.5.9.2.2.** depuis n'importe quel endroit pendant un temps mort, pendant les pauses entre les périodes ou immédiatement après qu'un but a été marqué (sans l'autorisation de l'arbitre).

**FRBN 1.-** La "zone de remplacement volant" ne sera appliquée en Belgique que dans le SL et la Coupe de Belgique A pour les équipes à domicile et dès les 1/2 finales.

**FRBN 2.-** S'il n'y a pas de deuxième gardien, il n'y aura pas de bonnet n°13 rouge ou de couleur de l'équipe et, par conséquent, seuls 13 joueurs seront autorisés à jouer. Le 13e joueur portera le bonnet n° 14. Les gardiens porteront les bonnets n° 1 et 13 rouges.

**FRBN 3.-** Sur le banc, prendront place un maximum de sept (7) joueurs de réserve avec leur bonnet attaché, 1 entraîneur, 1 entraîneur-adjoint et 1 soigneur à l'exclusion de toute autre personne.

**FRBN 4.-** En plus des 3 officiels, certaines équipes disposent de médecins ou de kinésithérapeutes. Seuls 3 officiels peuvent prendre place sur le banc. Deux (2) sièges peuvent être placés derrière l'équipe, hors de la zone de compétition, pour les médecins ou les kinésithérapeutes. À aucun moment, ceux-ci ne peuvent donner d'instructions à l'équipe, venir au bord du terrain de jeu ou distribuer eux-mêmes de l'eau. Ils ne peuvent venir au bord du terrain de jeu qu'en cas de blessure ou avec l'accord des arbitres. En cas de non-respect de ces instructions, ils seront exclus de la zone de compétition.

**FRBN 5.-** Un « joueur-coach » est en premier lieu « joueur » et en seconde fonction « coach ». Lorsqu'un « joueur-coach » ne participe pas au jeu, il doit rester sur le banc avec les autres joueurs et le bonnet attaché. Il n'est pas autorisé à quitter le banc et à se déplacer jusqu'aux 6 mètres durant le jeu. Il est autorisé à donner ses instructions, organiser les remplacements et demander les temps morts. Durant un temps mort, il peut se diriger vers ses joueurs, dans sa propre moitié du terrain.

Lorsqu'un « joueur-coach » participe au jeu, il doit être considéré comme « joueur ». À ce moment, il ne peut pas demander de temps mort. La demande de temps mort doit venir du banc, peu importe le joueur de réserve qui effectue cette demande.

S'il n'y a plus aucun joueur sur le banc pour une raison quelconque (élimination, blessures, etc...), il n'est plus possible de demander un temps mort.

Si un « joueur-coach » est exclu pour 3 fautes personnelles, il doit rester sur le banc, bonnet enlevé, et peut continuer à diriger son équipe comme repris ci-dessus.

Un « joueur-coach » sanctionné d'une carte rouge, pour quelque raison que ce soit, doit quitter la zone de compétition et son équipe ne pourra plus demander de temps mort.

Comme un « joueur-coach » est d'abord considéré comme « joueur », la carte jaune ne lui sera pas attribuée. En cas de mauvaise conduite sur le banc, il sera directement sanctionné d'une carte rouge.

Lorsqu'une équipe se présente avec un « joueur-coach », les arbitres lui feront un rappel de ces instructions avant le début du match.

**FRBN 6.-** Lorsque le capitaine d'une équipe est exclu définitivement du jeu, un autre joueur sera désigné comme capitaine et les arbitres en seront avertis.

### 3. OFFICIELS TECHNIQUES

- 3.1. Les matchs de water-polo organisés dans le cadre du présent règlement doivent être dirigés par :**
- 3.1.1.** deux (2) arbitres ;
  - 3.1.2.** deux (2) arbitres assistants ;
  - 3.1.3.** deux (2) chronomètres ;
  - 3.1.4.** deux (2) secrétaires ; et
  - ~~**3.1.5.** un ou plusieurs arbitres assistants vidéo.~~
- 3.2.** Lors de tous les événements de la FRBN, chaque match peut également être dirigé par un représentant désigné par la CCA, également chargé de l'évaluation (évaluateur), qui supervise et aide au bon fonctionnement et au respect du présent règlement, notamment :
- 3.2.1.** la conduite correcte et efficace de chaque match et de chaque événement ;
  - ~~**3.2.2.** le processus et les décisions des officiels techniques lors des contestations des entraîneurs (« challenge ») et des évaluations VAR ; et~~
  - ~~**3.2.3.** l'utilisation des équipements utilisés pour diriger le match, y compris les moniteurs VAR.~~
- 3.3.** Les officiels techniques sont dans tous les cas désignés par la FRBN ou par une personne désignée par la FRBN.
- 3.4.** Outre les officiels techniques requis aux articles 3.1 et 3.2, la FRBN peut désigner un (1) ou plusieurs des officiels techniques supplémentaires suivants pour aider à diriger une compétition, à savoir : les délégués ou évaluateurs de la CCA, et/ou les officiels de temps morts.
- 3.5. Compétence générale des arbitres :**
- 3.5.1.** Les arbitres ont la responsabilité et l'autorité générales de diriger un match et ont toute autorité pour diriger les joueurs, les officiels d'équipe, les officiels techniques, les spectateurs et les autres personnes présentes sur le site afin de faire respecter les règles du jeu pendant un match ou un événement.

- 3.5.2.** Toutes les décisions d'un arbitre sont définitives et sans appel, sauf indication contraire.
- 3.5.3.** Lorsque les présentes règles du jeu stipulent que les arbitres peuvent ou prendront une mesure ou une décision particulière, l'arbitre a toute latitude pour décider s'il prendra ou non cette décision ou cette mesure afin de faire respecter les présentes règles du jeu. Lorsque cela nécessite le jugement, l'opinion ou le pouvoir discrétionnaire des arbitres, ceux-ci ont le pouvoir absolu d'exercer ce jugement, cette opinion ou ce pouvoir discrétionnaire.
- 3.5.4.** Les arbitres ne feront aucune supposition quant aux faits d'une situation pendant le match, mais interpréteront ce qu'ils observent au mieux de leurs capacités, en tenant compte des informations provenant d'autres officiels techniques, le cas échéant et comme prévu dans le présent règlement.
- 3.5.5.** Les joueurs, les officiels d'équipe, les officiels techniques qui ne sont pas arbitres et toutes les autres personnes présentes lors d'un match doivent se conformer aux décisions et aux instructions des arbitres pendant un match.
- 3.5.6.** Si cela est nécessaire ou approprié pour se conformer au présent règlement, l'arbitre peut ordonner la reprise d'un match ou d'une partie d'un match, notamment lorsqu'il constate ou estime qu'un officiel technique a pris une décision erronée ou a omis de prendre une décision.
- 3.5.6.1.** Si un représentant de la CCA a été désigné en qualité d'évaluateur, l'arbitre consultera ce dernier pour déterminer si un match ou une partie de match doit être rejoué, mais la décision finale revient à l'arbitre.
- 3.5.6.2.** Aucun match ou partie de match ne peut être rejoué en raison d'une erreur ou d'une autre circonstance découverte après la fin du match.
- 3.5.6.3.** Conformément à l'article 12.6 de la première partie, les décisions en water-polo ne sont pas susceptibles d'appel et le résultat ou le score d'un match n'est pas invalidé ou autrement affecté par une décision jugée incorrecte (sauf si elle est traitée par l'arbitre pendant un match).

- 3.5.7.** En général, outre les pouvoirs et tâches spécifiques définis dans le présent règlement, les arbitres peuvent :
- 3.5.7.1.** Accorder ou ne pas accorder une faute ordinaire, une faute d'exclusion ou une faute de penalty.
- 3.5.7.2.** Renoncer à accorder une faute ordinaire, une faute d'exclusion ou une faute de penalty si cela prive l'équipe victime de la faute d'un avantage ou confère un avantage à l'équipe du joueur fautif.
- 3.5.7.3.** Ordonner l'exclusion du terrain de jeu ou de la zone de compétition de tout joueur, officiel d'équipe, spectateur, officiel technique ou autre personne présente lors d'un match dont le comportement empêche la poursuite normale du match ou empêche les arbitres ou les autres officiels techniques d'exercer leurs fonctions de manière appropriée et impartiale, ou lorsque cela est autrement nécessaire afin de faire respecter le présent règlement de compétition.
- 3.5.7.4.** Interrompre ou suspendre un match à tout moment si le comportement des joueurs, des officiels d'équipe, des spectateurs ou d'autres personnes, ou toute autre circonstance :
- 3.5.7.4.1.** empêche le déroulement normal d'un match ou empêche le match de se terminer normalement ; ou
- 3.5.7.4.2.** si cela est nécessaire pour assurer la sécurité des personnes présentes au match (y compris les joueurs, les officiels d'équipe, les officiels techniques et/ou les spectateurs).
- 3.5.7.5.** Interrompre un match si un joueur ou un officiel d'équipe refuse de quitter le terrain de jeu ou la zone de compétition lorsqu'il en reçoit l'ordre.
- 3.5.8.** Si un match est interrompu, le résultat du match est déterminé par la FRBN ou par une instance désignée par celle-ci.
- 3.6. Prise de décision entre deux arbitres :**
- 3.6.1.** Les arbitres ont conjointement le contrôle absolu du match.
- 3.6.2.** Les arbitres ont chacun, indépendamment ou conjointement, le pouvoir complet, égal et décisif de diriger le match, y compris de constater les fautes, d'imposer des sanctions et de prendre des décisions pour faire respecter le présent règlement.

- 3.6.3.** Toute référence à une décision, une action, un pouvoir discrétionnaire ou autre concernant un « arbitre » ou des « arbitres », ou à un article applicable à un arbitre ou à des arbitres, peut s'appliquer à un seul arbitre ou à des arbitres conjointement (sauf si le contexte exige une interprétation différente).
- 3.6.4.** Chaque arbitre observera et dirigera le match dans son ensemble. Chaque arbitre peut prendre toute décision relative au jeu ou aux circonstances dans n'importe quelle partie du terrain de jeu ou de la zone de compétition (qu'il soit ou non l'arbitre le plus proche du jeu ou de la circonstance au moment de la décision).
- 3.6.5.** Les arbitres peuvent se concerter entre eux ou avec un autre officiel technique et discuter des décisions s'ils le jugent nécessaire ou approprié (par exemple si l'autre arbitre ou un autre officiel technique a eu une vision différente ou meilleure du jeu ou de la situation en question). Toutefois, afin d'éviter toute ambiguïté, un arbitre n'est pas tenu (sauf disposition contraire dans le présent règlement) de consulter quelqu'un pour prendre une décision en vertu du présent règlement.
- 3.6.6.** Un arbitre peut modifier une décision, une attribution ou une sanction, soit :
- 3.6.6.1.** si cette modification est apportée avant que le ballon ne soit remis en jeu ou avant que le jeu (lorsqu'il est arrêté) ne reprenne ; ou
- 3.6.6.2.** conformément au présent règlement.
- 3.6.7.** Si les arbitres prennent des décisions contradictoires, sauf dans les circonstances prévues à l'article 3.8.6, les arbitres se concertent et prennent une décision commune, après avoir consulté d'autres officiels techniques si les arbitres le jugent nécessaire ou approprié.
- 3.6.8.** Les divergences d'opinion entre les arbitres à n'importe quel stade du match, ou une décision des arbitres, ne constituent pas un motif de protestation ou d'appel.
- 3.7. Position des arbitres :**
- 3.7.1.** Au début du match et au début de chaque période, les arbitres prennent les positions suivantes :
- 3.7.1.1.** un de chaque côté de la piscine ;

- 3.7.1.2.** sur la ligne des 6 mètres à droite lorsqu'ils regardent le terrain de jeu (sauf s'il n'y a pas de dispositif de libération du ballon et qu'un arbitre doit donc commencer le match en libérant le ballon conformément à l'article 6.5.2, auquel cas cet arbitre libère le ballon puis se rend à sa position) ; et
- 3.7.1.3.** l'arbitre qui est le premier mentionné dans le programme officiel ou le calendrier du match commence le match du même côté de la piscine que la table des officiels.
- 3.7.2. Pendant un match :**
- 3.7.2.1.** Pendant le match, les arbitres restent du même côté de la piscine où ils ont commencé la période, mais peuvent se déplacer librement et sans restriction le long de ce côté de la piscine afin de prendre la position qu'ils jugent la plus appropriée pour voir et diriger le match comme ils le jugent nécessaire.
- 3.7.2.2.** Au début de chaque période où les équipes n'ont pas changé de côté (début de la deuxième et de la quatrième période), les arbitres changent de position (côtés de la piscine et lignes des 6 mètres).
- 3.7.2.3.** Pendant chaque arrêt de jeu et pendant les pauses entre les périodes, les arbitres peuvent se déplacer librement dans toute partie du site.
- 3.8. Responsabilités des arbitres pendant un match :**
- 3.8.1.** Conformément à l'article 3.5, les arbitres ont l'autorité et la responsabilité absolues de diriger le match. Les responsabilités de l'arbitre sont énoncées dans le présent règlement et comprennent, sans s'y limiter, celles énoncées dans le présent article 3.8.
- 3.8.2.** Pour démarrer un match, l'arbitre siffle du même côté de la table des officiels.
- 3.8.3.** Ensuite, les arbitres sifflent pour :
- 3.8.3.1.** démarrer et reprendre le jeu (également au début d'une période) si l'arbitre le juge nécessaire ;
- 3.8.3.2.** reprendre le jeu après un but ;
- 3.8.3.3.** accorder des buts, des remises en jeu depuis le but, des corners ou des remises en jeu par chandelle d'arbitre ;
- 3.8.3.4.** signaler les infractions au présent règlement, y compris l'attribution d'une faute ;

- 3.8.3.5.** signaler qu'un temps mort a été demandé conformément à l'article 5 ;
- 3.8.3.6.** signaler toute autre interruption de jeu ; et/ou
- 3.8.3.7.** comme autrement requis par les règlements.
- 3.8.4.** Sous réserve de l'obligation pour les joueurs d'être prêts à effectuer des remplacements sans retarder le match conformément à l'article 2.5.4, les arbitres autoriseront, lors d'une interruption de jeu, que les remplacements soient effectués avant la reprise du jeu.
- 3.8.5.** Lorsqu'il accorde un coup franc, une remise en jeu depuis le but, un corner ou un tir de penalty, l'arbitre qui l'accorde siffle et donne le signal approprié (tel que décrit à l'annexe 2). Les deux arbitres indiquent la direction du but vers lequel l'équipe à qui le jet est accordé attaque, le cas échéant.
- 3.8.6.** Si les arbitres accordent simultanément des fautes à des adversaires, ils se concerteront afin de prendre une décision commune sur la faute applicable, conformément à l'article 3.6.7. Si aucune décision commune n'est prise :
  - 3.8.6.1.** En cas d'attribution simultanée de fautes ordinaires à des adversaires, une remise en jeu par chandelle d'arbitre est attribuée, exécutée par l'arbitre.
  - 3.8.6.2.** En cas d'attribution simultanée d'une faute ordinaire et d'une faute d'exclusion ou d'une faute de penalty aux équipes adverses, la faute d'exclusion ou la faute de penalty est accordée.
  - 3.8.6.3.** En cas d'attribution simultanée d'une faute d'exclusion et d'une faute de penalty aux équipes adverses, la faute de penalty est accordée.
  - 3.8.6.4.** En cas d'attribution simultanée pour les adversaires, l'une pour une remise en jeu depuis le but et l'autre pour un corner, le corner est attribué.
  - 3.8.6.5.** En cas d'exclusions simultanées pour des fautes commises par les deux équipes :
    - 3.8.6.5.1.** Chaque exclusion est appliquée.
    - 3.8.6.5.2.** Les arbitres informeront les secrétaires des joueurs à exclure et veilleront à ce que ces joueurs quittent le terrain de jeu. Si nécessaire, les arbitres ordonneront de retirer le ballon de l'eau pendant cette opération.

- 3.8.6.5.3.** Le jeu reprend par un coup franc pour l'équipe qui était en possession du ballon avant que les fautes d'exclusion ne soient infligées, sans que le chronomètre de possession ne soit réinitialisé.
- 3.8.6.5.4.** Si aucune des deux équipes n'était en possession du ballon lorsque les fautes d'exclusion simultanées ont été infligées, le jeu reprend par une remise en jeu par chandelle d'arbitre et le chronomètre de possession est réinitialisé.
- 3.8.6.6.** En cas d'attribution simultanée de tirs de penalty pour les adversaires :
- 3.8.6.6.1.** Chaque équipe effectue un tir de penalty.
- 3.8.6.6.2.** Le premier tir de penalty est effectué par l'équipe qui était en possession du ballon ou qui était en possession du ballon en dernier avant l'attribution des tirs de penalty.
- 3.8.6.6.3.** Après le deuxième tir de penalty, le match reprend par un coup franc sur ou derrière la ligne médiane pour l'équipe qui a effectué le premier tir de penalty, le chronomètre de possession étant remis à 28 secondes.
- 3.8.6.7.** En cas d'autres fautes ou coups simultanés accordés à des adversaires (c'est-à-dire non spécifiés dans le présent article 3.8), les arbitres détermineront l'attribution appropriée.
- 3.8.7.** Si les arbitres accordent simultanément des fautes à la même équipe, ils se concerteront afin de prendre une décision commune sur la faute applicable, conformément à l'article 3.6.7. Si aucune décision commune n'est prise :
- 3.8.7.1.** En cas d'attribution simultanée de fautes ordinaires à la même équipe, un coup franc est effectué à partir de la position du ballon, selon la procédure habituelle.
- 3.8.7.2.** En cas d'attribution simultanée d'une faute ordinaire et d'une faute d'exclusion ou d'une faute de penalty à la même équipe, la faute d'exclusion ou la faute de penalty est accordée.
- 3.8.7.3.** En cas d'attribution simultanée d'une faute d'exclusion et d'une faute de penalty à la même équipe, la faute de penalty est accordée.
- 3.8.7.4.** En cas d'attribution simultanée d'une remise en jeu depuis le but et d'un corner à la même équipe, le corner est accordé.
- 3.8.8.** Équipement audio pour les arbitres et les officiels techniques :

- 3.8.8.1.** ~~Pendant un match, chaque arbitre dispose d'un casque audio afin de pouvoir communiquer, si nécessaire, avec l'autre arbitre, la table des officiels et l'arbitre VAR.~~
- 3.8.8.2.** Le délégué de la CCA dispose d'un casque audio afin de :
- 3.8.8.2.1.** recevoir des informations destinées à la table des officiels ; et
- 3.8.8.2.2.** assister les arbitres lorsque cela leur est demandé ou comme prévu par le présent règlement.
- 3.9. Arbitres assistants :**
- 3.9.1.** Les arbitres assistants sont placés à l'extrémité de la ligne de touche, à côté de chaque ligne de but, du même côté de la piscine que la table des officiels.
- 3.9.2.** Les pouvoirs et responsabilités des arbitres assistants sont définis et comprennent (sans s'y limiter) le fait de donner des signaux :
- 3.9.2.1.** au début d'une période, lorsque les joueurs se trouvent correctement sur leurs lignes de but respectives, en levant un bras à la verticale ;
- 3.9.2.2.** pour accorder un but, en levant et en croisant les deux bras ;
- 3.9.2.3.** pour accorder une remise en jeu depuis le but, en pointant le bras dans la direction dans laquelle l'équipe qui obtient la remise en jeu depuis le but attaque ;
- 3.9.2.4.** pour accorder un corner, en pointant le bras dans la direction dans laquelle l'équipe qui obtient le corner attaque ;
- 3.9.2.5.** pour un faux départ, en levant les deux bras à la verticale ; et
- 3.9.2.6.** pour une entrée irrégulière d'un joueur exclu ou d'un remplaçant, en levant les deux bras à la verticale.
- 3.9.3.** Le signal de l'arbitre assistant est consultatif et soumis à la décision de l'arbitre.
- 3.9.4.** Nonobstant les responsabilités des arbitres assistants telles qu'énoncées dans le présent article 3.9, les arbitres conservent à tout moment l'autorité générale pour diriger le match et prendre des décisions. Si, à un moment quelconque, la décision d'un arbitre est en contradiction avec celle d'un arbitre assistant, la décision de l'arbitre (sous réserve de toute consultation que l'arbitre juge nécessaire ou appropriée) est prépondérante.

- 3.9.5.** Chaque arbitre assistant reçoit un stock de ballons, qui peuvent être conservés dans un panier ou un autre récipient. Lorsqu'un ballon quitte le terrain de jeu, l'arbitre assistant lance un nouveau ballon sur le terrain de jeu dès que possible :
- 3.9.5.1.** lors d'une remise en jeu depuis le but, au gardien de but de l'équipe qui a le droit de reprendre le jeu ;
- 3.9.5.2.** lors d'un corner, au joueur attaquant le plus proche de l'arbitre assistant ; ou
- 3.9.5.3.** comme jugé approprié par l'arbitre assistant, ou comme indiqué par l'arbitre ou par le présent règlement.
- 3.10. Chronométreurs :**
- 3.10.1.** Deux (2) chronométreurs se trouvent à la table des officiels :
- 3.10.2.** Les chronométreurs enregistrent les temps suivants :
- 3.10.2.1.** Le temps de jeu effectif ;
- 3.10.2.2.** Les temps morts ;
- 3.10.2.3.** Les pauses entre les périodes ;
- 3.10.2.4.** la possession continue du ballon par chaque équipe ; et
- 3.10.2.5.** les exclusions de joueurs, ainsi que les moments où les joueurs exclus et/ou les remplaçants qui les remplacent sont autorisés à revenir.
- 3.10.3.** Un (1) chronométreur enregistre les périodes exactes de temps de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes, tandis que l'autre chronométreur enregistre les périodes de possession continue du ballon par chaque équipe.
- 3.10.4.** Les chronométreurs actionnent le chronomètre de possession, y compris le réglage et la remise à zéro du chronomètre de possession après le début ou le changement d'équipe en possession du ballon. Pour plus de clarté, les arbitres conservent l'autorité et la responsabilité globale de diriger le match, y compris de déterminer les questions relatives à la possession du ballon et de donner des instructions aux chronométreurs en ce qui concerne le chronométrage et/ou le chronomètre de possession, si nécessaire.

- 3.10.5.** Les chronométreurs annoncent clairement et distinctement le début de la dernière minute du match et donnent un signal à l'aide d'un sifflet (ou, si nécessaire, d'un autre moyen audible et clair) :
- 3.10.5.1.** dès que quarante-cinq (45) secondes d'un temps mort se sont écoulées.
- 3.10.5.2.** à la fin de chaque temps mort.
- 3.10.5.3.** La fin de chaque période, qui prend effet immédiatement pour mettre fin à la période, sauf :
- 3.10.5.3.1.** dans le cas où un arbitre accorde un tir de penalty en même temps que la fin de la période, auquel cas le tir de penalty est effectué avant la fin de la période ; ou
- 3.10.5.3.2.** si l'article 7.7 s'applique.
- 3.10.5.4.** Dans tous les cas visés aux articles 3.10.5.3.1 et 3.10.5.3.2 du présent règlement, la période se termine immédiatement après l'exécution du tir de penalty ou l'attribution du but, selon le cas.
- 3.11. Secrétaires :**
- 3.11.1.** Deux (2) secrétaires prendront place à la table des officiels.
- 3.11.2.** Les secrétaires :
- 3.11.2.1.** tiendront le compte rendu du match ;
- 3.11.2.2.** Lorsqu'un temps mort est demandé conformément à l'article 5 du présent règlement, signaler le temps mort et l'interruption du match par un coup de sifflet.
- 3.11.2.3.** Gérer les périodes d'exclusion des joueurs telles que spécifiées dans le présent règlement, notamment en :
- 3.11.2.3.1.** Lorsque la période d'exclusion d'un joueur prend fin (contrairement, par exemple, à la fin résultant d'un changement de possession du ballon), signaler la fin de cette période d'exclusion en levant le drapeau approprié ou en utilisant une autre méthode de signalisation approuvée ; et
- 3.11.2.3.2.** signaler lorsque quatre (4) minutes de temps de jeu effectif se sont écoulées après l'exclusion d'un joueur pour action violente conformément à l'article 10, après quoi le joueur exclu peut être remplacé par un remplaçant. Le secrétaire doit signaler que quatre

(4) minutes de temps de jeu effectif se sont écoulées en levant le drapeau jaune avec le drapeau de la couleur appropriée (blanc ou bleu, selon la couleur du bonnet de cette équipe) ou par tout autre moyen de signalisation approuvé.

- 3.11.2.4.** Signaler à l'aide d'un drapeau rouge ou par tout autre moyen de signalisation approuvé :
- 3.11.2.4.1.** ~~toute entrée irrégulière d'un joueur exclu ou toute entrée irrégulière d'un remplaçant (y compris, mais pas nécessairement, après un signal d'un arbitre assistant indiquant une entrée irrégulière), un tel signal arrêtera immédiatement le jeu ; et~~
- 3.11.2.4.2.** l'attribution par l'arbitre d'une troisième faute personnelle à un joueur.
- 3.11.3.** Un (1) secrétaire tient le compte rendu du match. ~~L'autre s'occupe des tâches liées à l'entrée irrégulière de joueurs ou de remplaçants exclus, à l'exclusion de joueurs et aux troisièmes fautes personnelles.~~
- 3.11.4.** Pour plus de clarté, le rôle des secrétaires consiste à consigner et/ou à signaler les événements survenus pendant le match et les décisions prises par les arbitres et/ou autres officiels techniques, et non à prendre ces décisions.
- 3.12.** ~~**Arbitres assistants vidéo :**~~
- 3.12.1.** ~~Les arbitres assistants vidéo se trouvent à côté du moniteur VAR.~~
- 3.12.2.** ~~Les arbitres assistants vidéo suivent la procédure décrite à l'annexe 4 (protocole d'évaluation VAR), y compris, mais sans s'y limiter :~~
- 3.12.2.1.** ~~Avertir les arbitres lorsqu'une évaluation VAR peut aider l'arbitre, par exemple en cas de but potentiel ou d'action violente (ou comme spécifié autrement dans l'annexe 4).~~
- 3.12.2.2.** ~~Fournir des images vidéo à l'arbitre si celui-ci en fait la demande.~~
- 3.13.** ~~**Matches qui ne sont pas des événements FRBN :**~~
- 3.13.1.** ~~Les matchs dans le cadre d'événements qui ne sont pas des événements FRBN doivent, si possible, disposer du nombre et de la répartition des officiels techniques tels que définis à l'article 3.1.~~
- 3.13.2.** ~~Si le nombre d'officiels techniques prévu à l'article 3.1 du présent règlement n'est pas disponible, les matchs doivent être dirigés par au moins quatre (4) officiels techniques, à l'exclusion des éventuels arbitres assistants vidéo.~~

- 3.13.3.** — ~~S'il existe une différence dans le nombre d'officiels techniques disponibles entre les événements ou les matchs au sein d'une même compétition, il convient de tenir compte de l'importance et/ou des exigences particulières des événements ou matchs respectifs. Lorsque les matchs ont la même importance, soit un nombre égal d'officiels techniques est affecté, soit toute différence dans le nombre d'officiels techniques affectés à chaque match est déterminée de manière aléatoire par les organisateurs de l'événement.~~
- 3.14.** — ~~Si, lors d'événements qui ne sont pas des événements de la World Aquatics, un match est dirigé par quatre (4) à huit (8) officiels techniques :~~
- 3.14.1.** — ~~Il doit y avoir au moins deux (2) arbitres ou arbitres assistants (en combinaison), qui doivent en tout cas satisfaire à l'une des exigences minimales suivantes :~~
- 3.14.1.1.** — ~~deux (2) arbitres et deux (2) arbitres assistants ;~~
- 3.14.1.2.** — ~~un (1) arbitre et deux (2) arbitres assistants ; ou~~
- 3.14.1.3.** — ~~deux (2) arbitres et zéro (0) arbitre assistant.~~
- 3.14.2.** — ~~Lorsqu'un match est dirigé par deux (2) arbitres et zéro (0) arbitre assistant, les arbitres assument les tâches des arbitres assistants (mais sans être strictement tenus de faire les signaux exigés des arbitres assistants).~~
- 3.14.3.** — ~~Lorsqu'un match est dirigé par un (1) seul arbitre, celui-ci dirige le match depuis le même côté de la piscine que la table des officiels, les arbitres assistants se trouvant de l'autre côté de la piscine.~~
- 3.14.4.** — ~~Il doit y avoir au moins un (1) chronométrateur et un (1) secrétaire :~~
- 3.14.4.1.** — ~~s'il y a deux (2) chronométrateurs et deux (2) secrétaires, leurs tâches sont réparties comme indiqué aux articles 3.10 et 3.11.~~
- 3.14.4.2.** — ~~s'il y a deux (2) chronométrateurs et un (1) secrétaire :~~
- 3.14.4.2.1.** — ~~un (1) chronométrateur enregistre la durée exacte du temps de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes, tandis que l'autre chronométrateur enregistre les périodes de possession ininterrompue du ballon par chaque équipe, conformément à l'article 9.3 ; et~~

- ~~3.14.4.2.2. — le secrétaire tient le compte rendu du match et accomplit toutes les autres tâches d'un secrétaire telles que décrites à l'article 3.11;~~
- ~~3.14.4.3. — s'il y a un (1) chronométreur et un (1) secrétaire :~~
- ~~3.14.4.3.1. — le chronométreur enregistre les périodes de possession ininterrompue du ballon par chaque équipe, conformément à l'article 9.3;~~
- ~~3.14.4.3.2. — le secrétaire consigne les périodes exactes de temps de jeu effectif, les temps morts et les intervalles entre les périodes, tient le compte rendu du match et consigne également les périodes respectives d'exclusion des joueurs exclus du bassin.~~
- ~~3.14.5. — Si disponible, un arbitre assistant vidéo assistera le ou les arbitres comme indiqué à l'article 3.12. Afin d'éviter toute ambiguïté et conformément à l'article 3.13.2, l'arbitre assistant vidéo n'est pas pris en compte dans le minimum de quatre (4) officiels techniques.~~

**FRBN 7.-** Lors des compétitions organisées sous l'autorité de la FRBN, la désignation d'un délégué n'est pas obligatoire. Lorsqu'un délégué est désigné, celui-ci supervise et contribue au bon déroulement de la rencontre ainsi qu'au respect des règlements applicables.

**FRBN 8.-** Pour les compétitions organisées sous l'autorité de la FRBN, les arbitres sont désignés par la CCA. Les fonctions de la table de jury sont assurées par des officiels désignés par l'équipe recevant.

**FRBN 9.-** Dans les piscines avec petite profondeur (moins de 1,80 m) d'un côté, les équipes effectueront le changement de côté après chaque période.

**FRBN 10.-** Pour toutes les compétitions, une équipe de table composée d'au moins trois (3) officiels de table doit être désignée. Des exceptions peuvent s'appliquer en fonction de la catégorie d'âge et de la compétition concernée. Dans ce cas, il convient de se référer au règlement spécifique de la compétition concernée. La « VAR » ne sera pas utilisée en Belgique.

Les arbitres assistants seront désignés uniquement lors des demi-finales de la Coupe A et des finales de toutes les Coupes de Belgique.

**FRBN 11.-** Les matchs de division SL et SH2 ainsi que les matchs de Coupe de Belgique à partir des 1/8 de finale seront dirigés par 2 arbitres. Cette règle sera également appliquée lors des finales pour la première place dans les catégories U18 et U16 et dans la compétition des « Dames » (SD), au deuxième tour pour les places 1 à 4. Toutes les autres compétitions seront dirigées par un (1) arbitre.

**FRBN 12.-** Les procédures de contestation des entraîneurs (« challenge ») et les évaluations VAR prévues par le règlement World Aquatics ne sont pas applicables dans les compétitions de la FRBN.

**FRBN 13.-** En Belgique, le casque audio est utilisé par les arbitres lors des matchs de la Super League (SL), de la Coupe A, ainsi que lors des finales de toutes les coupes (Coupe A, Coupe B et Coupe Dames).

**FRBN 14.-** Par dérogation aux articles 3.11.2.4.1 et 3.11.3, lors des compétitions organisées sous l'autorité de la FRBN, les secrétaires ne sont pas chargés de constater ni de signaler une entrée irrégulière d'un joueur exclu ou d'un remplaçant. La constatation et la sanction d'une entrée irrégulière relèvent de la responsabilité des arbitres.

## 4. DURÉE ET RÉSULTAT D'UN MATCH

- 4.1.** Chaque match se compose de quatre périodes de huit (8) minutes de temps de jeu effectif chacune.
- 4.2.** Temps de jeu effectif :
- 4.2.1.** Commence au début de chaque période, dès qu'un joueur touche le ballon pour la première fois.
- 4.2.2.** Se termine à la fin de chaque période, telle qu'indiquée par l'arbitre.
- 4.2.3.** Le jeu est interrompu à chaque arrêt de jeu, par exemple en cas de faute ou de consultation de la VAR.
- 4.2.4.** Une fois le jeu interrompu, il doit rester interrompu jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu, soit lorsqu'il quitte la main du joueur effectuant le lancer approprié, soit lorsqu'il est touché par un joueur à la suite d'une remise en jeu par chandelle de l'arbitre.
- 4.3.** Un intervalle de :
- 4.3.1.** Deux (2) minutes entre la première et la deuxième période, ainsi qu'entre la troisième et la quatrième période.
- 4.3.2.** Cinq (5) minutes entre la deuxième et la troisième période (soit à la mi-match).
- ~~**4.4.** À la fin de chaque match, il y a un vainqueur et un perdant :~~
- 4.4.1.** L'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin de la quatrième période remporte le match de water-polo.
- ~~**4.4.2.** Si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts à la fin de la quatrième période, le vainqueur sera désigné par une séance de tirs de penalty, conformément à l'annexe 3.~~
- 4.5.** Si un match, ou une partie de match, est rejoué pour quelque raison que ce soit, tous les buts, fautes personnelles et temps morts survenus pendant la partie de match à rejouer, ainsi que toutes les conséquences qui en découlent, seront supprimés du compte rendu du match. Toutefois, les exclusions pour action violente, inconduite et/ou carton rouge resteront dans le compte rendu du match, même si elles sont survenues pendant une

partie de match à rejouer, et toutes les conséquences pour les matchs futurs découlant de ces événements resteront applicables.

**FRBN 15.-** La durée de jeu des matchs est celle définie dans le « Manuel pour les compétitions officielles de Water-Polo en Belgique ».

**FRBN 16.-** La pause de 5 minutes ne s'appliquera que pour les matchs de 4x8 minutes. La pause des autres matchs sera de 2 minutes.

**FRBN 17.-** Les arbitres assistants ne s'appliquent qu'aux compétitions internationales, aux demi-finales de la Coupe A et aux finales de toutes les Coupes de Belgique.

**FRBN 18.-** Le secrétaire signale toute troisième faute personnelle par un signal sonore se distinguant nettement des autres signaux.

**FRBN 19.-** Par dérogation aux articles 4.4 et 4.4.2, lors des compétitions organisées sous l'autorité de la FRBN, un match peut se terminer par un score nul. Les dispositions des articles 4.4 et 4.4.2 ne s'appliquent qu'aux matchs pour lesquels un vainqueur doit obligatoirement être désigné, notamment dans les compétitions de la Coupe A, de la Coupe B et de la Coupe Dames. Dans ces matchs, si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts à la fin de la quatrième période, le vainqueur est déterminé par une séance de tirs de penalty conformément à l'annexe 3.

## 5. TEMPS MORTS

- 5.1. Chaque équipe peut demander un maximum de deux (2) temps morts par match.**
- 5.2. Un temps mort dure une (1) minute.**
- 5.3. Un temps mort peut être demandé :**
- 5.3.1.** pendant le jeu, par l'équipe en possession du ballon ; ou
  - 5.3.2.** pendant un arrêt de jeu, par l'équipe qui récupère le ballon après l'arrêt de jeu (par exemple, après un but ou l'attribution d'un tir de penalty).
- 5.3.3. Un temps mort ne peut pas être demandé :**
- ~~**5.3.3.1.** pendant une consultation de la VAR (y compris à la suite d'une contestation d'un entraîneur) ; ou~~
  - 5.3.3.2.** entre les périodes.
- 5.4. Un temps mort doit être demandé par :**
- 5.4.1.** l'entraîneur principal de l'équipe (ou un autre officiel d'équipe agissant en tant qu'entraîneur principal conformément à ces règles, ou un officiel d'équipe ou un joueur de l'équipe si aucun autre officiel d'équipe n'agit en tant qu'entraîneur principal) ; ou
  - 5.4.2.** un officiel d'équipe ou un joueur de l'équipe utilisant un dispositif approuvé par le CONWP pour demander un temps mort depuis le banc de touche ; et
  - 5.4.3.** dans tous les cas, en criant « Temps mort ! » et en faisant un signe de la main en direction de la table des officiels ou d'un arbitre, en formant un « T » majuscule (une main horizontalement sur l'autre verticalement).
- 5.5. Lorsqu'un temps mort est demandé conformément au présent article 5 :**
- 5.5.1.** Le secrétaire ou l'arbitre qui entend ou voit la demande doit immédiatement déclarer le temps mort et arrêter le jeu en sifflant. Le jeu reste arrêté pendant toute la durée du temps mort.
  - 5.5.2.** Les joueurs sur le terrain de jeu doivent immédiatement se ranger dans la moitié de terrain de jeu qu'ils défendent au moment du temps mort.

- 5.6.** Conformément à l'article 3.10, les chronométrateurs annonceront par un coup de sifflet ou tout autre signal sonore :
- 5.6.1.** l'écoulement de quarante-cinq (45) secondes d'un temps mort, après quoi les joueurs des deux équipes pourront se déplacer librement sur le terrain de jeu ; et
- 5.6.2.** la fin de chaque temps mort.
- 5.7.** **Après l'expiration d'un temps mort, le jeu reprend au coup de sifflet de l'arbitre, comme suit :**
- 5.7.1.** Si le temps mort a été demandé en cours de jeu, l'équipe en possession du ballon au moment du temps mort reprend le jeu par un coup franc sur ou derrière la ligne médiane.
- 5.7.2.** Sous réserve de l'article 5.7.3, si un temps mort est demandé pendant un arrêt de jeu, le jeu reprend par un coup franc sur ou derrière la ligne médiane, effectué par l'équipe qui aurait eu la possession du ballon après cet arrêt.
- 5.7.3.** Si un temps mort est demandé entre l'octroi d'un tir de penalty et son exécution, le jeu reprend avec le tir de penalty effectué par l'équipe qui en a bénéficié.
- 5.8.** Les temps morts ne peuvent être demandés que conformément au présent article 5. Les demandes de temps mort non conformes à cet article 5 (ou qui enfreignent autrement les présentes règles) sont nulles et ne constituent pas un temps mort. En conséquence :
- 5.8.1.** Si un temps mort est demandé en cours de jeu par l'équipe qui n'a pas la possession du ballon :
- 5.8.1.1.** Le jeu est arrêté et l'autre équipe (celle qui a la possession du ballon) bénéficie d'un tir de penalty ; et
- 5.8.1.2.** L'équipe qui a formulé la demande nulle perd son droit à demander un (1) de ses temps morts (valides), s'il lui en restait un (1).
- 5.8.2.** Si une équipe demande un temps mort après avoir déjà utilisé deux (2) temps morts dans ce match ou n'ayant plus de temps morts disponibles :
- 5.8.2.1.** Si le temps mort est demandé en cours de jeu par l'équipe en possession du ballon et n'ayant plus de temps morts disponibles, le jeu est arrêté et repris par un coup franc pour l'équipe adverse, sur ou derrière la ligne médiane.

- 5.8.2.2.** Si le temps mort est demandé en cours de jeu par l'équipe qui n'a pas la possession du ballon et n'ayant plus de temps morts disponibles, le jeu est arrêté et l'équipe adverse (celle en possession du ballon) bénéficie d'un tir de penalty.
- 5.8.2.3.** Si le temps mort est demandé pendant un arrêt de jeu par une équipe n'ayant plus de temps morts disponibles, aucun temps mort n'est accordé.

## 6. DÉBUT ET REPRISE DE MATCH

- 6.1.** Au début de chaque période, y compris au début du match, les joueurs de chaque équipe présents sur le terrain de jeu doivent :
- 6.1.1.** se positionner de manière qu'au moins une partie de leur tête soit alignée avec leur ligne de but défensive ;
- 6.1.2.** maintenir une distance d'environ un (1) mètre avec tout autre joueur ;
- 6.1.3.** se trouver à au moins un (1) mètre des poteaux de but ; et
- 6.1.4.** par conséquent, un maximum de deux (2) joueurs peuvent se trouver entre les poteaux de but au début d'une période.
- 6.2.** L'équipe dont le nom figure en premier dans le programme ou le calendrier officiel de la compétition pour ce match commencera le match du côté du terrain de jeu situé à droite de la table des officiels, vue depuis la ligne de touche opposée à la table des officiels. L'autre équipe commencera du côté opposé du terrain de jeu.
- 6.3.** Les équipes, y compris les joueurs et les officiels d'équipe, changeront de côté avant le début de la troisième période.
- 6.4.** Chaque équipe occupera le banc du même côté du terrain de jeu que l'équipe qui défend pendant la période. Les équipes échangeront leurs places lors des changements de côté.
- 6.5.** Lorsque les arbitres estiment que les équipes sont prêtes et en position, l'un d'eux sifflera le début de la période. Ensuite :
- 6.5.1.** Si un dispositif de libération du ballon est disponible, il sera utilisé pour libérer le ballon sur la ligne médiane ; ou
- 6.5.2.** Si aucun dispositif de libération du ballon n'est disponible, l'arbitre libérera ou lancera le ballon en jeu sur la ligne médiane (en essayant de libérer le ballon aussi près que possible de la ligne médiane).
- 6.6.** Si, après la libération du ballon en début de période, l'arbitre constate que le ballon a atterri à un endroit qui avantage clairement une équipe, il accorde une remise en jeu par chandelle d'arbitre depuis la ligne médiane, conformément à l'article 15.

- 6.7.** Après un but :
- 6.7.1.** Les joueurs reprennent leurs positions dans leur zone arrière respective. Aucune partie de la tête d'un joueur ne doit dépasser la ligne médiane.
- 6.7.2.** Lorsque tous les joueurs sont en position, l'arbitre siffle pour signaler la reprise du jeu.
- 6.7.3.** Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre, le jeu reprend par un coup franc, depuis ou derrière la ligne médiane, effectué par l'équipe qui a encaissé le but. Le jeu reprend dès que le ballon quitte la main du joueur effectuant le coup franc.
- 6.8.** Après un temps mort, et sous réserve des règles de la présente section concernant les corners, les tirs de penalty ou autres circonstances spécifiées dans le présent règlement :
- 6.8.1.** Les joueurs peuvent se placer où ils le souhaitent sur le terrain de jeu.
- 6.8.2.** Le jeu reprend par un coup franc au coup de sifflet de l'arbitre, conformément à l'article 5.7.
- 6.9.** Si le début ou la reprise du jeu n'est pas effectué conformément au présent article 6, les arbitres peuvent, à leur discrétion, faire recommencer le jeu.

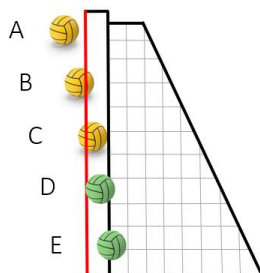
## 7. FAÇONS DE MARQUER

**7.1. Un but est marqué lorsque le ballon franchit la ligne de but, c'est-à-dire :**

**7.1.1.** le ballon a franchi le bord avant des poteaux (plus précisément, la ligne de but), de sorte qu'aucune partie du ballon ne soit visible devant cette ligne ;

**7.1.2.** entre les poteaux ; et

**7.1.3.** sous la barre transversale, comme illustré par les ballons marqués « D » et « E » dans l'illustration ci-dessous, le bord avant de la ligne de but étant marqué en rouge.



**7.2.** Lorsqu'un but est marqué, il est attribué à l'équipe qui attaque ce but, quel que soit le joueur qui a touché le ballon en dernier ou qui a autrement provoqué l'inscription du but.

**7.3. Par conséquent, sauf indication contraire dans le présent article 7 ou ailleurs dans les présentes règles, un but peut être marqué :**

**7.3.1.** intentionnellement ou non ;

**7.3.2.** par un joueur dans le but adverse ou dans son propre but (ce dernier étant souvent appelé « but contre son camp »), même lors d'un coup franc, par exemple ;

**7.3.3.** depuis n'importe quel endroit du terrain de jeu ; et

**7.3.4.** avec n'importe quelle partie du corps d'un joueur, étant entendu qu'un joueur attaquant ne peut pas marquer un but avec le poing fermé (il est précisé qu'un joueur défensif peut marquer un but pour l'équipe adverse (un « but contre son camp ») avec le poing fermé).

**7.4.** Sauf dans les circonstances prévues à l'article 7.5, un but ne peut être marqué qu'après le dernier début ou redémarrage du jeu au début d'une période ou après une interruption,

après qu'au moins deux (2) joueurs (des deux équipes, y compris le joueur qui met visiblement le ballon en jeu et le joueur qui marque le but, mais à l'exclusion du gardien de but défensif) jouent ou touchent délibérément le ballon.

**7.5.** Un but peut être marqué sans que deux (2) joueurs ne touchent délibérément le ballon dans les circonstances suivantes :

**7.5.1.** **Un but peut être marqué par un tir direct, ou après que le ballon a été visiblement mis en jeu, sans qu'un autre joueur ait à le toucher, à partir de :**

**7.5.1.1.** un tir de penalty ;

**7.5.1.2.** un coup franc derrière la ligne des 6 mètres offensifs, tiré sans délai ; ou

**7.5.1.3.** une remise en jeu depuis le but ou un corner.

**7.5.2.** **Un but peut être marqué par un joueur mettant visiblement le ballon en jeu, sans qu'un autre joueur ait à le toucher, mais pas à partir d'un tir direct :**

**7.5.2.1.** sur un corner ; ou

**7.5.2.2.** depuis derrière sa propre ligne offensive des 6 mètres :

**7.5.2.2.1.** sur une remise en jeu depuis le but ;

**7.5.2.2.2.** sur une remise en jeu par chandelle d'arbitre au début d'une période.

**7.5.2.2.3.** sur un coup franc ;

**7.5.2.2.4.** après le début d'un match ou d'une période ;

**7.5.2.2.5.** après un temps mort ;

**7.5.2.2.6.** après un but ;

**7.5.2.2.7.** après un arrêt de jeu pour cause de blessure ou de changement de bonnet ;

**7.5.2.2.8.** après que le ballon a quitté les limites du terrain de jeu ; ou

**7.5.2.2.9.** après tout autre arrêt de jeu.

**7.5.3.** Un but peut également être marqué par un joueur qui met visiblement le ballon en jeu à l'intérieur de sa ligne des 6 mètres offensifs, puis nage derrière cette ligne (sans qu'un autre joueur ait à toucher le ballon) :

**7.5.3.1.** après un arrêt de jeu pour cause de blessure, de changement de bonnet ou pour toute autre raison ;

- 7.5.3.2.** sur une remise en jeu par chandelle d'arbitre ;
- 7.5.3.3.** sur un coup franc ; ou
- 7.5.3.4.** après que le ballon a quitté les limites du terrain de jeu.
- 7.6.** Afin d'éviter toute ambiguïté, conformément aux définitions de l'annexe 10 :
- 7.6.1.** Un coup franc est considéré comme ayant été effectué « derrière » la ligne offensive des 6 mètres si, au moment où il est exécuté, la tête du joueur effectuant le coup franc et le ballon se trouvent tous deux derrière cette ligne.
- 7.6.2.** Un joueur est considéré comme étant « derrière » la ligne offensive des 6 mètres lorsque sa tête et le ballon se trouvent tous deux derrière cette ligne.
- 7.7.** Un but ne peut être marqué que pendant le jeu. Conformément à l'article 3.10.5 du présent règlement, un but est accordé si, à la fin d'une période :
- 7.7.1.** le ballon est en l'air et, sans qu'un autre joueur n'en prenne possession ni qu'un joueur attaquant ne joue ou ne touche intentionnellement le ballon, franchit la ligne de but, auquel cas le but est accordé (même si le ballon franchit la ligne de but après le signal de fin de période) ;
- 7.7.2.** par conséquent, sans préjudice de la portée générale de l'article 7.7.1, un but est accordé lorsque le ballon entre dans le but après avoir rebondi sur l'eau, après avoir été touché ou joué par le gardien de but ou un autre défenseur (à condition qu'ils n'en prennent pas possession), ou après avoir été touché ou joué involontairement par un joueur attaquant (à condition qu'ils n'en prennent pas possession), ou une combinaison de ces situations.
- 7.8.** Si le ballon est en l'air à la fin d'une période et qu'aucun but n'a été marqué conformément à l'article 7.7, la période prendra fin.

## 8. FAUTES ORDINAIRES

- 8.1. En cas de faute ordinaire, l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc, sauf indication contraire dans le présent règlement.
- 8.2. **Une faute ordinaire est commise lorsqu'un joueur :**
- 8.2.1. effectue un faux départ ;
  - 8.2.2. modifie délibérément l'alignement du but avant le début d'une période ;
  - 8.2.3. s'accroche aux poteaux de but, à leurs fixations, aux côtés ou aux extrémités du bassin, ou prend appui sur l'un de ces éléments, pendant le jeu ou au début d'une période ;
  - 8.2.4. abandonne délibérément le ballon (que cela permette ou non à l'équipe adverse d'en prendre possession) ;
  - 8.2.5. commet une simulation ;
  - 8.2.6. reçoit une aide physique d'un joueur de son équipe pendant le jeu ;
  - 8.2.7. pousse un adversaire ou prend appui sur celui-ci lorsqu'il :
    - 8.2.7.1. dribble le ballon ; ou
    - 8.2.7.2. ne tient, ne soulève ni ne porte le ballon ;
  - 8.2.8. se trouve n'importe où dans sa zone de but offensive, sauf derrière la ligne du ballon (horizontalement sur le terrain de jeu). Afin d'éviter toute ambiguïté :
    - 8.2.8.1. il n'est pas interdit à un joueur de se trouver au-delà de la ligne des 2 mètres adverse, mais hors de la zone de but ;
    - 8.2.8.2. un joueur situé derrière la ligne du ballon peut pénétrer dans la zone de but pour recevoir le ballon, à condition de rester derrière cette ligne ;
    - 8.2.8.3. Un joueur en possession du ballon dans la zone de but qui effectue ensuite une passe, un tir ou une passe (en arrière) à un coéquipier doit immédiatement quitter la zone de but pour éviter une sanction au titre du présent article 8.2.8.
  - 8.2.9. Effectue un coup franc, une remise en jeu depuis le but, un corner ou un tir de penalty d'une manière non conforme aux règles, sauf dans les circonstances définies aux articles 13.4 et 14.4 ; ou

- 8.2.10.** Plonge ou maintient entièrement le ballon sous la surface de l'eau lorsqu'il est plaqué, ou dans l'intention de le cacher ou de le protéger de l'équipe adverse, ou encore d'empêcher celle-ci de pouvoir effectuer un plaquage ou tenter de s'emparer du ballon ;
- 8.2.11.** À l'exception du gardien de but dans sa zone défensive de 6 mètres :
- 8.2.11.1.** Frappe ou tente de frapper le ballon avec le poing fermé ;
- 8.2.11.2.** Touche le ballon (intentionnellement ou non) avec les deux mains simultanément, sauf si le gardien de but se trouve dans sa zone de 6 mètres ; ou
- 8.2.11.3.** Touche le fond de la piscine avec une ou deux jambes pendant le jeu, notamment :
- 8.2.11.3.1.** Marche sur le fond de la piscine pendant le jeu ; et/ou
- 8.2.11.3.2.** sauter du fond de la piscine pour jouer le ballon, plaquer ou bloquer un adversaire ; ou
- 8.2.12.** Nager ou immerger entièrement son corps dans l'eau pour obtenir un avantage positionnel.
- 8.3.** Constitue également une faute ordinaire le fait pour une équipe de conserver la possession du ballon à l'expiration du temps de possession, conformément à l'article 9.

## 9. POSSESSION ET CHRONOMÈTRE DE POSSESSION

- 9.1. Une équipe peut conserver la possession du ballon sans tirer au but adverse pendant 28 secondes de temps de jeu effectif au maximum.**
- 9.2.** Si une équipe conserve la possession du ballon pendant plus de 28 secondes de temps de jeu effectif, ou plus longtemps que la durée spécifiée au présent article 9, sans tirer au but adverse, une faute ordinaire est accordée conformément à l'article 8.3.
- 9.3.** Le temps restant pour une équipe en possession du ballon est chronométré par les chronométreurs, à l'aide d'un dispositif de chronométrage fiable, et affiché sur un chronomètre de possession visible des officiels techniques et des joueurs, conformément à l'article 21.12.
- 9.4. La période de possession d'une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe prend possession du ballon, y compris au début ou à la reprise du temps de jeu effectif.**
- 9.5. La période de possession d'une équipe prend fin, et le chronomètre de possession est remis à zéro, lorsque :**
- 9.5.1.** un joueur de l'équipe adverse prend possession du ballon ; à ce moment-là, le chronomètre de possession est remis à zéro et la possession de l'équipe adverse commence ; ou
- 9.5.2.** un joueur de cette équipe tire le ballon vers le but de l'équipe adverse.
- 9.6.** Afin d'éviter toute ambiguïté, la possession du ballon par une équipe est considérée comme continue :
- 9.6.1.** tant que le ballon est passé ou transféré entre les joueurs de cette équipe, y compris par déviation sur l'eau ou par un autre joueur (intentionnellement ou non), sans que l'équipe adverse n'en prenne le contrôle ; et
- 9.6.2.** dès que le temps de jeu effectif reprend après qu'une faute a été sifflée par l'arbitre ou après tout autre arrêt de jeu (autre que la fin d'une période), sauf si cet arrêt entraîne un

changement d'équipe en possession du ballon ou si le présent règlement en dispose autrement.

- 9.7.** Un joueur est considéré comme ayant tiré au but dès que le ballon quitte sa main avec l'intention de marquer, que le tir soit précis ou non (c'est-à-dire, que le ballon ne se dirige pas effectivement vers le but ou non).
- 9.8.** Après un tir :
- 9.8.1.** Si un but est marqué, le jeu reprend de la manière habituelle après un but, comme décrit à l'article 6.7, et le chronomètre de possession est remis à 28 secondes.
- 9.8.2.** Si le ballon rebondit ou est dévié sur le terrain de jeu après avoir touché les poteaux ou la barre transversale, ou un ou plusieurs autres joueurs (y compris le gardien de but et/ou un joueur de la même équipe), ou une combinaison de ces éléments, sans qu'un autre joueur ne reprenne le contrôle du ballon :
- 9.8.2.1.** Le chronomètre de possession est remis à zéro et ne redémarre que lorsque le ballon est repris par un joueur.
- 9.8.2.2.** Si l'équipe qui a tiré reprend possession du ballon, elle peut la conserver pendant 18 secondes de temps de jeu effectif au maximum sans tirer au but adverse
- 9.8.2.3.** Si l'équipe adverse récupère le ballon après un tir de l'autre équipe, son temps de possession est réinitialisé à 28 secondes.
- 9.8.3.** Si le ballon sort de la ligne de touche (même après une déviation, mais sans qu'un autre joueur n'en prenne le contrôle) :
- 9.8.3.1.** Le jeu reprend de la manière habituelle, comme décrit à l'article 12.3.1 du présent règlement ; et
- 9.8.3.2.** Le chronomètre de possession est remis à 28 secondes, sauf dans les circonstances décrites à l'article 9.10.3.
- 9.9.** **Si le jeu reprend après l'attribution d'une faute d'exclusion n'entraînant pas de changement de l'équipe en possession du ballon, cette équipe peut, après la reprise, conserver la possession du ballon sans tirer au but adverse pendant la durée la plus longue entre :**

- 9.9.1.** 18 secondes de temps de jeu effectif ; ou
- 9.9.2.** le temps restant au chronomètre de possession, s'il restait plus de 18 secondes au moment de la faute d'exclusion.
- 9.10.** Dans les circonstances suivantes, une équipe peut conserver la possession du ballon sans tirer au but pendant 18 secondes maximum (quel que soit le temps restant au chronomètre de possession) :
  - 9.10.1.** après un tir de penalty qui n'entraîne pas de changement de possession ;
  - 9.10.2.** après un corner ; ou
  - 9.10.3.** après un coup franc accordé lorsque le ballon sort du terrain de jeu par la ligne de touche suite à :
    - 9.10.3.1.** une action intentionnelle (un joueur tentant de jouer le ballon ou le touchant de quelque manière que ce soit, qu'il ait ou non l'intention de le faire sortir du terrain de jeu) d'un joueur de l'équipe qui n'a pas la possession du ballon ; ou
    - 9.10.3.2.** un tir contré par le gardien de but (intentionnel ou non).
- 9.11.** Lorsqu'un match est relancé avec un changement de possession après l'attribution d'un tir de penalty, d'une remise en jeu depuis le but ou d'une remise par chandelle d'arbitre, une équipe peut conserver la possession du ballon dans le délai habituel de 28 secondes.

## 10. FAUTES D'EXCLUSION

### 10.1. Une faute d'exclusion est commise lorsqu'un joueur :

- 10.1.1. interfère avec l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu depuis le but ou d'un corner par l'équipe adverse, y compris, mais sans s'y limiter :
  - 10.1.1.1. toucher délibérément un adversaire, le pousser ou ne pas lâcher le ballon ;
  - 10.1.1.2. tenter de jouer le ballon avant qu'il n'ait quitté la main du lanceur ; ou
  - 10.1.1.3. après l'octroi d'un coup franc, ne pas se positionner à au moins un (1) mètre du ballon et/ou lever le bras pour contrer une passe ou un tir avant d'être à au moins un (1) mètre du ballon.
- 10.1.2. contrer, ou tenter de contrer à deux mains en dehors de sa zone défensive de 6 mètres, une passe ou un tir.
- 10.1.3. éclabousser intentionnellement le visage d'un adversaire avec de l'eau.
- 10.1.4. Le fait d'entraver ou de gêner de quelque manière que ce soit la liberté de mouvement d'un adversaire qui :
  - 10.1.4.1. dribble le ballon ; ou
  - 10.1.4.2. ne parvient pas à tenir, soulever ou porter le ballon.
  - 10.1.4.3. « Gêner » un adversaire au sens du présent article 10.1.4 comprend notamment :
    - 10.1.4.3.1. nager ou grimper sur les épaules, le dos ou les jambes d'un adversaire ;
    - 10.1.4.3.2. un joueur défensif nageant ou déplaçant tout son corps sous la surface de l'eau pour prendre l'avantage ;
    - 10.1.4.3.3. retenir, immerger ou tirer un adversaire vers l'arrière ; ou
    - 10.1.4.3.4. retenir un adversaire qui ne tient pas le ballon à une ou deux mains.
- 10.1.5. Commet une faute (toute faute ordinaire ou faute d' exclusion) de manière tactique, c'est-à-dire une faute commise dans le seul ou principal but d'entraver ou d'arrêter l'attaque adverse. Il est précisé qu'une faute n'est pas considérée comme tactique si un joueur a l'intention de tacler, de bloquer ou de défendre légitimement l'attaque, mais que se faisant, il entrave ou arrête l'attaque adverse.

- 10.1.6.** Effectue un mouvement disproportionné (c'est-à-dire tout mouvement ayant l'intention de donner un coup de pied ou de frapper un autre joueur, qu'il y ait ou non contact), y compris donner un coup de pied ou frapper.
- 10.1.7.** Interfère lors d'un tir de penalty après le coup de sifflet de l'arbitre, auquel cas :
- 10.1.7.1.** le tir de penalty est tout de même tiré par l'adversaire (aucun coup franc n'est accordé) ; et
- 10.1.7.2.** ce joueur est exclu du reste du match conformément à l'article 10.7.
- 10.2.** **Une faute d'exclusion est également commise si :**
- 10.2.1.** un joueur commet une action violente ;
- 10.2.2.** un joueur est coupable d'inconduite, c'est-à-dire :
- 10.2.2.1.** Utiliser un langage inacceptable ;
- 10.2.2.2.** Adopter un jeu agressif ;
- 10.2.2.3.** Refuser d'obéir aux instructions de l'arbitre ;
- 10.2.2.4.** Faire preuve d'irrespect envers un arbitre ou un autre officiel technique ;
- 10.2.2.5.** Quitter l'eau (y compris s'asseoir ou se tenir debout au bord du bassin, sur les marches ou à toute autre sortie), sauf :
- 10.2.2.5.1.** En cas de remplacement (y compris après une exclusion) conformément au présent règlement ;
- 10.2.2.5.2.** En cas d'accident, de blessure ou de maladie ; ou
- 10.2.2.5.3.** Avec l'autorisation de l'arbitre ou conformément aux dispositions du présent règlement ; ou
- 10.2.2.6.** se comporte d'une manière contraire à l'esprit du jeu ou susceptible de jeter le discrédit sur le match, l'événement ou la compétition ; ou
- 10.2.3.** lors d'un tir de penalty :
- 10.2.3.1.** le gardien de but ou un autre joueur ne se place pas ou s'éloigne de sa position après avoir reçu l'ordre de l'arbitre. Si un gardien de but est exclu en vertu du présent article 10.2.3.1, un autre joueur de l'équipe peut prendre la position du gardien de but pour l'exécution du tir de penalty, mais sans bénéficier des privilèges du gardien de but (c'est-à-dire qu'il doit

jouer comme gardien de but pour ce tir de penalty sans pouvoir, par exemple, utiliser ses deux (2) mains ou le poing fermé pour bloquer le ballon) ; ou

**10.2.3.2.** Le gardien de but avance avant le coup de sifflet de l'arbitre, puis le joueur effectue le tir et aucun but n'est marqué. Dans ce cas, le gardien de but est exclu conformément à l'article 10.2.3.1 et le tir de penalty doit être rejoué.

**10.3.** **Sauf indication contraire dans le présent article 10 ou ailleurs dans les présentes règles, en cas de faute d' exclusion :**

**10.3.1.** l'arbitre exclut le joueur ayant commis la faute ; et

**10.3.2.** l'arbitre accorde un coup franc à l'équipe adverse.

**10.4.** **Si un joueur est exclu en vertu du présent article 10, sauf indication contraire :**

**10.4.1.** le joueur exclu doit quitter le terrain de jeu par l'endroit le plus proche ;

**10.4.2.** Le joueur exclu doit ensuite, sans quitter le bassin, se rendre dans la zone d'exclusion et de réentrée située derrière la ligne de but défensive de son équipe, en faisant surface de manière visible sans gêner le jeu.

**10.4.3.** Un joueur exclu ou son remplaçant ne peut ni pénétrer sur le terrain de jeu ni gêner le jeu pendant toute la durée de son exclusion.

**10.4.4.** Le joueur exclu ou son remplaçant, à son retour sur le terrain de jeu, ne peut y accéder que par la zone d'exclusion et de réentrée la plus proche de la ligne de but défensive de son équipe, sauf si cette entrée a lieu entre les périodes, après un but ou pendant un temps mort.

**10.4.5.** Si le joueur exclu est remplacé par un remplaçant, il doit regagner le banc de son équipe.

**10.4.6.** Si le joueur exclu est suspendu pour le reste du match, il doit quitter le bassin par la zone d'exclusion et de réentrée puis la zone de compétition, sauf dans les circonstances décrites à l'article 17.3, où il peut regagner le banc de son équipe.

**10.4.7.** Si le joueur exclu est un gardien de but :

**10.4.7.1.** Un gardien de but remplaçant peut remplacer un autre joueur de champ à tout moment en effectuant un remplacement conformément à l'article 2.5 ; et

- 10.4.7.2.** Un autre joueur, pour remplacer le joueur exclu et reconstituer l'effectif complet de l'équipe, ne peut entrer sur le terrain de jeu que conformément aux règles 10.7 à 10.9 ; et
- 10.4.8.** Un joueur ne peut entrer sur le terrain de jeu en sautant ou en prenant appui sur le bord ou la paroi de la piscine ou du terrain de jeu.
- 10.5.** **Lorsqu'une faute d'exclusion est commise, sauf en cas d'inconduite, d'action violente ou d'interférence lors de l'exécution d'un tir de penalty, le joueur :**
- 10.5.1.** n'est pas exclu pour le reste du match ; et
- 10.5.2.** peut réintégrer le terrain de jeu, ou être remplacé par un remplaçant, depuis la zone d'exclusion et de réentrée la plus proche de sa ligne de but, après la première des conditions suivantes :
- 10.5.2.1.** 18 secondes de temps de jeu effectif se sont écoulées depuis l'attribution de la faute d'exclusion. Les secrétaires doivent indiquer que 18 secondes de temps de jeu effectif se sont écoulées depuis l'attribution d'une faute d'exclusion au moyen du drapeau approprié ou de tout autre dispositif autorisé pour la signalisation pendant ce match ;
- 10.5.2.2.** Un but est accordé, auquel cas le joueur exclu ou son remplaçant peut entrer/réintégrer le terrain de jeu depuis n'importe quelle position (il peut, sans y être obligé, entrer sur le terrain de jeu depuis la zone d'exclusion et de réentrée concernée après son exclusion) ;
- 10.5.2.3.** L'équipe du joueur exclu récupère le ballon, après quoi les arbitres autorisent sa réintégration par un signal manuel ; ou
- 10.5.2.4.** L'équipe du joueur exclu obtient un coup franc, une remise en jeu depuis le but ou un tir de penalty.
- 10.6.** Si une faute d' exclusion est sifflée pour inconduite :
- 10.6.1.** Le joueur exclu reçoit un carton rouge et est immédiatement exclu du reste du match.
- 10.6.2.** Le joueur exclu doit quitter le terrain de jeu conformément à l'article 10.4.
- 10.6.3.** Le joueur exclu peut être remplacé par un remplaçant :
- 10.6.3.1.** Si la faute d'exclusion est sifflée en cours de jeu :
- 10.6.3.1.1.** L'arbitre accorde un coup franc à l'équipe adverse ; et

- 10.6.3.1.2.** Un remplaçant peut remplacer le joueur exclu dès que survient l'une des circonstances décrites à l'article 10.5.2, conformément à l'article 10.4.
- 10.6.3.2.** Si la faute d'exclusion pour inconduite est sifflée pendant un arrêt de jeu (y compris entre les périodes, pendant un temps mort ou après l'attribution d'un but) :
- 10.6.3.2.1.** Le match reprend normalement (de la manière dont le jeu aurait repris indépendamment de la faute ; aucune remise en jeu n'est accordée) ; et
- 10.6.3.2.2.** Un remplaçant peut remplacer le joueur exclu et est autorisé à entrer immédiatement avant la reprise du match.
- 10.6.3.3.** Si le joueur exclu est un gardien de but :
- 10.6.3.3.1.** Un gardien de but remplaçant peut remplacer un autre joueur de champ à tout moment en effectuant un remplacement conformément à l'article 2.5 ; et
- 10.6.3.3.2.** Un autre joueur peut entrer en jeu pour remplacer le joueur exclu et rétablir l'effectif complet de l'équipe dès que survient l'une des circonstances décrites à l'article 10.5.2, conformément à l'article 10.4.
- 10.7.** **Si une faute d'exclusion est sifflée pour interférence lors d'un tir de penalty :**
- 10.7.1.** Le joueur exclu reçoit un carton rouge et est exclu du reste du match.
- 10.7.2.** Le joueur exclu doit quitter le terrain de jeu conformément à l'article 10.3.
- 10.7.3.** Le tir de penalty reste valable (y compris s'il a déjà été tiré et marqué, auquel cas l'équipe concernée marque un but) ou est rejoué si l'arbitre le juge approprié.
- 10.7.4.** Un remplaçant peut remplacer le joueur exclu dès que survient l'une des circonstances décrites à l'article 10.5.2, conformément à l'article 10.4.
- 10.8.** **Si une faute d' exclusion est sifflée pour une action violente :**
- 10.8.1.** Le joueur exclu est exclu pour le reste du match et doit quitter le terrain de jeu conformément à l'article 10.4.
- 10.8.2.** Si la faute est accordée en cours de jeu :
- 10.8.2.1.** Un tir de penalty est accordé à l'équipe adverse.
- 10.8.2.2.** Le jeu reprend après le tir de penalty, qui est tiré conformément à l'article 16.

- 10.8.2.3.** Un remplaçant peut remplacer le joueur exclu lorsque quatre (4) minutes de temps de jeu effectif se sont écoulées depuis l'attribution de la faute d'exclusion.
- 10.8.2.4.** Si le joueur exclu est un gardien de but :
- 10.8.2.4.1.** Le gardien de but remplaçant peut remplacer un autre joueur de champ à tout moment en effectuant un remplacement volant, conformément à l'article 2.5 ; et
- 10.8.2.4.2.** Un autre joueur, remplaçant le joueur exclu et ramenant l'équipe à son effectif complet, peut entrer en jeu dès que survient l'une des circonstances décrites à l'article 10.5.2, conformément à l'article 10.4.3.
- 10.8.3.** Si l'exclusion est accordée pendant un arrêt de jeu (temps mort, après un but ou entre deux périodes) :
- 10.8.3.1.** Le jeu reprend normalement (comme il aurait repris indépendamment de la faute ; aucune remise en jeu n'est accordée).
- 10.8.3.2.** Un remplaçant peut remplacer le joueur exclu lorsque quatre minutes de temps de jeu effectif se sont écoulées depuis l'attribution de la faute d'exclusion.
- 10.9.** **L'arbitre peut siffler des exclusions à plusieurs joueurs, d'une ou des deux équipes, simultanément ou non. Si les exclusions sont sifflées simultanément aux deux équipes :**
- 10.9.1.** Le jeu reprend par un coup franc, tiré par l'équipe qui avait la possession du ballon au moment des exclusions. Le chronomètre de possession n'est pas remis à zéro.
- 10.9.2.** Si aucune des deux équipes n'avait la possession du ballon au moment des exclusions simultanées, le chronomètre de possession est remis à 28 secondes et le jeu reprend par une remise par chandelle d'arbitre.
- 10.9.3.** En cas d'exclusion simultanée de plusieurs joueurs, tous les joueurs exclus restent exclus jusqu'à la première des éventualités suivantes :
- 10.9.3.1.** 18 secondes de temps de jeu effectif se sont écoulées depuis la faute d'exclusion ;
- 10.9.3.2.** après l'attribution d'un but, auquel cas les joueurs exclus ou les remplaçants peuvent réintégrer le terrain de jeu par n'importe quel point (ces joueurs peuvent, sans y être

obligés, entrer sur le terrain de jeu depuis la zone d'exclusion et de réentrée concernée) ;  
ou

**10.9.3.3.** le prochain changement de possession après le coup franc ou la remise par chandelle d'arbitre (selon le cas).

**10.10.** **Lorsque des fautes d'exclusion pour action violente sont sifflées en cours de jeu contre plusieurs joueurs d'équipes adverses :**

**10.10.1.** Chaque joueur exclu l'est pour le reste du match.

**10.10.2.** Un remplaçant peut remplacer chaque joueur exclu lorsque quatre (4) minutes de temps de jeu effectif se sont écoulées depuis l'attribution de la faute d'exclusion.

**10.10.3.** Chaque équipe bénéficie d'un tir de penalty :

**10.10.3.1.** L'équipe qui était en possession du ballon en dernier lieu avant la faute d'exclusion effectue le premier tir de penalty, suivie de l'équipe adverse.

**10.10.3.2.** Après le deuxième tir de penalty, l'équipe qui était en possession du ballon en dernier lieu avant la faute d'exclusion reprend le jeu par un coup franc sur ou derrière la ligne médiane.

**10.11.** **Lorsque plusieurs joueurs d'une même équipe reçoivent simultanément une faute d'exclusion :**

**10.11.1.** Chaque joueur est exclu et peut retourner au jeu et/ou être remplacé par un remplaçant, le cas échéant, comme s'il avait commis individuellement une faute d'exclusion.

**10.11.2.** Si une (1) ou plusieurs fautes d'exclusion résultent d'une action violente, l'équipe adverse bénéficiera d'un (1) tir de penalty, même si plusieurs joueurs ont été exclus pour action violente.

**10.11.3.** Le jeu reprendra par un coup franc pour l'équipe adverse, sauf si un tir de penalty a été accordé, auquel cas le jeu reprendra par l'exécution du tir de penalty.

**10.12.** ~~Si un arbitre, un arbitre assistant vidéo ou un délégué de la CCA soupçonne (également sur la base d'informations provenant d'un autre officiel technique) qu'une action violente a eu lieu, les arbitres peuvent procéder à une vérification vidéo.~~

## 11. FAUTES DE PENALTY

### 11.1. Une faute de penalty est sifflée si :

#### 11.1.1. Un gardien de but ou un joueur de champ, dans sa zone défensive des 6 mètres :

##### 11.1.1.1. commet une faute (y compris une faute ordinaire, une faute d'exclusion ou une faute de penalty telle que spécifiée dans le présent article 11) si, sans son action, un but aurait, de l'avis des arbitres, probablement été marqué ;

##### 11.1.1.2. met le ballon sous l'eau lorsqu'il est taclé alors que, s'il ne l'avait pas fait, un but aurait probablement été marqué ;

##### 11.1.1.3. tire sur le but qu'il défend, le déplace ou le fait tomber ;

##### 11.1.1.4. gêne un attaquant par derrière dans la zone des 6 mètres lorsque celui-ci fait face au but et s'apprête à tirer. Toutefois, conformément à l'article 11.1.1.4, les dispositions suivantes s'appliquent :

##### 11.1.1.4.1. Un défenseur n'obstrue pas un attaquant s'il touche uniquement le ballon et non le joueur ;

##### 11.1.1.4.2. L'arbitre retardera l'attribution d'une faute de penalty jusqu'à ce que le tir ait été tenté. Si le tir aboutit à un but, aucune faute de penalty ne sera accordée. Si le tir n'aboutit pas à un but, le tir de penalty qui en résulte sera accordé.

#### 11.1.2. Un joueur de champ se trouvant dans sa zone défensive des 6 mètres :

##### 11.1.2.1. bloque ou tente de bloquer une passe ou un tir adverse avec les deux mains ; ou

##### 11.1.2.2. joue le ballon avec le poing fermé.

#### 11.1.3. Un joueur exclu interfère délibérément avec le jeu, notamment en modifiant l'alignement du but. Si un joueur exclu ne quitte pas immédiatement le terrain de jeu, l'arbitre peut accorder une faute de penalty pour obstruction intentionnelle, conformément à l'article 11.1.3.

#### 11.1.4. Un entraîneur principal ou un autre officiel d'équipe qui n'a pas la possession du ballon demande un temps mort, comme décrit aux articles 5.8.1 et 5.8.2.2. Lorsqu'une faute de

penalty est accordée suite à une demande de temps mort par une équipe qui n'a pas la possession du ballon, aucune faute personnelle n'est comptabilisée.

- 11.1.5.** Un entraîneur principal, un autre officiel d'équipe ou un joueur effectue une action hors du cours normal du jeu, dans le seul ou principal but (selon l'appréciation de l'arbitre) d'empêcher un but probable ou de retarder le jeu, notamment :
- 11.1.5.1.** Un joueur jetant délibérément le ballon avant qu'un adversaire ne puisse tenter un coup franc ;
- 11.1.5.2.** Un défenseur poussant délibérément le ballon à l'intérieur de la ligne des 6 mètres après un coup franc exécuté à l'extérieur de cette ligne afin d'éviter un tir direct.
- 11.1.5.3.** En cas de faute de penalty sanctionnée en vertu du présent article 11.1.5, aucune faute personnelle ne sera enregistrée si la faute a été commise par l'entraîneur principal ou un officiel d'équipe.
- 11.1.6.** Un joueur, y compris tout joueur exclu ou un remplaçant, commet une entrée irrégulière :
- 11.1.6.1.** Le tir de penalty qui en résulte est effectué après que le joueur fautif a été retiré du terrain de jeu, y compris par un remplacement immédiat si nécessaire ;
- 11.1.6.2.** Si un joueur commet une entrée irrégulière après avoir commis une faute, le joueur fautif n'est accusé que d'une seule faute personnelle, qui est enregistrée par le secrétaire ;
- 11.1.6.3.** Si un joueur ou un remplaçant exclu commet une « entrée irrégulière » parce que la durée d'exclusion correspondante n'est pas encore écoulée, le joueur fautif doit quitter le terrain de jeu avant que le tir de penalty ne soit exécuté par l'équipe adverse et ne sera autorisé à revenir sur le terrain de jeu qu'au premier des événements suivants, une fois le tir de penalty exécuté :
- 11.1.6.3.1.** à l'expiration de sa suspension ; ou
- 11.1.6.3.2.** au moment où son équipe récupère le ballon ou obtient un coup franc, une remise en jeu depuis le but ou un tir de penalty, sauf si l'exclusion est due à une action violente, auquel cas le remplaçant ne peut revenir sur le terrain de jeu qu'à l'expiration de sa suspension.
- 11.2. Lorsqu'une faute de penalty est commise :**
- 11.2.1.** L'arbitre, conformément à l'article 11.2.2, accorde un tir de penalty à l'équipe adverse.

- 11.2.2.** L'arbitre peut, à sa discrétion (et le fera dans le cas d'une faute de penalty visée à l'article 11.1.1.4.2), différer l'octroi d'une faute de penalty afin de voir si le joueur attaquant marque un but lors de la même action.
- 11.2.2.1.** Si le joueur ne marque pas de but, l'arbitre accorde alors un tir de penalty.
- 11.2.2.2.** Si le joueur marque un but, aucun tir de penalty n'est accordé et le jeu reprend normalement après l'attribution du but.
- 11.2.2.3.** Lorsqu'il diffère l'octroi d'une faute de penalty conformément au présent article 11.2.2, l'arbitre doit, si possible, lever un bras pour indiquer qu'un tir de penalty peut être accordé (le fait de ne pas le faire n'affecte toutefois pas sa décision).

## 12. COUPS FRANCS

- 12.1.** L'octroi d'un coup franc confère la possession du ballon et la reprise du jeu à l'équipe à laquelle il est accordé.
- 12.2. Les coups francs sont accordés :**
- 12.2.1.** lorsque le ballon quitte entièrement le terrain de jeu et franchit une ligne de touche ;
  - 12.2.2.** à la suite de certaines fautes, telles que décrites dans le présent règlement ; ou
  - 12.2.3.** de toute autre manière décrite dans le présent règlement.
  - 12.2.4.** Aucun coup franc n'est accordé lorsque le ballon touche la ligne de touche sans quitter le terrain de jeu.
- 12.3. Lorsqu'un coup franc est accordé**
- 12.3.1.** Si le ballon sort du terrain de jeu et franchit une ligne de touche, le coup franc est accordé à l'équipe adverse de celle qui a touché le ballon en dernier, sauf :
    - 12.3.1.1.** Si le ballon sort du terrain de jeu par une ligne de touche après avoir été touché en dernier par un joueur de champ contrant un tir, le coup franc est accordé à l'équipe qui a contré le tir.
  - 12.3.2.** En cas de faute ou autre circonstance, le coup franc est effectué par l'équipe qui n'a pas commis la faute, ou conformément aux dispositions de l'article pertinent du présent règlement.
- 12.4. Un coup franc doit être effectué :**
- 12.4.1.** sans délai indu ;
  - 12.4.2.** par :
    - 12.4.2.1.** le joueur le plus proche du ballon ou à égale distance du ballon, ou le plus prêt (ou aussi prêt que tout autre joueur de cette équipe) à effectuer le coup franc ; ou
    - 12.4.2.2.** uniquement lorsqu'une attaque ou une contre-attaque est en cours et pourrait gêner l'équipe attaquante si le joueur le plus proche du ballon devait effectuer le coup franc (par exemple, si ce joueur devait s'éloigner du but qu'il attaque pour effectuer le coup franc), par le joueur qui est le deuxième plus proche du ballon, ou à égalité au deuxième

rang des joueurs les plus proches du ballon, à condition que le coup franc soit effectué sans délai excessif ;

**12.4.3.** par un joueur qui remet visiblement le ballon en jeu.

**12.5.** **Un coup franc est tiré à l'endroit où se trouve le ballon au moment où il est accordé, sauf dans les cas suivants :**

**12.5.1.** Si un joueur de la défense commet une faute alors que le ballon est dans la zone de but, le coup franc qui en résulte est tiré à l'endroit le plus proche de la position du ballon au moment où il est accordé, sur la ligne des 2 mètres.

**12.5.2.** En cas de faux départ :

**12.5.2.1.** Si le ballon a déjà été relâché, le coup franc est tiré à l'endroit où se trouve le ballon dès que l'équipe qui effectue le coup franc l'atteint (sans délai excessif) ; ou

**12.5.2.2.** Si le ballon n'a pas encore été relâché, le coup franc est tiré à n'importe quel endroit sur la ligne médiane.

**12.6.** Le temps de jeu effectif reprend immédiatement dès que le ballon est visiblement remis en jeu.

**12.7.** Lorsqu'un coup franc est accordé, chaque joueur de la défense doit :

**12.7.1.** se positionner à au moins un (1) mètre du ballon ; et

**12.7.2.** ne pas lever le bras pour bloquer (par exemple, une passe ou un tir) avant d'être à au moins un (1) mètre du ballon ;

**12.7.2.1.** toutefois, pour éviter toute ambiguïté, il n'y a pas de faute si un coup franc est effectué par l'équipe offensive alors qu'un joueur défensif, sans délai et sans lever le bras pour bloquer, s'éloigne du ballon.

**12.8.** Conformément aux articles 8 et 9 :

**12.8.1.** Constitue une faute ordinaire tout coup franc exécuté d'une manière non conforme au présent article 12, notamment un coup franc exécuté avec un délai injustifié ou effectué par un joueur qui n'est pas dans une position aussi favorable qu'un autre joueur de cette équipe pour effectuer le coup franc ; et

**12.8.2.**

Il y aura faute d'exclusion pour interférence en vertu de l'article 10.1 de ces règles si un joueur défensif ne se déplace pas à une position à au moins un (1) mètre du ballon dès qu'un coup franc a été accordé et/ou lève un bras pour bloquer une passe ou un tir avant d'être à au moins un (1) mètre du ballon.

## 13. REMISE EN JEU DEPUIS LE BUT

### 13.1. Une remise en jeu depuis le but est accordée lorsque :

- 13.1.1. le ballon quitte entièrement le terrain de jeu après avoir franchi la ligne de but sans entrer dans le but ; et
- 13.1.2. le ballon a été touché en dernier par un joueur autre que :
  - 13.1.2.1. le gardien de l'équipe en défense ; ou
  - 13.1.2.2. un joueur de l'équipe en défense qui :
    - 13.1.2.2.1. prend possession du ballon et le lance au-delà de la ligne de but sans entrer dans le but ; ou
    - 13.1.2.2.2. dévie, bloque ou touche ou joue délibérément le ballon de manière intentionnelle après une passe ou pendant qu'un joueur offensif dribble, tient, soulève ou porte le ballon, et le ballon franchit ensuite la ligne de but sans entrer dans le but.
- 13.1.2.2.3. Afin d'éviter toute confusion, une remise en jeu depuis le but est accordée si un joueur de l'équipe en défense dévie un tir (intentionnellement ou non), et que le ballon franchit ensuite la ligne de but sans entrer dans le but.

### 13.2. La remise en jeu depuis le but est effectuée par l'équipe en défense et doit l'être :

- 13.2.1. sans délai indu ;
- 13.2.2. dès que le ballon est positionné conformément à l'article 13.3, par le joueur de l'équipe en défense le plus proche du ballon, à sa hauteur, ou le plus prêt (ou aussi prêt que tout autre joueur de cette équipe) à effectuer la remise en jeu depuis le but ;
- 13.2.3. par un joueur qui met visiblement le ballon en jeu.

### 13.3. La remise en jeu depuis le but doit être effectuée :

- 13.3.1. depuis n'importe quel endroit situé dans la zone des 2 mètres si le ballon se trouve dans la zone des 2 mètres au moment où la remise en jeu depuis le but est accordée ; ou
- 13.3.2. depuis l'endroit où se trouve le ballon si celui-ci se trouve en dehors de la zone des 2 mètres au moment où la remise en jeu depuis le but est accordée

**13.4.**

Conformément à l'article 8.2.9, une remise en jeu depuis le but non conforme au présent article 13 constitue une faute ordinaire, à l'exception d'une remise en jeu depuis le but exécutée dans une position incorrecte conformément à l'article 13.3. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une faute ordinaire et la remise en jeu depuis le but est rejouée dans la position correcte.

## 14. CORNER

- 14.1. Un corner est accordé lorsque le ballon quitte le terrain de jeu après avoir franchi entièrement la ligne de but sans entrer dans le but, et qu'il est touché en dernier lieu par :**
- 14.1.1.** le gardien de but de l'équipe en défense (intentionnellement ou non) ; ou
  - 14.1.2.** un joueur de l'équipe en défense, lorsque ce joueur :
    - 14.1.2.1.** prend possession du ballon et le lance au-delà de la ligne de but sans entrer dans le but ; ou
    - 14.1.2.2.** dévie, bloque ou touche délibérément le ballon (de quelque manière que ce soit et dans n'importe quelle direction) après une passe de l'une ou l'autre équipe ou pendant que le joueur attaquant dribble, contrôle, soulève ou porte le ballon, et que le ballon franchit ensuite la ligne de but sans entrer dans le but.
- 14.2. Le corner est tiré par l'équipe attaquante et doit être tiré :**
- 14.2.1.** sans délai indu (il est précisé que le corner n'a pas à être tiré par le joueur le plus proche du ballon).
  - 14.2.2.** Uniquement si aucun joueur attaquant ne se trouve dans la zone de but ;
  - 14.2.3.** Par un joueur qui remet visiblement le ballon en jeu.
- 14.3. Un corner doit être tiré :**
- 14.3.1.** depuis la ligne de touche située à 2 mètres ;
  - 14.3.2.** du côté du terrain de jeu le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.
- 14.4. Conformément à l'article 8.2.9, un corner tiré d'une manière non conforme au présent article 14 constitue une faute ordinaire, sauf qu'un corner sera rejoué (sans qu'une faute ordinaire ne soit sifflée) s'il :**
- 14.4.1.** n'est pas tiré dans la position correcte conformément à l'article 14.3 ; ou
  - 14.4.2.** est tiré avant que tous les joueurs attaquants n'aient quitté la zone de but conformément à l'article 14.2.2.

## 15. REMISE EN JEU PAR CHANDELLE D'ARBITRE

**15.1. Une remise en jeu par chandelle d'arbitre est accordée si :**

- 15.1.1.** au début d'une période, l'arbitre estime que la position du ballon avantage clairement une équipe ;
- 15.1.2.** un ou plusieurs joueurs adverses commettent simultanément une faute ordinaire ;
- 15.1.3.** les deux arbitres sifflent simultanément des fautes ordinaires pour les équipes adverses ;
- 15.1.4.** aucune équipe ne contrôle le ballon et un ou plusieurs joueurs de chaque équipe commettent simultanément une faute d'exclusion ;
- 15.1.5.** le ballon heurte un obstacle situé au-dessus du terrain de jeu ou s'y coince ; ou
- 15.1.6.** conformément aux présentes règles ou à la discrétion de l'arbitre.

**15.2. Une remise en jeu par chandelle d'arbitre est effectuée et le jeu reprend lorsque l'arbitre lance le ballon**

- 15.2.1.** sur le terrain de jeu, approximativement de la même position latérale que celle où le jeu a été arrêté (sous réserve de l'article 15.3) ;
- 15.2.2.** latéralement (c'est-à-dire parallèlement aux lignes de but) ;
- 15.2.3.** de manière à donner aux deux équipes une chance à peu près égale d'atteindre le ballon en premier.

**15.3. Une remise en jeu par chandelle d'arbitre accordée à n'importe quel endroit dans la zone de but sera exécutée à hauteur de la ligne des 2 mètres.**

**15.4.** Si une remise en jeu par chandelle d'arbitre fait suite à une faute d'exclusion, elle sera exécutée après que les joueurs exclus auront quitté le terrain de jeu.

**15.5.** Si, à la remise en jeu par chandelle d'arbitre, l'arbitre estime que le ballon est tombé dans une position conférant un avantage manifeste à l'une des équipes, il interrompra le match, demandera le ballon et fera recommencer la remise en jeu par chandelle d'arbitre.

## 16. TIR DE PENALTY

- 16.1.** Un tir de penalty est accordé conformément aux présentes règles, y compris en cas de faute de penalty conformément à l'article 11.
- 16.2. Un tir de penalty doit être effectué :**
- 16.2.1.** et relâché depuis n'importe quel point de la ligne des 5 mètres adverse ;
  - 16.2.2.** par un joueur de l'équipe qui obtient le tir de penalty ;
  - 16.2.3.** au signal de l'arbitre, sans délai indu, en lançant le ballon d'un seul mouvement continu, avec l'intention de tirer directement au but.
  - 16.2.4.** Afin d'éviter toute ambiguïté, un joueur peut, conformément au présent article 16.2 :
    - 16.2.4.1.** effectuer un tir de penalty en sortant le ballon de l'eau puis en le lançant d'un seul mouvement continu ; ou
    - 16.2.4.2.** effectuer un tir de penalty en commençant par le ballon dans une main levée hors de l'eau ; et
    - 16.2.4.3.** Dans tous les cas, un joueur peut prendre le ballon en main en reculant par rapport à la direction du but en vue du tir, à condition que le tir de penalty soit effectué (c'est-à-dire que le ballon quitte la main du joueur) sans délai excessif et en un seul mouvement continu.
- 16.3. Avant un tir de penalty :**
- 16.3.1.** Aucun joueur, à l'exception du tireur et du gardien adverse, ne peut se trouver dans la zone des 6 mètres où le tir est effectué.
  - 16.3.2.** Tous les joueurs doivent se tenir à au moins trois (3) mètres du tireur (cette position est déterminée par la position de la tête de chaque joueur).
  - 16.3.3.** Le gardien de but doit se tenir entre les poteaux, une partie de sa tête étant au niveau ou derrière la ligne de but.
  - 16.3.4.** Le joueur qui exécute le tir doit se tenir de manière que sa tête ne dépasse pas la ligne des 5 mètres adverse.

- 16.3.5.** Sous réserve des articles 16.2 et 16.3.1 à 16.3.4, les joueurs (attaquants et défenseurs) peuvent se positionner sur la ligne des 6 mètres (ou derrière cette ligne). Si plusieurs joueurs choisissent de se positionner sur la ligne des 6 mètres, un joueur de l'équipe en défense a le droit de choisir en premier une position, de chaque côté du joueur qui exécute le tir de penalty sur cette ligne.
- 16.4.** **Le signal pour un tir de penalty est donné :**
- 16.4.1.** par l'arbitre situé à droite du joueur face au but, sauf si un joueur souhaite tirer un tir de penalty de la main gauche ; dans ce cas, l'arbitre situé à gauche du joueur face au but se déplace sur la ligne des 5 mètres à côté de ce joueur et signale le tir de penalty ;
- 16.4.2.** dès que l'arbitre signalant le tir de penalty est convaincu que tous les joueurs sont correctement positionnés ;
- 16.4.3.** par l'arbitre qui siffle et abaisse simultanément son bras de la verticale à l'horizontale.
- 16.5.** **Si un joueur, y compris le gardien de but, ne se positionne pas correctement conformément à l'article 16.3 du présent règlement, l'arbitre :**
- 16.5.1.** adresse un avertissement au joueur concerné, en lui demandant de se positionner correctement ;
- 16.5.2.** Si le joueur ne se conforme pas à cet avertissement, il sera exclu conformément à l'article 10.2.3.1.
- 16.6.** Si le gardien de but adverse avance avant le coup de sifflet de l'arbitre et que le joueur effectue ensuite un tir de penalty sans marquer, le gardien sera exclu conformément à l'article 10.2.3.1 et le tir de penalty sera rejoué.
- 16.7.** Si, lors d'un tir de penalty, le ballon rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché un poteau, la barre transversale, le gardien (intentionnellement ou non), ou une combinaison de ces éléments, le temps de jeu effectif reprend immédiatement et aucun joueur autre que celui qui a effectué le tir de penalty n'a besoin de toucher le ballon pour qu'un but puisse être marqué.
- 16.8.** Si l'arbitre accorde un tir de penalty et que le chronométrateur signale simultanément la fin d'une période :

- 16.8.1.** Tous les joueurs, à l'exception du joueur qui exécute le tir de penalty et du gardien adverse, quittent le terrain de jeu et rejoignent la zone de remplacement volant avant le tir.
- 16.8.2.** Le jeu est arrêté et le ballon est considéré comme mort dès que le tir a été effectué.
- 16.8.3.** Afin d'éviter toute confusion, un tir est considéré comme effectué conformément à l'article 16.8.2 lorsque le ballon quitte la main du joueur qui exécute le tir de penalty et touche ensuite, directement ou après avoir touché le poteau, la barre transversale, la surface de l'eau ou le gardien (intentionnellement ou non), ou une combinaison de ces éléments :
- 16.8.3.1.** le ballon entre dans le but, auquel cas un but est accordé ;
- 16.8.3.2.** le ballon manque le but et sort du terrain de jeu ; ou
- 16.8.3.3.** le ballon rebondit sur le terrain de jeu.
- 16.9.** Si un tir de penalty est accordé dans la dernière minute d'un match, l'entraîneur principal (ou la personne faisant office d'entraîneur principal) de l'équipe concernée peut choisir de se voir attribuer un coup franc à la place. Dans ce cas :
- 16.9.1.** Le jeu reprend pour cette équipe avec un coup franc sur ou derrière la ligne médiane ;
- 16.9.2.** Le chronomètre de possession est remis à 28 secondes de temps de jeu effectif ; et
- 16.9.3.** Il est de la responsabilité de l'entraîneur principal d'indiquer immédiatement et clairement aux arbitres si son équipe choisit de tirer un coup franc et de conserver ainsi la possession du ballon conformément au présent article 16.9.

## 17. FAUTES PERSONNELLES

- 17.1. Une faute personnelle est enregistrée contre tout joueur commettant une faute d'exclusion ou une faute de penalty.
- 17.2. Si une faute personnelle est enregistrée à l'encontre d'un joueur, l'arbitre communique au secrétaire le numéro de bonnet du joueur fautif afin que le secrétaire l'enregistre.
- 17.3. Si un joueur est sanctionné de trois (3) fautes personnelles au cours d'un match, il est exclu pour le reste de la rencontre et doit quitter immédiatement le terrain de jeu, conformément à l'article 10.4.
- 17.4. Si un joueur est exclu en application du présent article 17 :
- 17.4.1. Si la troisième faute personnelle est une faute de penalty, un remplaçant peut immédiatement remplacer le joueur exclu ;
- 17.4.2. Dans le cas contraire, un remplaçant peut remplacer le joueur exclu dès que survient l'une des circonstances prévues à l'article 10.5.2, conformément à l'article 10.4.

## 18. CARTONS JAUNES ET ROUGES

- 18.1.** L'arbitre peut distribuer un carton jaune ou un carton rouge pour faire respecter le présent règlement, notamment, le cas échéant, en raison d'actions ou d'omissions des officiels d'équipe ou des joueurs, comme décrit dans le présent article 18.
- 18.2. Cartons jaunes :**
- 18.2.1.** L'arbitre peut distribuer un carton jaune à l'entraîneur principal d'une équipe ou à l'équipe dans son ensemble.
- 18.2.2.** Un carton jaune est un avertissement officiel, valable pour le reste du match, adressé à l'entraîneur principal ou à l'équipe concernée.
- 18.2.3.** L'arbitre inflige un carton jaune à un entraîneur principal si celui-ci :
- 18.2.3.1.** adopte un comportement antisportif (y compris, mais pas nécessairement, un comportement persistant) ;
- 18.2.3.2.** conteste les décisions des arbitres ou des officiels techniques, sans utiliser de langage inacceptable ;
- 18.2.3.3.** se trouve dans une position non conforme à l'article 2.4.2 ou au présent règlement ; ou
- 18.2.3.4.** ~~effectue une contestation d'entraîneur (« challenge ») non autorisée.~~
- 18.2.4.** Un arbitre peut, à sa discrétion, adresser un carton jaune à une équipe si un joueur de cette équipe, y compris un remplaçant, qu'il soit ou non sur le terrain de jeu :
- 18.2.4.1.** commet des fautes de manière répétée ou persistante (autres qu'une action violente ou une inconduite) pendant un match ;
- 18.2.4.2.** simule des fautes ;
- 18.2.4.3.** adopte un comportement antisportif (y compris, mais pas nécessairement, un comportement persistant) ; ou
- 18.2.4.4.** proteste contre les décisions des arbitres ou des officiels techniques sans utiliser de langage inacceptable.
- 18.3. Cartons rouges :**

- 18.3.1.** Un carton rouge peut être donné par l'arbitre à un joueur, à un entraîneur principal ou à tout autre officiel d'équipe.
- 18.3.2.** Un carton rouge est donné à un joueur si :
  - 18.3.2.1.** ce joueur a été exclu conformément à l'article 10, à l'article 17 ou conformément au présent règlement ; ou
  - 18.3.2.2.** son équipe a déjà reçu un carton jaune conformément à l'article 18.2.4, et ce joueur adopte ensuite un comportement justifiant un carton jaune tel que décrit à l'article 18.2.4.
- 18.3.3.** Un carton rouge est donné à un entraîneur principal si :
  - 18.3.3.1.** l'entraîneur principal a reçu un carton jaune pendant le match conformément à l'article 18.2 et adopte ensuite un comportement justifiant un carton jaune tel que décrit à l'article 18.2.3 ; ou
  - 18.3.3.2.** l'arbitre considère que le comportement en question est suffisamment grave et/ou antisportif pour infliger un carton rouge, que la personne ait ou non déjà reçu un carton jaune durant le match (pour un comportement similaire ou différent). Un carton rouge est infligé en vertu du présent article 18.3.3.2 si un entraîneur principal utilise un langage inacceptable envers un officiel technique.
- 18.3.4.** Un carton rouge peut être infligé à un officiel d'équipe, autre que l'entraîneur principal, qui :
  - 18.3.4.1.** adopte un comportement antisportif (y compris par des comportements répétés), notamment en utilisant un langage inacceptable envers un officiel technique ;
  - 18.3.4.2.** conteste les décisions des arbitres ou des officiels techniques d'une manière jugée inacceptable par l'arbitre ;
  - 18.3.4.3.** se place dans une position incorrecte ; ou
  - 18.3.4.4.** ~~Demande une contestation d'entraîneur (« challenge ») non autorisée (lorsque la contestation est effectuée par un officiel d'équipe autre que l'entraîneur principal).~~
- 18.3.5.** Afin d'éviter toute ambiguïté :

- 18.3.5.1.** L'arbitre peut infliger un carton rouge à une personne à tout moment, même si celle-ci n'a pas reçu de carton jaune au cours du match ;
- 18.3.5.2.** Un carton rouge peut être infligé conformément aux articles 18.3.2.2 ou 18.3.3.1, que l'action ou le comportement en question soit identique ou non à celui ayant entraîné le carton jaune initial ; et
- 18.3.5.3.** Un carton rouge peut être infligé conformément à l'article 18.3.2.2, que le joueur exclu ait ou non causé ou contribué à l'attribution du carton jaune initial.
- 18.3.6.** Lorsqu'un entraîneur principal ou un autre officiel d'équipe reçoit un carton rouge, il doit immédiatement quitter le banc et la zone de compétition pour le reste de la rencontre.
- 18.3.7.** Lorsqu'un entraîneur principal reçoit un carton rouge et est donc exclu du match conformément à l'article 18.3, un autre officiel d'équipe peut assurer l'intérim pour le reste de la rencontre :
- 18.3.7.1.** assumer les droits et responsabilités d'un entraîneur principal en vertu du présent règlement ;
- 18.3.7.2.** à condition qu'il reste assis sur le banc de l'équipe, sauf pendant les pauses entre les périodes (au cours desquelles il peut s'éloigner du banc), pendant un temps mort ou avant la reprise du match après qu'un but a été accordé.
- 18.4.** **Lorsqu'au cours d'un match, un (1) ou plusieurs joueurs de la même équipe commettent des fautes répétées, y compris, mais sans s'y limiter, en contestant les décisions des arbitres ou des officiels techniques sans utiliser de langage inacceptable, l'arbitre doit :**
- 18.4.1.** accorder les fautes concernées et déterminer les conséquences pertinentes pour chaque faute individuelle, le cas échéant ;
- 18.4.2.** En cas de fautes répétées de la part d'une équipe, l'arbitre peut adresser un carton jaune à l'équipe fautive, servant d'avertissement à l'ensemble de l'équipe.
- 18.4.3.** Si, pendant le reste du match, un ou plusieurs joueurs de cette équipe commettent des fautes répétées, notamment en contestant les décisions des arbitres ou autres officiels

techniques sans utiliser de langage inacceptable, l'arbitre leur adressera un carton rouge, entraînant leur exclusion du reste du match.

**18.5. Lors de l'attribution d'un carton jaune ou rouge, l'arbitre doit :**

**18.5.1.** présenter le carton de manière visible au destinataire ; et

**18.5.2.** présenter le carton de manière visible à la table des officiels, en indiquant le numéro de bonnet du destinataire (s'il s'agit d'un joueur) ou son identité, information qui sera enregistrée par le secrétaire.

**18.6.** Si un joueur ou un officiel d'équipe a commis ou est susceptible d'avoir commis un acte pouvant entraîner son exclusion du reste du match, que cet acte ait été ou non signalé ou sanctionné par l'arbitre pendant le match, la FRBN (y compris la Commission de discipline), et le CONWP peuvent :

**18.6.1.** évaluer la nature, les circonstances et la gravité de l'acte en question et décider si le joueur ou l'officiel d'équipe doit être exclu des matchs suivants de la compétition (jusqu'à la totalité des matchs suivants inclus).

~~**18.6.2.** examiner les enregistrements vidéo, s'ils sont disponibles, et/ou tout autre élément de preuve fiable pour procéder à cette évaluation.~~

**18.6.3.** Si une décision d'exclusion est prise à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pour les matchs suivants de la compétition, le CONWP en informera le joueur ou l'officiel d'équipe et son équipe dans les 24 heures suivant la fin du match au cours duquel l'acte en question s'est produit.

**18.6.4.** Si nécessaire ou approprié, et sous réserve des règles et règlements de la FRBN, l'affaire sera soumise à la Commission de discipline.

**18.7.** Si un officiel d'équipe est exclu à l'avance d'un match lors d'un événement conformément à l'article 18.6, l'équipe concernée verra le nombre maximal d'officiels d'équipe autorisés pour ce match réduit en conséquence, étant entendu qu'une équipe est toujours autorisée à avoir au moins un (1) officiel d'équipe pour chaque match.

**18.8.** Si un joueur est exclu à l'avance d'un match lors d'un événement conformément à l'article 18.6, son équipe peut, malgré cette exclusion, inscrire quatorze (14) joueurs sur la liste

de départ pour chaque match (ou le nombre total de joueurs autorisés sur une liste de départ pour cet événement). Dans ce cas, l'équipe peut remplacer le joueur exclu sur la liste de départ par un autre joueur. Le joueur remplaçant peut participer à cet événement pour l'équipe, à condition que tous les joueurs inscrits sur la liste de départ ne fassent l'objet d'aucune suspension ou exclusion les empêchant de participer à ce match ou à cet événement.

**FRBN 20.-** En application de la règle 18.6.3, si une décision de sanction automatique est prise à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pour les matchs suivants de la compétition, celle-ci sera communiquée par le responsable – désigné par le CONWP - du contrôle des feuilles de match au plus tard **03 jours après le week-end durant lequel le match s'est déroulé.**

## 19. ACCIDENTS, BLESSURES, MALADIES ET MESURES DE SÉCURITÉ

- 19.1. Un joueur ne peut quitter le bassin (y compris s'asseoir ou se tenir debout au bord du bassin, sur les marches ou autres sorties) pendant le jeu, sauf :**
- 19.1.1.** en cas de remplacement autorisé par le présent règlement ;
  - 19.1.2.** en cas d'accident, de blessure ou de maladie ; ou
  - 19.1.3.** avec l'autorisation d'un arbitre.
- 19.2.** L'arbitre peut interrompre le jeu à tout moment pour ordonner le remplacement immédiat d'un joueur malade ou blessé, ou en cas d'accident, s'il le juge approprié.
- 19.3. Si un joueur saigne :**
- 19.3.1.** Le jeu continue sans interruption, sauf si l'arbitre juge nécessaire ou approprié d'arrêter le match conformément à la règle 19.2.
  - 19.3.2.** Le joueur qui saigne doit quitter immédiatement le bassin par l'endroit le plus proche. L'arbitre ordonne à tout joueur qui saigne de quitter le bassin (il est précisé qu'un joueur qui saigne doit quitter le bassin, que les arbitres le constatent ou non et ne lui en donnent pas l'ordre).
  - 19.3.3.** Un remplaçant peut immédiatement remplacer un joueur qui saigne et qui a quitté le bassin (volontairement ou sur ordre de l'arbitre). Le remplaçant peut entrer sur le terrain de jeu :
    - 19.3.3.1.** si l'arbitre a arrêté le match en raison d'une telle blessure, depuis n'importe quel endroit ; ou
    - 19.3.3.2.** si le match n'a pas été arrêté, depuis la zone d'exclusion et de réentrée ou la zone de remplacement volant.
  - 19.3.4.** Un joueur ne peut pas réintégrer le terrain de jeu s'il saigne. Une fois le saignement arrêté, le joueur peut réintégrer le terrain de jeu en effectuant un remplacement conformément aux présentes règles.

- 19.4. Sous réserve de l'article 19.3, un joueur qui a quitté le terrain de jeu en raison d'un accident, d'une blessure ou d'une maladie, ou avec l'autorisation d'un arbitre, peut :**
- 19.4.1.** réintégrer le terrain de jeu depuis la zone d'exclusion et de réentrée pendant un arrêt de jeu, avec l'autorisation d'un arbitre ; ou
  - 19.4.2.** être remplacé par un remplaçant conformément à l'article 2.
- 19.5. Si le jeu est arrêté en raison d'un accident, d'une blessure, d'une maladie ou de toute autre raison imprévue non prévue par les présentes règles, la reprise du jeu a lieu :**
- 19.5.1.** à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt ;
  - 19.5.2.** par l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'arrêt ;
  - 19.5.3.** par un joueur de cette équipe remettant visiblement le ballon en jeu ; ou
  - 19.5.4.** si aucune équipe n'était en possession du ballon au moment de l'arrêt, par une remise en jeu par chandelle d'arbitre conformément à l'article 15.
- ~~**19.6. La FRBN s'efforce de minimiser le nombre de blessures, notamment en appliquant les dispositions du présent règlement. Cependant, le water-polo est un sport de contact et comporte donc un risque inhérent de traumatismes. L'incidence de ces blessures est la plus élevée de tous les sports nautiques. Par conséquent, le CONWP doit s'assurer de la présence, à chaque match :**~~
- ~~**19.6.1.** d'une équipe médicale formée à la reconnaissance des traumatismes et au sauvetage des personnes en difficulté dans l'eau ;~~
  - ~~**19.6.2.** d'un médecin-chef et d'un médecin du site, dont l'un ou les deux doivent disposer d'une trousse médicale adéquate pour intervenir en cas de traumatisme, incluant des sutures et/ou de la colle chirurgicale pour traiter les joueurs qui saignent ;~~
  - ~~**19.6.3.** de poches de glace disponibles pour une utilisation pendant les matchs ; et~~
  - ~~**19.6.4.** d'un nombre suffisant de maîtres-nageurs sauveteurs, qui doivent s'entraîner quotidiennement au sauvetage des joueurs en difficulté dans l'eau pendant toute la durée de la compétition, en tenant compte du marquage des couloirs qui peut restreindre l'accès aux joueurs lors des sauvetages.~~

- ~~19.7. — Bien que les soins dentaires ne soient pas obligatoires, le Comité d'organisation des événements de World Aquatics, des Jeux olympiques et, dans la mesure du possible, de toute autre compétition devrait envisager de fournir des soins dentaires, notamment :~~
- ~~19.7.1. — pour traiter et stabiliser les joueurs présentant des blessures oro-faciales, si nécessaire, avant de les orienter vers un autre établissement ;~~
- ~~19.7.2. — pour assurer un traitement permettant aux joueurs présentant des blessures oro-faciales de reprendre un match, si cela est médicalement requis ; et~~
- ~~19.7.3. — le Comité d'organisation peut examiner la possibilité de prévoir la présence d'un dentiste de garde pendant la compétition en l'absence de dentiste sur place.~~

## 20. LE TERRAIN DE JEU

- 20.1.** Le CONWP est responsable de la conformité du terrain de jeu à ses dimensions et à son marquage.
- 20.2. Exigences générales relatives au terrain de jeu :**
- 20.2.1.** Les limites du terrain de jeu sont formées par les bords intérieurs des deux (2) lignes de but et des deux (2) lignes de touche.
- ~~**20.2.2.** Les dimensions du terrain de jeu doivent être les suivantes :~~
- ~~**20.2.2.1.** Longueur : La distance entre les bords intérieurs des deux (2) lignes de but doit être de 25,00 mètres.~~
- ~~**20.2.2.2.** Largeur : La distance entre les bords intérieurs des deux (2) lignes de touche doit être de 20,00 mètres.~~
- ~~**20.2.3.** Les dimensions du terrain de jeu sont également indiquées sur le schéma figurant à l'Annexe 1. En cas de contradiction entre cette Annexe et le présent Article 20, ce dernier prévaut.~~
- ~~**20.2.4.** La profondeur de l'eau sur le terrain de jeu ne doit en aucun point être inférieure à 2,00 mètres.~~
- ~~**20.2.5.** La température de l'eau doit être comprise entre 25,0 °C et 27,0 °C.~~
- ~~**20.2.6.** L'intensité lumineuse ne doit pas être inférieure à 600 lux sur l'ensemble du terrain de jeu.~~
- 20.2.7.** Il n'y a pas de hauteur minimale requise pour le plafond ; toutefois, celui-ci ne doit pas être trop bas au point d'entraver le déplacement normal du ballon ou des joueurs pendant un match.
- 20.3. Deux buts doivent être placés, un au centre de chaque ligne de but (à égale distance de chaque ligne de touche).**
- 20.4. La zone de but est la zone rectangulaire située à chaque extrémité du terrain de jeu :**
- 20.4.1.** dont la largeur est de 2 mètres à partir du bord extérieur de chacun des montants du but (ce qui signifie que la zone de but a une largeur de 7,16 mètres) ; et
- 20.4.2.** dont la longueur est de 2 mètres (de la ligne de but à la ligne des 2 mètres).

- 20.5.** La zone des 6 mètres est la zone rectangulaire située à chaque extrémité du terrain de jeu, entre la ligne de but et la ligne des 6 mètres (à l'intérieur des lignes de touche).
- 20.6.** **La zone de remplacement volant est :**
- 20.6.1.** Située dans le bassin, directement derrière la ligne de touche du même côté que les bancs des équipes (face à la table des officiels).
- 20.6.2.** La largeur de la zone de remplacement volant doit être d'au moins 0,5 mètre.
- 20.6.3.** Chaque équipe ne peut utiliser que la portion de la zone de remplacement volant comprise entre la ligne de but du même côté que son banc et la ligne médiane.
- 20.7.** **Les zones d'exclusion et de réentrée sont :**
- 20.7.1.** Situées derrière chaque ligne de but, dans la largeur du terrain de jeu, du même côté du bassin que les bancs des équipes ; et
- 20.7.2.** D'une largeur de 2,0 mètres (2,0 mètres le long de la ligne de but) et d'une longueur de 1,0 à 1,1 mètre (1,0 à 1,1 mètre le long de la ligne de touche).
- ~~**20.8.** **Le terrain de jeu des Jeux Olympiques et des Championnats de World Aquatics :**~~
- ~~**20.8.1.** Sauf indication contraire, le terrain de jeu des Jeux Olympiques et des Championnats de World Aquatics est identique à celui décrit aux articles 20.2 à 20.7 et dans le reste du présent règlement.~~
- ~~**20.8.2.** Le terrain de jeu des Jeux Olympiques et des Championnats de World Aquatics doit :~~
- ~~**20.8.2.1.** avoir les mêmes dimensions que celles décrites dans le présent article 20 et à l'annexe 1, ainsi que la même profondeur (minimum 2,0 mètres) ;~~
- ~~**20.8.2.2.** bénéficier d'une intensité lumineuse d'au moins 1 500 lux sur l'ensemble du terrain de jeu ; et~~
- ~~**20.8.2.3.** avoir une hauteur sous-plafond minimale, ou la hauteur minimale de toute structure située directement au-dessus du terrain de jeu, d'au moins 7,00 mètres (mesurée à partir de la surface de l'eau).~~

**FRBN 21.-** Par dérogation aux articles 20.2, 20.2.1, 20.2.2, 20.2.2.1 et 20.2.2.2, les dimensions et les caractéristiques du terrain de jeu en Belgique sont déterminées conformément au règlement spécifique de la compétition concernée. Des exigences différentes peuvent s'appliquer en fonction de la catégorie d'âge et de la compétition. Le règlement de la compétition concernée doit dès lors être consulté.

**FRBN 22.-** Par dérogation à l'article 20.2.4, la profondeur de l'eau sur le terrain de jeu en Belgique est déterminée conformément au règlement spécifique de la compétition concernée. Des exigences différentes peuvent s'appliquer en fonction de la catégorie d'âge et de la compétition. Le règlement de la compétition concernée doit dès lors être consulté.

## 21. INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENTS

- 21.1. Le CONWP est responsable de la conformité des installations et des équipements utilisés aux exigences du présent règlement.
- 21.2. **Les ballons doivent :**
- 21.2.1. être ronds et étanches, sans bande extérieure ni couche de graisse ou substance similaire ;
- 21.2.2. peser entre 400 et 450 grammes ;
- 21.2.3. être munis d'une chambre à air avec valve auto-obturante ;
- 21.2.4. **pour les compétitions masculines :**
- 21.2.4.1. avoir une circonférence comprise entre 0,68 et 0,71 mètre ; et
- 21.2.4.2. avoir une pression d'air comprise entre 7,5 et 8,5 livres par pouce carré de pression atmosphérique (0.52 -0.59 bar) ; et
- 21.2.5. **pour les compétitions féminines :**
- 21.2.5.1. avoir une circonférence comprise entre 0,65 et 0,67 mètre ; et
- 21.2.5.2. avoir une pression atmosphérique comprise entre 6,5 et 7,5 livres par pouce carré (0.45-0.52 bar) .
- 21.3. Un nombre quelconque de ballons peut être utilisé pendant un match. Les ballons disponibles pour un match seront gérés par les arbitres assistants (ou par les arbitres, lorsqu'il n'y a pas d'arbitres assistants).
- 21.4. **Bonnets :**
- 21.4.1. Les joueurs doivent porter leur bonnet en permanence sur le terrain de jeu, dans la zone de remplacement volant et dans la zone d'exclusion et de réentrée.
- 21.4.2. Les bonnets de water-polo doivent être conformes aux spécifications du présent règlement, à l'exception des points suivants :
- 21.4.2.1. les cache-oreilles souples doivent être de la même couleur que le reste du bonnet ;
- 21.4.2.2. la fixation sous le menton est obligatoire ; et
- 21.4.2.3. l'épaisseur du bonnet peut être supérieure à 2 mm.

- 21.4.3.** Les joueurs de champ de chaque équipe doivent porter des bonnets de la même couleur, comme suit :
- 21.4.3.1.** Les joueurs de champ de l'équipe figurant en premier sur le programme officiel de la rencontre portent des bonnets blancs ou de la couleur de leur pays, de leur équipe ou de leur drapeau.
- 21.4.3.2.** Les joueurs de champ de l'équipe figurant en deuxième position sur le programme officiel de la rencontre portent des bonnets bleus ou de la couleur de leur pays, de leur équipe ou de leur drapeau.
- 21.4.3.3.** Nonobstant les articles 21.4.3.1 et 21.4.3.2, les bonnets portés par les joueurs de champ d'une équipe doivent être d'une couleur différente et facilement identifiables par rapport à celles portées par les joueurs de champ de l'autre équipe. En conséquence :
- 21.4.3.3.1.** le CONWP et/ou les arbitres peuvent ordonner à une équipe de porter un bonnet d'une couleur différente de celle qu'elle aurait portée conformément à l'article 21.4.3.1 ou à l'article 21.4.3.2 ; et
- 21.4.3.3.2.** Initialement, à la discrétion du CONWP et/ou des arbitres, l'équipe figurant en deuxième position sur le programme officiel de la rencontre devra changer la couleur de ses bonnets.
- 21.4.3.4.** Nonobstant les dispositions du présent article 21.4, afin de garantir la lisibilité et la disponibilité des bonnets, les joueurs de champ d'une même équipe peuvent porter des bonnets de n'importe quelle couleur, sous réserve de l'autorisation de l'arbitre avant le match, à condition que ce dernier estime que les bonnets de chaque équipe sont facilement identifiables.
- 21.4.4.** Les gardiens de but, y compris tout remplaçant ou autre joueur remplaçant un gardien de but (qu'il soit ou non inscrit comme gardien de but sur la liste de départ de l'équipe), doivent porter des bonnets rouges.
- 21.4.5.** Lors des matchs entre nations (matchs internationaux) :
- 21.4.5.1.** les bonnets doivent afficher sur le devant l'abréviation à trois lettres de la nation concernée, d'une hauteur de 40 mm ;

- 21.4.5.2.** les bonnets peuvent afficher le drapeau de la nation concernée, d'une hauteur maximale de 40 mm.
- 21.4.6.** Les bonnets sont numérotés des deux côtés :
- 21.4.6.1.** Les numéros doivent avoir une hauteur de 10 cm.
- 21.4.6.2.** Les gardiens de but titulaires de chaque équipe portent le numéro de bonnet 1. Les gardiens de but remplaçants peuvent porter n'importe quel numéro de bonnet entre 2 et 14.
- 21.4.6.3.** Les joueurs de champ doivent porter un numéro de bonnet compris entre 2 et 14.
- 21.4.6.4.** ~~Dans le cas où un troisième gardien de but est présent lors d'un tournoi spécifique au cours duquel quinze (15) joueurs ou plus sont autorisés sur la liste de départ d'une équipe, comme lors des Championnats de World Aquatics, le troisième gardien de but portera le numéro de bonnet 15.~~
- 21.4.6.5.** Les joueurs ne peuvent changer de numéro de bonnet pendant un match, sauf avec l'autorisation d'un arbitre, qui doit informer les secrétaires de ce changement.
- 21.4.7.** Un joueur qui entre sur le terrain de jeu pendant le jeu sans porter le bonnet réglementaire est considéré comme étant entré ou rentré illégalement sur le terrain, ce qui entraîne un tir de penalty conformément à l'article 11.1.6.
- 21.5. Maillots de bain :**
- 21.5.1. Les joueurs doivent :**
- 21.5.1.1.** Porter un maillot de bain conforme aux spécifications du présent règlement et retirer, pour éviter toute ambiguïté, tout objet susceptible de blesser ou de gêner un autre joueur, soi-même ou un officiel technique.
- 21.5.1.2.** Se couper les ongles proprement de manière à réduire les risques de blessure.
- 21.5.1.3.** Ne pas avoir de graisse, d'huile ou toute autre substance similaire ou étrangère sur le corps ou les mains. Si l'arbitre constate avant le début du jeu qu'une telle substance a été utilisée, il ordonnera son retrait immédiat. Si l'infraction est constatée après le début du jeu, le joueur concerné sera exclu du reste du match et immédiatement remplacé.
- 21.6. Buts :**

**21.6.1. Chaque but est composé de :**

**21.6.1.1.** deux (2) poteaux verticaux, reliés en haut par une (1) barre transversale horizontale ;

**21.6.1.2.** Fixations nécessaires à la mise en place du but ; et

**21.6.1.3.** Un filet, solidement fixé aux poteaux et à la barre transversale (et autres fixations si nécessaire), afin de délimiter la zone de but derrière la ligne de but (hors du terrain de jeu), formant ainsi un filet unique derrière les poteaux et sous la barre transversale.

**21.6.2.** Chaque poteau et barre transversale doit :

**21.6.2.1.** Être en bois, en métal ou en plastique ;

**21.6.2.2.** Avoir une section rectangulaire et une largeur (poteaux) ou une hauteur (barre transversale) comprise entre 75 mm et 80 mm ;

**21.6.2.3.** Être fixe et rigide ;

**21.6.2.4.** Être blanc ; et

**21.6.2.5.** Être dégagé de toute obstruction (visuelle ou matérielle) du terrain de jeu.

**21.6.3. Les poteaux de but doivent :**

**21.6.3.1.** être perpendiculaires à la surface de l'eau et à la barre transversale, et parallèles à l'autre poteau ;

**21.6.3.2.** être espacés de 3,0 mètres, mesurés à partir du bord intérieur de chaque poteau ; et

**21.6.3.3.** être alignés, à leur bord avant, avec le bord avant de la ligne de but.

**21.6.4. La barre transversale doit :**

**21.6.4.1.** être parallèle à la surface de l'eau et perpendiculaire aux poteaux de but ;

**21.6.4.2.** être située à 0,9 mètre au-dessus de la surface de l'eau, la mesure étant prise à partir du bord inférieur de la barre transversale ; et

**21.6.4.3.** être alignée, à son bord avant, avec le bord avant de la ligne de but.

**21.6.5.** La profondeur du but doit être d'au moins 0,3 mètre, mesurée de la ligne de but au bord arrière du filet.

**21.7. Marquages et cordes :**

**21.7.1.** Des marquages distinctifs, clairement visibles par les joueurs et les officiels techniques pendant le match, doivent être placés sur les deux lignes de touche comme suit :

- 21.7.1.1.** Sur chaque ligne de but, une marque blanche dont le bord avant est aligné avec la ligne de but.
- 21.7.1.2.** Sur chaque ligne des 2 mètres (à 2,0 mètres en direction de la ligne médiane depuis chaque ligne de but), une marque rouge alignée avec la ligne des 2 mètres.
- 21.7.1.3.** Sur chaque ligne des 5 mètres (à 5,0 mètres en direction de la ligne médiane depuis chaque ligne de but), une marque rouge alignée avec la ligne des 5 mètres.
- 21.7.1.4.** Sur chaque ligne des 6 mètres (à 6,0 mètres en direction de la ligne médiane depuis chaque ligne de but), une marque jaune alignée avec la ligne des 6 mètres.
- 21.7.1.5.** Une marque blanche doit être placée sur la ligne médiane (à mi-chemin entre les deux lignes de but), au même niveau que cette ligne.
- 21.7.2.** **Les lignes de couloir doivent être utilisées comme suit :**
- 21.7.2.1.** Une ligne de couloir doit être installée à 0,3 m derrière chaque ligne de but. Cette ligne doit être blanche, à l'exception de :
  - 21.7.2.1.1.** la portion de la ligne de but qui fait partie de la limite de la zone d'exclusion et de réentrée, laquelle sera rouge ; et
  - 21.7.2.1.2.** Les 2 mètres de chaque côté du bord extérieur de chaque poteau de but (formant la largeur de la zone de but) seront rouges.
- 21.7.2.2.** Une ligne de couloir doit être utilisée pour marquer chaque ligne de touche, comme suit :
  - 21.7.2.2.1.** La ligne entre la ligne de but et la ligne des 2 mètres doit être marquée d'une ligne de couloir rouge ;
  - 21.7.2.2.2.** La ligne entre la ligne des 2 mètres et la ligne des 6 mètres doit être marquée d'une ligne de couloir jaune ; et
  - 21.7.2.2.3.** La ligne entre chaque ligne des 6 mètres (la partie centrale du terrain de jeu) doit être marquée d'une ligne de couloir verte.
- 21.7.2.3.** La zone d'exclusion et de réentrée doit être marquée par des lignes de couloir rouges.
- 21.7.3.** Des variations des couleurs décrites à l'article 21.7 pour les marquages et les lignes de couloir peuvent être utilisées avec l'approbation de la FRBN.
- 21.7.4.** **Chaque ligne doit :**

- 21.7.4.1.** reposer à la surface de l'eau ;
- 21.7.4.2.** avoir un diamètre minimal de 60 mm et un diamètre maximal de 120 mm, ~~à l'exception des lignes de couloir des Jeux Olympiques et des Championnats de World Aquatics, qui doivent avoir un diamètre d'au moins 100 mm ;~~
- 21.7.4.3.** être équipée d'un ressort de tension pour absorber les chocs ponctuels et d'un câble capable de résister à une force de traction de 12 kN ; et
- 21.7.4.4.** être fixée à un point d'ancrage.
- 21.8. Ancrages :**
- 21.8.1.** Chaque ligne de couloir doit être fixée à un ancrage.
- 21.8.2.** Dans la mesure du possible, les lignes de couloir doivent être fixées à chaque paroi à l'aide de supports d'ancrage encastrés dans les parois de la piscine. Si les ancrages sont placés sur le bord de la piscine, une rallonge (solide et non élastique) doit être prévue.
- 21.8.3.** Les ancrages, rallonges comprises, ne doivent pas pénétrer de plus de 10 mm dans la piscine. L'ancrage ne doit pas modifier la longueur du câble de plus de  $\pm 10$  mm à chaque extrémité.
- 21.8.4.** Les ancrages doivent être installés pour résister à une charge de 20 kN.
- 21.8.5.** Le point d'ancrage à chaque extrémité du terrain de jeu est situé à 30 cm derrière le bord avant de la ligne de but.
- 21.9. ~~Plateformes d'arbitrage :~~**
- 21.9.1. ~~Les plateformes d'arbitrage sont placées derrière chaque ligne de touche afin de :~~**
- 21.9.1.1. ~~Permettre aux arbitres de se déplacer librement et d'avoir une bonne visibilité sur le terrain de jeu.~~**
- 21.9.1.2. ~~Offrir aux arbitres assistants un espace suffisant et une bonne visibilité le long de chaque ligne de but.~~**
- 21.9.2. ~~Les joueurs et les officiels d'équipe ne sont pas autorisés sur les plateformes d'arbitrage.~~**
- 21.9.3. ~~Les plateformes d'arbitrage doivent :~~**
- 21.9.3.1. ~~Être situées de part et d'autre du terrain de jeu, le long de chaque ligne de touche ;~~**
- 21.9.3.2. ~~Avoir une largeur de 1 mètre et une hauteur de 70 cm au-dessus du niveau de l'eau ; et~~**

- 21.9.3.3.** ~~Être, sur leur surface supérieure, de la même couleur que la ligne de couloir située à chaque section de la ligne de touche (c'est-à-dire conformément au code couleur spécifié à l'article 21.7, ou d'autres couleurs de ligne de couloir si elles sont modifiées conformément à l'article 21.7.3).~~
- 21.9.4.** ~~Un panier contenant des ballons (autres que le ballon actuellement utilisé pendant le match) peut être placé à chaque extrémité de la plateforme de l'arbitre, du même côté que la table des officiels.~~
- 21.10. Table des officiels :**
- 21.10.1.** La table des officiels est placée ~~derrière les plateformes d'arbitrage~~, du même côté du bassin que les arbitres assistants. Toutefois, le CONWP peut, à sa discrétion, la placer à la distance souhaitée du bassin afin d'optimiser le déroulement du match, de l'événement ou de la compétition.
- 21.10.2.** La table des officiels doit offrir une vue dégagée sur le terrain de jeu, à l'exception des déplacements des arbitres.
- 21.11.** Deux (2) bancs d'équipe, un (1) par équipe, sont placés à l'extérieur du bassin, dans les deux (2) coins opposés à la table des officiels et, en tout état de cause, derrière la ligne de but.
- 21.12. Chronomètre de possession :**
- 21.12.1.** Conformément à l'article 9.2, le temps restant pour une équipe en possession du ballon est mesuré par les chronomètres à l'aide d'un dispositif de chronométrage fiable.
- 21.12.2.** Un (1) ou plusieurs chronomètres de possession affichant le temps restant doivent être placés à un ou plusieurs endroits visibles par les officiels techniques et les joueurs.

**FRBN 23.-** La largeur de la zone de rentrée sera réduite au 1/10ième de la largeur du terrain de jeu si celle-ci est de moins de 15 mètres.

**FRBN 24.-** La largeur maximale de la piscine est de 20 m. Si la piscine est moins large, la largeur maximale disponible doit être utilisée pour la largeur du terrain de jeu. Les exceptions à cette règle doivent être approuvées par le CONWP.

**FRBN 25.-** Un minimum de 5 ballons doit être disponible à chaque match.

**FRBN 26.-** Les matches sont joués avec des ballons conformes au « Manuel des matches officiels de water-polo en Belgique ».

**FRBN 27.-** Le club organisateur doit disposer d'un jeu de bonnets de rechange blancs et bleus.

Les équipes jouant avec des bonnets d'une autre couleur doivent avoir leur propre jeu de bonnets de réserve.

**FRBN 28.-** En Belgique, il n'est pas obligatoire de fournir à chaque numéro un bonnet rouge correspondant. Le bonnet du gardien peut être remplacé par celui du joueur, dans des matches des jeunes (jusqu'à U16). Voir aussi FRBN 2 et le « Manuel des matches officiels de water-polo en Belgique ».

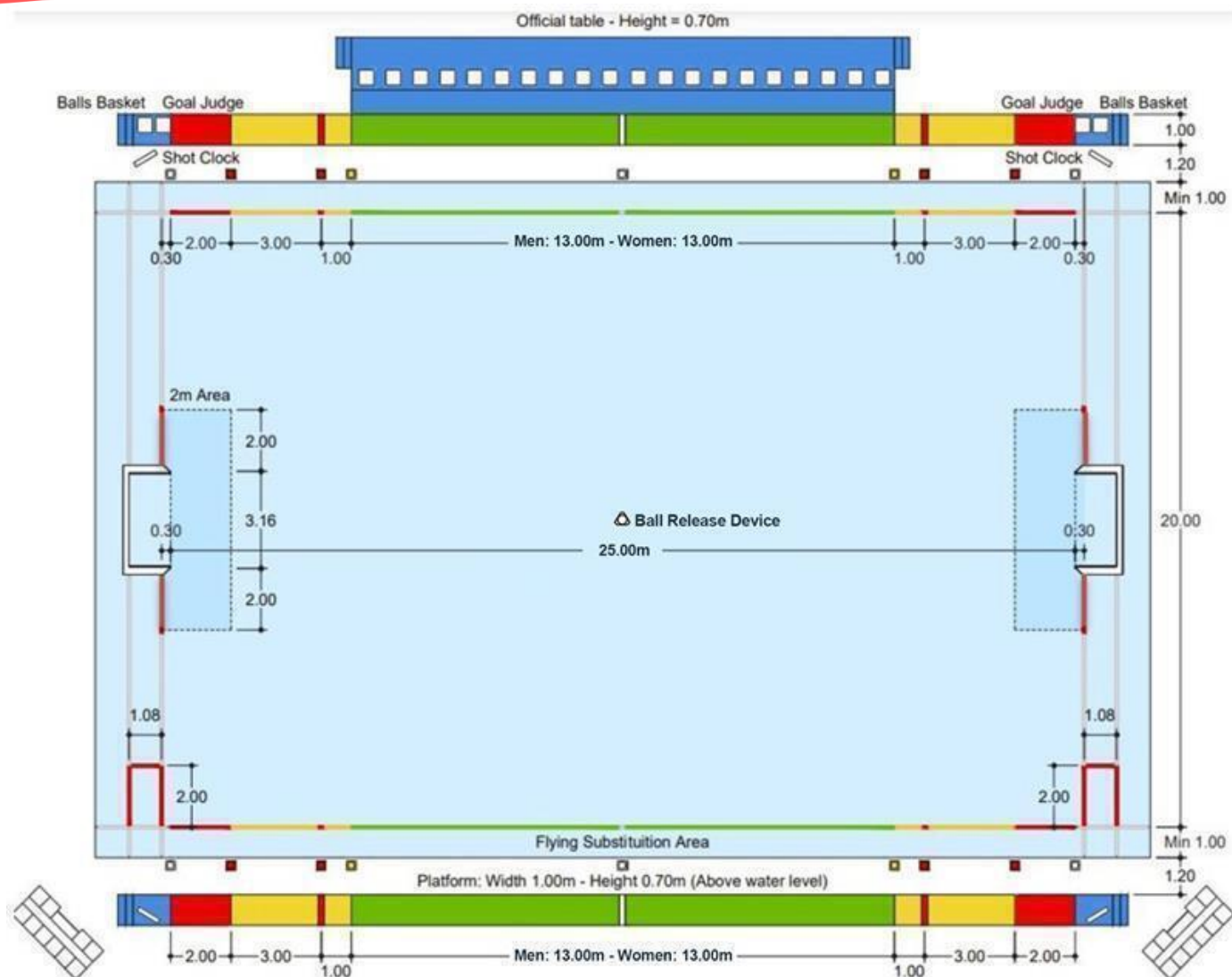
**FRBN 29.-** Par dérogation aux dispositions de l'article 21.6, les dimensions et les caractéristiques des buts peuvent être définies dans le règlement spécifique de la compétition concernée. Des dimensions différentes peuvent dès lors s'appliquer en fonction de la catégorie d'âge et de la compétition. Le règlement de la compétition concernée doit être consulté pour les dimensions et exigences applicables aux buts.

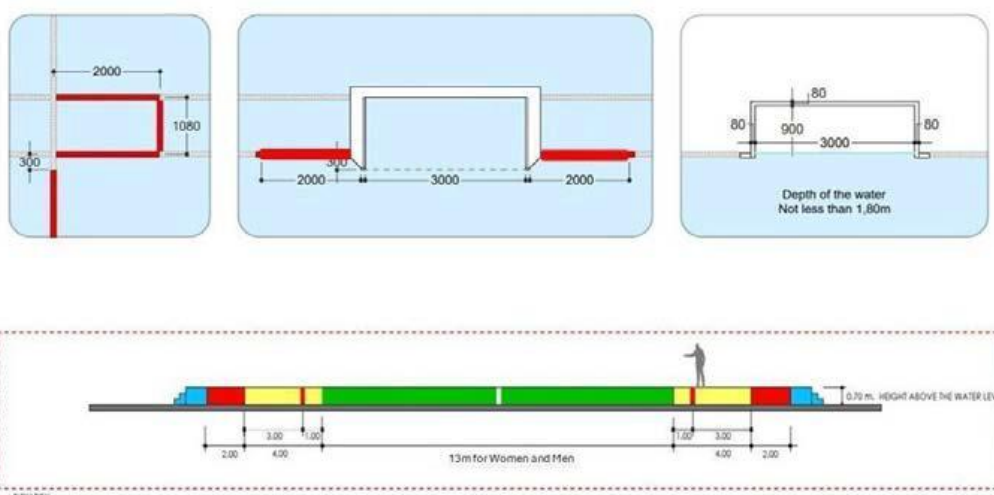
**FRBN 30.-** Les plateformes d'arbitrage ne sont pas obligatoires en Belgique. Toutefois, le règlement spécifique de la compétition concernée peut prévoir leur utilisation et/ou fixer des exigences différentes concernant leur emplacement, leurs dimensions ou leurs caractéristiques. Le règlement de la compétition concernée doit être consulté pour déterminer les exigences applicables.

## 22. ANNEXES

### 22.1. ANNEXE 1 – SCHEMA DES INSTALLATIONS DE WATER-POLO

Le diagramme ci-dessous présente à titre indicatif les installations et équipements requis pour la pratique du water-polo. Des exigences différentes ou complémentaires peuvent s'appliquer en fonction de la catégorie d'âge et de la compétition concernée. En cas de différence ou de conflit entre le présent diagramme et les exigences prévues dans le présent règlement ou dans le règlement spécifique de la compétition concernée, les exigences applicables à la compétition concernée prévalent.





**FRBN 31.-** Le diagramme figurant à l'Annexe 1 présente à titre indicatif les installations et équipements requis pour la pratique du water-polo conformément aux règles générales. En Belgique, des exigences différentes ou complémentaires peuvent s'appliquer en fonction de la catégorie d'âge et de la compétition concernée. Le règlement spécifique de la compétition concernée doit être consulté pour déterminer les installations et équipements applicables.

En cas de différence ou de conflit entre le diagramme de l'Annexe 1 et les exigences prévues dans le règlement spécifique de la compétition concernée, les exigences du règlement de la compétition concernée prévalent.

## 22.2. ANNEXE 2 – SIGNAUX À UTILISER PAR LES OFFICIELS TECHNIQUES

Les signaux suivants indiquent ceux que doivent utiliser les officiels techniques lors d'un match de water-polo. En cas de contradiction entre la présente annexe 2 et les exigences réglementaires, ces dernières prévalent.

|                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>A.</b> L'arbitre abaisse son bras depuis la verticale pour : (i) signaler le début de la période ; (ii) remettre le jeu en marche après un but ; (iii) effectuer un tir de penalty</p>                          |   |
| <p><b>B.</b> Pointer d'un bras la direction de l'attaque et, si nécessaire, indiquer de l'autre bras l'endroit où le ballon doit être mis en jeu pour un coup franc, une remise en jeu depuis le but ou un corner</p> |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>C.</b> Pour indiquer une remise en jeu par chandelle. L'arbitre désigne l'endroit où la remise en jeu par chandelle a été accordée, lève les deux pouces et demande le ballon.</p>                                                                                            |    |
| <p><b>D.</b> Pour signaler l'exclusion d'un joueur, l'arbitre le désigne du doigt puis déplace rapidement son bras vers la limite du terrain. Il affiche ensuite le numéro de bonnet du joueur exclu de manière qu'il soit visible depuis le terrain et la table des officiels.</p> |   |
| <p><b>E.</b> Pour indiquer l'exclusion simultanée de deux (2) joueurs, l'arbitre doit pointer du doigt les deux (2) joueurs avec les deux mains, indiquer leur exclusion conformément à la figure D, puis indiquer immédiatement les numéros de bonnet des joueurs.</p>             |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>F.</b> Pour exclure un joueur pour inconduite, l'arbitre signale l'exclusion selon la figure D (ou la figure E, le cas échéant), puis fait tourner les mains l'une autour de l'autre de manière visible depuis le terrain de jeu et la table des officiels, avant de présenter un carton rouge au joueur. L'arbitre communique ensuite le numéro de bonnet du joueur exclu à la table des officiels.</p> |   |
| <p><b>G.</b> Pour exclure un joueur et le remplacer après quatre (4) minutes, l'arbitre signale l'exclusion selon la figure D (ou la figure E, le cas échéant), croise les bras de manière visible depuis le terrain et la table des officiels, et présente un carton rouge au joueur. L'arbitre communique ensuite le numéro de bonnet du joueur exclu à la table des officiels</p>                           |  |

- H.** Pour accorder un tir de penalty, l'arbitre lève le bras et montre cinq doigts. L'arbitre communique ensuite le numéro de bonnet du joueur fautif à la table des officiels.



- I.** Pour indiquer qu'un but a été marqué, l'arbitre siffle et pointe immédiatement le centre du terrain de jeu.



|                                                                                                                                                                                                        |                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>J.</b> Pour indiquer la faute d'exclusion consistant à retenir un adversaire, l'arbitre fait un mouvement consistant à tenir le poignet d'une main avec l'autre.</p>                             |   |
| <p><b>K.</b> Pour signaler la faute d'exclusion consistant à pousser en bas un adversaire, l'arbitre effectue un mouvement vers le bas avec les deux mains, en partant d'une position horizontale.</p> |  |

|                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>L.</b> Pour indiquer la faute d'exclusion consistant à retirer un adversaire, l'arbitre effectue un mouvement de traction avec les deux mains tendues verticalement et vers le corps de l'adversaire.</p> |   |
| <p><b>M.</b> Pour signaler la faute d'exclusion consistant à donner un coup de pied à un adversaire, l'arbitre mime un coup de pied</p>                                                                         |  |

**N.** Pour indiquer la faute d'exclusion consistant à frapper un adversaire, l'arbitre fait un mouvement de frappe avec un poing fermé, en partant d'une position horizontale



**O.** Pour indiquer la faute ordinaire consistant à pousser un adversaire ou à prendre appui sur celui-ci, l'arbitre effectue un mouvement de poussée vers l'extérieur à partir du corps, en partant d'une position horizontale.



|                                                                                                                                                                               |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>P.</b> Pour indiquer la faute d'exclusion pour entrave à un adversaire, l'arbitre effectue un mouvement croisé avec une main horizontalement sur l'autre.</p>           |   |
| <p><b>Q.</b> Pour signaler une faute ordinaire de submersion du ballon, l'arbitre effectue un mouvement vers le bas avec une main, en partant d'une position horizontale.</p> |  |

**R.** Pour signaler une faute ordinaire consistant à se tenir au fond de la piscine, l'arbitre lève un pied puis le repose.



**S.** Pour indiquer la faute ordinaire de retard inutile dans l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu depuis le but ou d'un corner, l'arbitre lève une main une ou deux fois, la paume tournée vers l'avant.



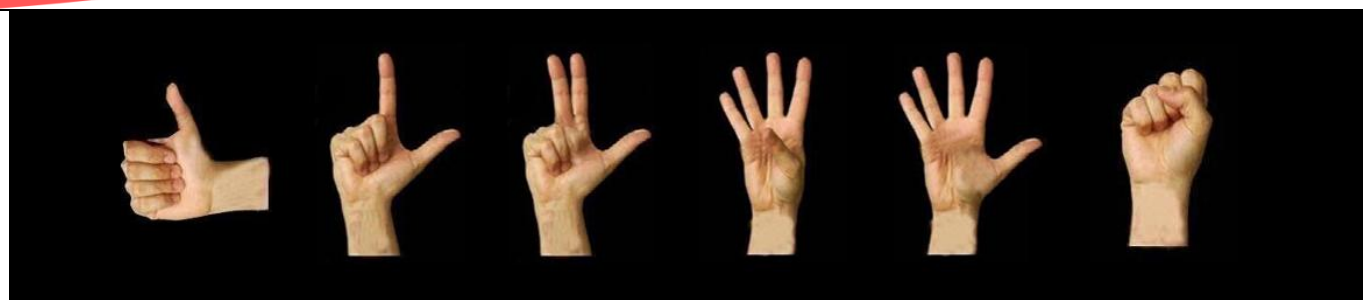
|                                                                                                                                                                                                          |                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>T.</b> Pour indiquer la faute ordinaire consistant à enfreindre la règle des deux mètres, l'arbitre signale le chiffre 2 en levant l'index et le majeur en l'air, le bras tendu verticalement.</p> |   |
| <p><b>U.</b> Pour signaler la faute ordinaire du délai de possession, l'arbitre effectue deux ou trois mouvements circulaires avec une main.</p>                                                         |  |

|                                                                                                                                                                                                        |                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>V.</b> Pour indiquer qu'un tir depuis l'extérieur de la zone des 6 mètres est autorisé, l'arbitre fait le geste de la figure V (lever une main en l'air).</p>                                    |   |
| <p><b>V1.</b> Pour indiquer qu'une équipe a reçu un carton jaune, l'arbitre lève le carton jaune et pointe avec un bras parallèle à la ligne de touche en direction du banc de l'équipe pénalisée.</p> |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>V2.</b> Pour indiquer qu'un entraîneur principal a reçu un carton jaune, l'arbitre lève le carton jaune et pointe un bras en direction de cet entraîneur principal</p>                                                                                                                                   |   |
| <p><b>V3.</b> Pour indiquer un carton rouge, ou comme signal supplémentaire lorsqu'un joueur a été exclu pour indiquer qu'il est suspendu pour le reste du match, l'arbitre lève le carton rouge et pointe avec un bras en direction du joueur, de l'entraîneur principal ou d'un autre officiel d'équipe.</p> |  |

|                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>W.</b> Pour indiquer un changement de possession du ballon, l'arbitre étend un bras horizontalement, comme le montre la figure W.</p>                                                                             |    |
| <p><b>X.</b> Pour indiquer le début d'une période, un arbitre assistant lève un bras verticalement comme indiqué sur la figure X.</p>                                                                                   |   |
| <p><b>Y.</b> Pour signaler un départ incorrect, un redémarrage ou une entrée irrégulière d'un joueur exclu ou d'un remplaçant, un arbitre assistant lève les deux bras verticalement comme indiqué sur la figure Y.</p> |  |

|                                                                                                                                                                            |                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Z.</b> Pour signaler une remise en jeu depuis le but ou un corner, un arbitre assistant tient un bras horizontalement vers le haut comme indiqué sur la figure Z</p> |   |
| <p><b>AA.</b> Pour signaler un but, un arbitre assistant lève les deux bras et les croise en l'air au-dessus de sa tête, comme indiqué sur la figure AA.</p>               |  |



Les officiels techniques peuvent utiliser leurs mains, comme illustré ci-dessus, pour indiquer le numéro de bonnet d'un joueur lorsqu'ils communiquent avec les joueurs, le secrétaire ou d'autres officiels techniques. Pour les numéros de bonnet compris entre 1 et 10, le nombre de doigts montrés correspond au numéro. Un poing fermé représente le numéro 10. Si le numéro est supérieur à 10, une main montre un poing fermé (qui compte pour 10) et l'autre main montre les doigts restants (par exemple, un poing fermé et trois doigts représentent le numéro 13).

## **22.3. ANNEXE 3 – SÉANCE DE TIRS DE PENALTY**

### **1. SÉANCE DE TIRS DE PENALTY**

**1.1.** Conformément à l'article 4.4.2, si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts à la fin de la quatrième période, une séance de tirs de penalty sera organisée pour déterminer le vainqueur.

### **1.2. Préparation d'une séance de tirs de penalty :**

**1.2.1.** En cas de séance de tirs de penalty, une pause de trois minutes sera observée immédiatement après la fin de la quatrième période. Cette pause sera chronométrée par les chronomètres, trois minutes restant au chronomètre. Pendant cette pause :

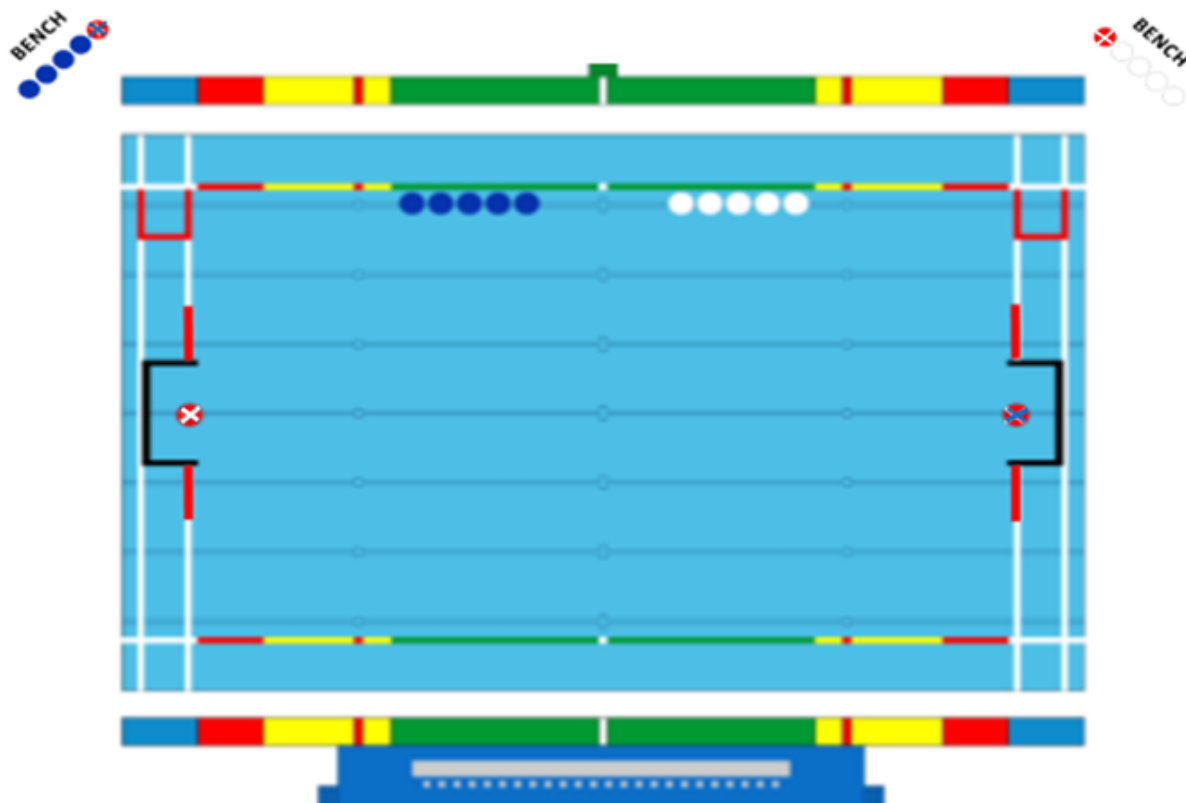
**1.2.1.1.** cinq (5) joueurs de chaque équipe restent sur le terrain, tandis que tous les autres joueurs quittent le terrain et s'assoient sur le banc de leur équipe ;

**1.2.1.2.** Les cinq (5) joueurs restant sur le terrain se positionnent :

**1.2.1.2.1.** dans la moitié de terrain que leur équipe défendait à la fin de la quatrième période ;

**1.2.1.2.2.** à côté de la ligne de touche du même côté que les bancs des équipes ; et

**1.2.1.2.3.** entre la ligne des 6 mètres et la ligne médiane (comme indiqué dans le schéma ci-dessous).



- 1.2.1.3.** Avant le début de la séance de tirs de penalty, le gardien de but de chaque équipe doit :
- 1.2.1.3.1.** changer de côté (se rendre dans la moitié de terrain où son équipe a attaqué lors de la quatrième période) ; et
- 1.2.1.3.2.** se positionner dans le but de cette moitié de terrain.
- 1.2.1.3.3.** Le présent article 1.2.1.3 de l'annexe 3 est subordonné au droit de l'équipe de remplacer son gardien de but avant ou à tout moment pendant une séance de tirs de penalty, conformément à l'article 1.6 de l'annexe 3.
- 1.2.1.4.** Avant et pendant une séance de tirs de penalty, un gardien de but remplaçant peut :
- 1.2.1.4.1.** rester sur le banc ; ou

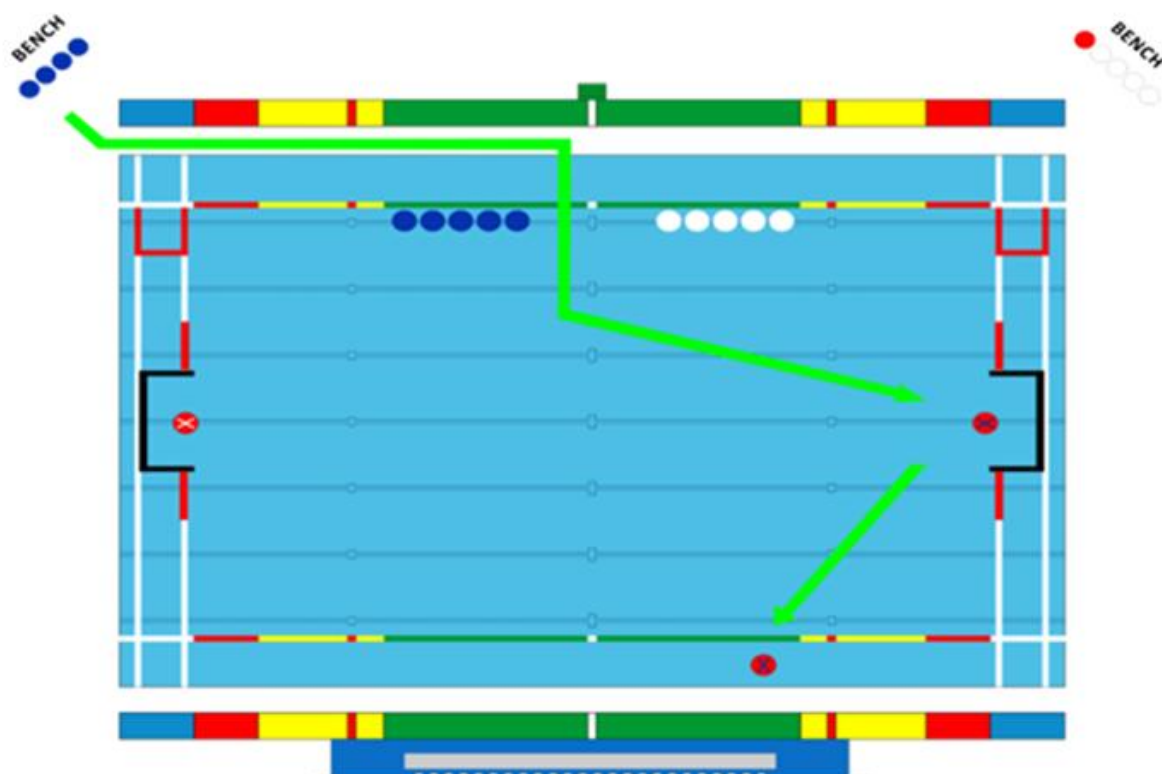
- 1.2.1.4.2.** avant le début de la séance de tirs de penalty, se positionner du côté opposé du terrain de jeu par rapport aux bancs des équipes, à l'extérieur du bassin, le long de la ligne de touche, entre la ligne des 6 mètres défensive de leur équipe et la ligne médiane.
- 1.2.1.5.** Il est interdit aux joueurs de s'accrocher aux lignes du terrain ou de s'y reposer pendant la séquence des tirs de penalty.
- 1.2.1.6.** Pendant la pause de trois (3) minutes, l'arbitre ayant officié lors de la quatrième période du même côté que les bancs des équipes appelle le capitaine de chaque équipe et procède à un tirage au sort :
- 1.2.1.6.1.** L'arbitre demande à l'un des capitaines de prédire la face visible de la pièce ;
- 1.2.1.6.2.** L'arbitre lance ensuite la pièce de manière qu'elle tourne visiblement plusieurs fois dans les airs (le nombre de tours n'est pas strictement contrôlé par l'arbitre) avant de retomber au sol ou dans sa main ;
- 1.2.1.6.3.** Si le capitaine ayant fait la prédiction a raison, son équipe remporte le tirage au sort. Dans le cas contraire, l'équipe adverse remporte le tirage au sort ; et
- 1.2.1.6.4.** Le capitaine de l'équipe qui remporte le tirage au sort choisit l'équipe qui tirera en premier lors de la séance de tirs de penalty.
- 1.2.2.** Après la pause de trois (3) minutes, la séance de tirs de penalty commence immédiatement. Cependant :
- 1.2.2.1.** Si les deux équipes sont prêtes avant la fin de la pause de trois (3) minutes, les arbitres peuvent demander au chronométreur d'arrêter le chronomètre de possession et de commencer la séance de tirs de penalty plus tôt.
- 1.2.2.2.** Si une équipe n'est pas prête à commencer la séance de tirs de penalty à la fin de la pause de trois (3) minutes :
- 1.2.2.2.1.** L'entraîneur principal de cette équipe recevra un carton jaune pour avoir retardé le début de la séance de tirs de penalty.
- 1.2.2.2.2.** Si l'entraîneur principal de l'équipe est déjà exclu avant la fin de la pause de trois (3) minutes, tout autre officiel d'équipe peut recevoir un carton jaune pour avoir retardé la séance de tirs de penalty.

- 1.2.2.2.3.** Si cet entraîneur principal (ou la personne qui le remplace) a déjà reçu un carton jaune, il recevra un carton rouge, conformément à l'article 18.
- 1.3. Procédure lors d'une séance de tirs de penalty :**
- 1.3.1.** Les équipes tirent les tirs de penalty alternativement :
- 1.3.1.1.** dans le but de la moitié de terrain qu'elles défendaient pendant la quatrième période, contre le gardien adverse ;
- 1.3.1.2.** alternativement aux deux extrémités du terrain, sauf si l'arbitre estime que les conditions à une extrémité du terrain favorisent ou désavantagent l'une des équipes, auquel cas il peut décider que tous les tirs de penalty seront effectués de la même extrémité.
- 1.3.2.** Ordre des tirs de penalty :
- 1.3.2.1.** Chaque équipe choisit l'ordre dans lequel ses joueurs effectuent leurs cinq (5) premiers tirs de penalty.
- 1.3.2.2.** Si la séquence de tirs de penalty s'étend sur plus de cinq (5) tirs par équipe, conformément à l'article 1.4.1.2 de la présente annexe 3, l'ordre des tirs de penalty pour chaque équipe correspond à l'ordre de ses cinq (5) premiers tirs de penalty.
- 1.3.3.** Lorsque l'arbitre s'assure que le joueur et le gardien de but sont correctement positionnés, il signale le tir de penalty conformément à l'article 16.
- 1.3.4.** Le tir de penalty lors d'une séance de tirs de penalty est considéré comme terminé lorsque :
- 1.3.4.1.** un but est marqué, y compris en touchant les poteaux, la barre transversale, l'eau ou le gardien de but lors de la course vers le but (ou toute combinaison de ces éléments, mais, pour éviter toute ambiguïté, sans autre contact de la part du joueur effectuant le tir au but) ;
- 1.3.4.2.** Le ballon manque le but ou ne l'atteint pas ; ou
- 1.3.4.3.** Le ballon rebondit sur l'eau, les poteaux, la barre transversale ou le gardien de but (ou une combinaison de ces éléments) et ne franchit pas la ligne de but.

- 1.3.5.** Si plusieurs ballons sont disponibles, plusieurs ballons sont utilisés pour les tirs de penalty. Chaque équipe utilise son propre ballon ou son propre jeu de ballons pour les tirs de penalty (le ballon n'est pas lancé d'un bout à l'autre du terrain).
- 1.4. Le vainqueur d'une séance de tirs de penalty :**
- 1.4.1.** Sous réserve de l'article 1.4.2 de la présente annexe 3, chaque équipe doit :
- 1.4.1.1.** effectuer cinq (5) tirs de penalty, un par joueur de champ présent sur le terrain pour cette équipe ; et
- 1.4.1.2.** Si les équipes ont inscrit un nombre égal de buts après avoir exécuté chacune cinq (5) tirs de penalty, elles continuent à exécuter alternativement des tirs de penalty selon le principe de la « mort subite », c'est-à-dire que, lors de toute série de tirs de penalty alternés (c'est-à-dire le sixième (6e) tir de penalty de chaque équipe, le septième (7e) tir de penalty de chaque équipe, etc.), une équipe inscrit un but et l'autre n'en inscrit pas.
- 1.4.2.** Le vainqueur d'une séance de tirs de penalty, et donc du match, est :
- 1.4.2.1.** l'équipe qui, lors de ses cinq (5) premiers tirs de penalty, marque un nombre total de buts qu'aucune autre équipe ne peut égaler ou dépasser en cinq (5) tirs de penalty ;
- 1.4.2.1.1.** Par exemple, si la première équipe marque un but lors de chacun de ses trois (3) premiers tirs de penalty et que l'autre équipe ne marque lors d'aucun de ses trois (3) premiers tirs de penalty, la deuxième équipe ne peut plus égaler ni dépasser le score de la première équipe. La première équipe est donc déclarée vainqueur après trois (3) tirs de penalty par équipe, et la séance de tirs de penalty prend fin ;
- 1.4.2.2.** après que chaque équipe a effectué cinq (5) tirs de penalty, l'équipe qui a marqué plus de buts que l'autre équipe ; ou
- 1.4.2.3.** lorsque chaque équipe a marqué un nombre égal de buts après cinq (5) tirs de penalty et que les équipes continuent à tirer des tirs de penalty alternativement conformément à l'article 1.4.1.2 de la présente annexe 3, l'équipe qui gagne selon le principe de la mort subite, tel qu'expliqué à l'article 1.4.1.2 de la présente annexe 3, gagne.
- 1.5. Rôle des officiels techniques lors d'une séance de tirs de penalty :**
- 1.5.1.** Chaque tir de penalty est arbitré par un seul arbitre :

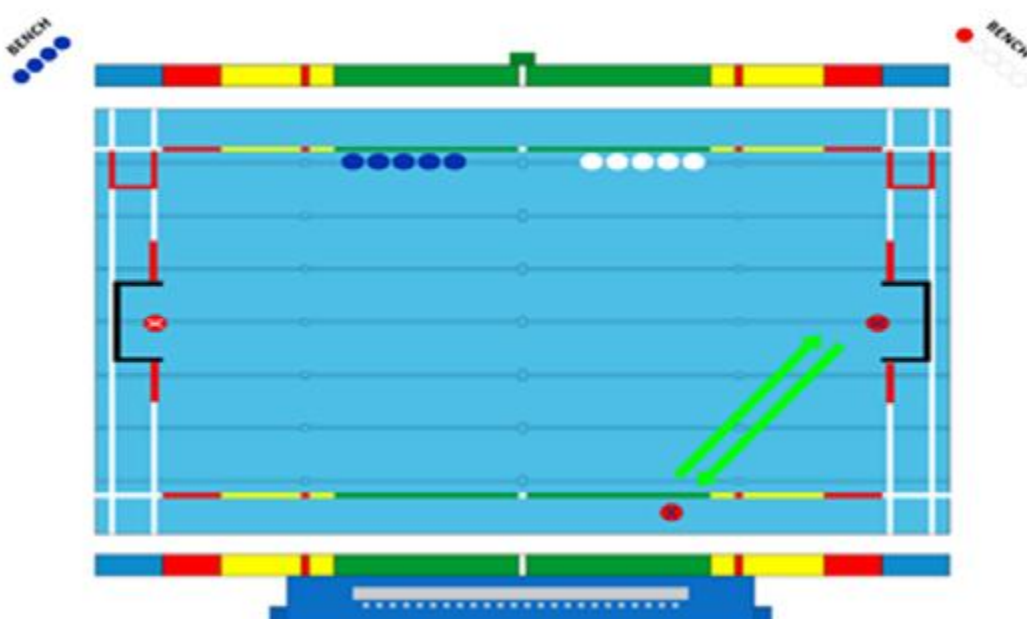
- 1.5.1.1.** Un arbitre est présent sur chaque ligne de touche et sur chaque ligne des 5 mètres. Toutefois :
- 1.5.1.1.1.** Si un joueur tire un tir de penalty de la main droite, l'arbitre doit se positionner sur la ligne de touche, sur la ligne des 5 mètres, à la droite du joueur face au but ;
- 1.5.1.1.2.** Si un joueur tire un tir de penalty de la main gauche, l'arbitre doit se positionner sur la ligne de touche, sur la ligne des 5 mètres, à la gauche du joueur face au but ; et
- 1.5.1.1.3.** Par conséquent, le ou les arbitres peuvent être amenés à se déplacer entre les deux lignes des 5 mètres de leur côté du terrain pendant une séance de tirs de penalty, afin de garantir que le tir de penalty soit arbitré par un arbitre situé du même côté du joueur que la main avec laquelle celui-ci exécute le tir.
- 1.5.2.** Les secrétaires doivent :
- 1.5.2.1.** Noter les numéros de bonnet des joueurs effectuant les tirs de penalty.
- 1.5.2.2.** S'assurer, en concertation avec le délégué de la CCA, avant le début de la séance de tirs de penalty, qu'aucun joueur ayant écopé de trois (3) fautes personnelles ou suspendu pour le reste du match ne participe à la séance de tirs de penalty.
- 1.5.2.3.** Si nécessaire, assister les arbitres dans la désignation des cinq (5) tireurs de chaque équipe, y compris l'ordre des tirs après les cinq (5) premiers tirs de chaque équipe, le cas échéant.
- 1.5.2.4.** Il n'est pas nécessaire d'établir ni de soumettre une liste des tireurs avant le début de la séance de tirs de penalty.
- 1.5.3.** Sauf indication contraire, les officiels techniques continuent de diriger le jeu et d'arbitrer pendant la séance de tirs de penalty, conformément au présent règlement.
- 1.6. Remplacement d'un gardien de but pendant une séance de tirs de penalty**
- 1.6.1.** Un gardien de but peut être remplacé avant ou à tout moment pendant la séance de tirs de penalty.
- 1.6.2.** Si un gardien de but est remplacé avant la séance de tirs de penalty, le gardien remplaçant prend sa place pour la séance conformément à l'article 1.2.1.3 de la présente annexe 3. Le gardien qui quitte le terrain rejoint le banc de son équipe.

- 1.6.3.** Si un gardien de but entre sur le terrain après le début de la séance de tirs de penalty :
- 1.6.3.1.** Le gardien remplaçant doit marcher du banc de son équipe jusqu'à la ligne médiane du même côté, entrer dans le bassin, puis nager jusqu'au but et prendre sa place.
- 1.6.3.2.** Le gardien remplacé doit quitter le but et nager jusqu'à une position :
- 1.6.3.2.1.** à l'extérieur de la ligne de touche (hors du terrain), face aux bancs des équipes ; et
- 1.6.3.2.2.** entre la ligne des 6 mètres et la ligne médiane dans la même moitié du terrain ;
- 1.6.3.2.3.** jusqu'à leur remplacement ou jusqu'à la fin de la séquence de tirs de penalty (comme indiqué dans le schéma ci-dessous).



### 1.6.3.3.

Si un gardien de but qui a été remplacé est ensuite remplacé à nouveau comme gardien de but lors de la séance de tirs de penalty, il doit échanger sa position avec le gardien de but qu'il remplace (comme indiqué dans le schéma ci-dessous).



## 1.7. Exclusion du gardien de but lors d'une séance de tirs de penalty :

**1.7.1.** Si un gardien de but ne se place pas correctement sur sa ligne de but lors d'un tir de penalty après en avoir reçu l'ordre de l'arbitre :

**1.7.1.1.** Le gardien de but sera exclu pour l'exécution de ce tir de penalty et un joueur parmi les cinq (5) joueurs participant à la séance de tirs de penalty devra prendre la position du gardien de but, mais sans bénéficier des privilèges du gardien de but (c'est-à-dire qu'il devra jouer comme gardien de but pour ce tir de penalty sans pouvoir, par exemple, utiliser ses deux (2) mains ou le poing fermé pour bloquer le ballon).

- 1.7.1.2.** Après l'exécution du tir de penalty, le gardien de but ou un remplaçant est autorisé à reprendre part à la séance de tirs de penalty, sauf dans les circonstances prévues à l'article 17.3 du présent règlement (troisième faute personnelle).
- 1.7.2.** Si, lors de l'exécution d'un tir de penalty, le gardien de but avance avant que l'arbitre ne siffle pour signaler que le tir de penalty peut être exécuté, et que le tir de penalty n'aboutit pas à un but :
- 1.7.2.1.** le gardien de but sera exclu pour ce tir de penalty et un joueur parmi les cinq (5) joueurs participant à la séance de tirs de penalty devra prendre la position du gardien de but, mais sans bénéficier des privilèges du gardien de but (c'est-à-dire qu'il devra jouer comme gardien de but pour ce tir de penalty sans pouvoir, par exemple, utiliser ses deux (2) mains ou le poing fermé pour bloquer le ballon) ;
- 1.7.2.2.** le tir de penalty sera à nouveau exécuté ; et
- 1.7.2.3.** après l'exécution du tir de penalty, le gardien de but ou un remplaçant est autorisé à reprendre part à la séance de tirs de penalty, sauf dans les circonstances prévues à l'article 17.3 du présent règlement (troisième faute personnelle).
- 1.7.3.** Si un gardien de but est exclu pour le reste du match pendant une séance de tirs de penalty pour quelque raison que ce soit, y compris pour une troisième faute personnelle conformément à l'article 17.3 du présent règlement :
- 1.7.3.1.** un joueur parmi les cinq (5) joueurs participant à la séance de tirs de penalty peut, pour le tir de penalty suivant, prendre la position du gardien de but, mais sans bénéficier des privilèges du gardien de but (c'est-à-dire sans pouvoir utiliser ses deux (2) mains ou le poing fermé pour bloquer le ballon) ; et
- 1.7.3.2.** après l'exécution de ce tir de penalty, le gardien de but exclu peut être remplacé par un gardien de but remplaçant ou par un autre joueur.
- 1.7.4.** Si un joueur de champ est exclu pour le reste du match pendant une séance de tirs de penalty :
- 1.7.4.1.** ce joueur est retiré de l'ordre des cinq (5) joueurs participant à la séance de tirs de penalty pour son équipe ; et

**1.7.4.2.** un autre joueur est désigné à sa place et placé en dernière position dans l'ordre des tireurs.

**FRBN 32.-** Dans les piscines avec un côté peu profond (moins de 1,80 m), tous les tirs de penalty seront exécutés du côté profond du bassin.

## **22.10. ANNEXE 10 – DÉFINITIONS DU WATER-POLO**

### **1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES RELATIVES AUX DÉFINITIONS DU WATER-POLO**

- 1.1.** Les termes en majuscules utilisés dans la présente section ont la signification qui leur est attribuée dans la présente Annexe 10.
- 1.2.** La présente Annexe 10 contient des termes spécifiques au water-polo et/ou au water-polo à 4, en complément des termes définis dans le présent règlement. Par conséquent :
- ~~**1.2.1.** Les termes commençant par une majuscule utilisés dans la partie 9 des règlements de la World Aquatics s'appliquent également au présent règlement.~~
- ~~**1.2.2.** Sauf indication contraire dans le présent règlement, les interprétations des règles de la partie 9 des règlements de la World Aquatics s'appliquent également au présent règlement.~~
- ~~**1.2.3.** En cas de conflit ou de différence entre les définitions établies à l'annexe 10 et celles de la partie 9 des règlements de la World Aquatics, les définitions de la présente annexe 10 s'appliquent uniquement au présent règlement.~~
- 1.3.** Lorsque le présent règlement fait référence à une ligne ou à une zone définie dans la présente Annexe 10 :
- 1.3.1.** L'expression « derrière » une ligne désigne, selon le contexte :
- 1.3.1.1.** plus loin du but que cette ligne, lorsqu'une équipe attaque ;
- 1.3.1.2.** plus près du but que cette ligne, lorsqu'une équipe défend ; ou
- 1.3.1.3.** le côté de la ligne qui est extérieur ou le plus éloigné du terrain.
- 1.3.2.** L'expression « au-delà » d'une ligne désigne, selon le contexte :
- 1.3.2.1.** plus près du but que cette ligne, lorsqu'une équipe attaque ;
- 1.3.2.2.** plus loin du but que cette ligne, lorsqu'une équipe défend ; ou
- 1.3.2.3.** le côté de la ligne situé à l'intérieur du terrain.
- 1.3.3.** Le « bord avant » ou « bord intérieur » désigne le côté de cette ligne à l'intérieur duquel se trouve le terrain de jeu.

- 1.3.4.** La zone d'attaque ou la ligne d'attaque d'une équipe est la ligne ou la zone la plus proche du but que cette équipe attaque, tandis que sa zone de défense ou sa ligne de défense est la ligne ou la zone la plus proche du but que cette équipe défend.
- 1.4.** De même, lorsque ces règles (y compris la présente annexe 10) utilisent les termes « attaquant », « défensif », « offensif » ou d'autres termes synonymes :
- 1.4.1.** Une équipe « attaquante » ou « offensive » est l'équipe qui a la possession du ballon à ce moment-là. Un joueur « attaquant » ou « offensif » est un joueur de l'équipe qui a la possession du ballon à ce moment-là ;
- 1.4.2.** Une équipe « défensive » est l'équipe qui n'a pas la possession du ballon à ce moment-là. Un joueur « défensif » est un joueur de l'équipe qui n'a pas la possession du ballon à ce moment-là ;
- 1.4.3.** Le but dans lequel une équipe cherche à marquer est le but qu'elle « attaque ». Une équipe « défend » le but dans lequel son adversaire cherche à marquer ;
- 1.4.4.** En tout état de cause, les arbitres ont pleine autorité pour interpréter si une équipe est en phase d'attaque ou de défense et pour appliquer les règles en conséquence.
- 2. DÉFINITIONS**
- 2.1. Zone des 2 mètres :** zone située à chaque extrémité du terrain de jeu, entre la ligne des 2 mètres et la ligne de but.
- 2.2. Ligne des 2 mètres :** ligne située à chaque extrémité du terrain de jeu, à deux (2) mètres de chaque ligne de but en direction de la ligne médiane.
- 2.3. Zone des 5 mètres :** zone située à chaque extrémité du terrain de jeu, entre la ligne des 5 mètres et la ligne de but.
- 2.4. Ligne des 5 mètres :** ligne située à chaque extrémité du terrain de jeu, à cinq (5) mètres de chaque ligne de but en direction de la ligne médiane.
- 2.5. Zone des 6 mètres :** zone située à chaque extrémité du terrain de jeu, entre la ligne des 6 mètres et la ligne de but.
- 2.6. Ligne des 6 mètres :** ligne située à chaque extrémité du terrain de jeu, à six (6) mètres de chaque ligne de but en direction de la ligne médiane.

- 2.7. Le temps de jeu effectif** désigne la période pendant laquelle le match se déroule, lorsque le ballon est sur le terrain de jeu et qu'il n'y a pas d'arrêt de jeu ni de pause. Le temps de jeu effectif :
- 2.7.1.** commence au début de chaque période, dès qu'un joueur touche le ballon, et se termine à la fin de chaque période ;
  - 2.7.2.** est interrompu à tout arrêt de jeu signalé par l'arbitre ;
  - 2.7.3.** reprend, après un arrêt de jeu signalé par l'arbitre, lorsque le ballon est visiblement remis en jeu (ou est relancé après un arrêt de jeu conformément aux présentes règles).
- 2.8. L'avantage désigne** l'opportunité pour un joueur attaquant et/ou l'équipe attaquante de progresser ou de se créer une occasion de marquer un but.
- ~~**2.9. Le système de possession alternée** désigne le système permettant de déterminer l'équipe qui prendra possession du ballon lors d'un match de Water-Polo 4s.~~
- 2.10. Le jeu agressif** désigne tout comportement ou toute action, autre qu'une action violente, susceptible d'entraîner des blessures pour les adversaires ou d'autres personnes. Sans préjudice de la généralité de cette définition, le jeu agressif peut inclure :
- 2.10.1.** tout comportement ou toute action visant à provoquer un adversaire ;
  - 2.10.2.** Tout comportement ou action manifestant une hostilité ou une violence physique dépassant les limites du contact sportif acceptable ;
  - 2.10.3.** Tout jeu dangereux, qu'il y ait ou non intention de blesser un adversaire ou une autre personne ; et/ou
  - 2.10.4.** Tout comportement imprudent ou vindicatif.
- ~~**2.11. Le tir de penalty bonus** désigne, en Water-Polo 4s, un tir de penalty accordé à la suite de la quatrième faute personnelle de l'équipe adverse au cours d'une période.~~
- 2.12. Numéro de bonnet :** numéro d'identification numérique figurant sur le bonnet de chaque joueur.
- 2.13. Zone de compétition :** l'ensemble de l'espace désigné pour le match, y compris le terrain de jeu, la piscine, le banc des équipes, la table des officiels et la zone entourant le terrain de jeu.

- 2.14. Corner :** remise en jeu accordée à une équipe sur sa ligne d'attaque des 2 mètres, conformément à l'article 14.
- 2.15. Contre-attaque :** transition ou mouvement au cours duquel l'équipe en possession du ballon progresse de manière décisive vers le but qu'elle attaque afin de marquer avant que l'équipe adverse ne puisse ralentir sa progression et/ou mettre en place une position défensive organisée.
- 2.16. Commission de discipline :** commission désignée par la FRBN, dont les responsabilités incluent celles énoncées à l'article 2 du présent règlement.
- 2.17. Tir direct :** tir permettant à une équipe de marquer un but après la reprise du jeu ou après que le ballon a été visiblement mis en jeu, conformément à l'article 7.5.
- 2.17.1.** Par exemple : a) un tir direct peut être effectué après un coup franc consécutif à une faute commise à l'extérieur de la ligne des 6 mètres ; après un tir de penalty ; ou après un corner ; et b) lorsqu'un tir direct est autorisé, il n'est pas nécessaire que deux (2) joueurs ou plus touchent le ballon pour qu'un but puisse être marqué.
- 2.18. Dribbler :** nager avec le ballon ou se propulser vers l'avant en nageant sans le tenir.
- 2.19. Une faute d'exclusion** est une faute qui empêche un joueur de participer au match pendant une période déterminée, conformément à l'article 10. Ainsi :
- 2.19.1.** « Exclusion » désigne la décision de l'arbitre d'exclure un joueur pour une faute d'exclusion, ou la période pendant laquelle un joueur est exclu pour avoir commis une faute d'exclusion ou pour toute autre raison conformément au présent Règlement.
- 2.19.2.** « Joueur exclu » est un joueur qui, à ce moment-là, n'est pas autorisé à participer au match sur le terrain de jeu.
- 2.20. Zone d'exclusion et de réentrée** désigne l'endroit d'où un joueur ou un remplaçant retourne sur le terrain de jeu après une exclusion, conformément à l'article 2.5, et dont l'emplacement et les dimensions sont définis à l'article 20.7.
- 2.21. Faux départ** désigne le fait pour un joueur de quitter sa ligne de but au début d'une période avant que l'arbitre n'ait donné le signal.
- 2.22. Joueur de champ** désigne un joueur qui n'est pas un gardien de but.

- 2.23. Zone de remplacement volant :** zone d'où peuvent être effectués les remplacements en vol, conformément à l'article 2.5, et dont l'emplacement et les dimensions sont définis à l'article 20.6.
- 2.24. Faute** désigne une faute ordinaire, une faute d'exclusion, une faute de penalty et/ou une faute personnelle.
- 2.25. Coup franc :** méthode de reprise du jeu après une faute ou un arrêt de jeu par un joueur remettant visiblement le ballon en jeu, conformément à l'article 12.
- 2.26. But :** selon le contexte :
- 2.26.1.** lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, conformément à l'article 7 ; ou
- 2.26.2.** la structure composée de deux (2) poteaux, d'un filet et d'une barre transversale, située au centre de chaque ligne de but.
- 2.27. Zone de but :** zone rectangulaire située à chaque extrémité du terrain de jeu, entre la ligne de but et la ligne des 2 mètres, dont la largeur est parallèle au bord extérieur de chaque poteau de but.
- 2.28. Différence de buts :** nombre de buts marqués par une équipe moins le nombre de buts encaissés par cette même équipe, à l'exclusion des buts marqués lors des séances de tirs de penalty.
- 2.29. Ligne de but :** ligne située à chaque extrémité du terrain de jeu, alignée avec le bord avant des poteaux de but.
- 2.30. Remise en jeu depuis le but :** remise en jeu accordée à l'équipe qui défend après que le ballon a franchi la ligne de but (sans entrer dans le but), conformément à l'article 13.
- 2.31. Gardien de but :** joueur dont la principale fonction est d'empêcher le ballon d'entrer dans le but.
- 2.31.1.** Les gardiens de but sont désignés comme tels dans la composition de départ d'une équipe, mais dans le présent règlement, le terme « gardien de but » inclut également tout gardien de but remplaçant ou joueur jouant le rôle de gardien de but, sauf indication contraire ou si le contexte l'exige.

- 2.32. Ligne médiane :** ligne divisant le terrain de jeu en deux (2) moitiés égales.
- 2.33. Entraîneur principal :** officiel d'équipe ayant les droits et responsabilités définis dans le présent règlement.
- 2.34. Retenir le ballon :** action de soulever, porter ou toucher le ballon, à l'exclusion du dribble.
- 2.35. Entrée irrégulière :** entrée d'un joueur (y compris le retour d'un joueur exclu ou d'un remplaçant) sur le terrain de jeu sans y être autorisé, ou depuis un lieu ou d'une manière non autorisée par le présent règlement.
- 2.36. Coup de pied :** coup, poussée ou coup violent du pied en direction du corps ou du visage d'une autre personne.
- 2.37. ~~La règle de grâce~~** désigne, en Water-Polo 4s, la situation dans laquelle une équipe mène le match de dix (10) buts ou plus à tout moment à partir de la fin de la deuxième période. Dans ce cas, le match prend fin et l'équipe ayant inscrit le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur.
- 2.38. Inconduite :** comportement inacceptable tel que défini à l'article 10.2.2, entraînant une exclusion.
- 2.39. Remise en jeu par chandelle d'arbitre :** reprise du jeu par l'arbitre en lançant le ballon dans le terrain de jeu, conformément à l'article 15.2.
- 2.40. Table des officiels :** table et emplacement désigné où se trouvent les officiels techniques (y compris les secrétaires, les chronomètres et les délégués de la CCA, mais pas les arbitres) pendant un match.
- 2.41. Faute ordinaire :** toute faute mentionnée à l'article 8, qui donne généralement lieu à un coup franc pour l'équipe adverse.
- 2.42. Faute de penalty :** toute faute mentionnée à l'article 11, qui donne généralement lieu à un tir de penalty pour l'équipe adverse.
- 2.43. Séance de tirs de penalty :** méthode permettant de déterminer l'issue d'un match par des tirs de penalty lorsque les équipes sont à égalité à la fin de la quatrième période, conformément à l'annexe 3, et qu'un vainqueur doit être désigné.

- 2.44. Tir de penalty :** tir effectué depuis la ligne des 5 mètres de l'équipe offensive, généralement à la suite d'une faute de penalty, conformément à l'article 16.
- 2.45. Période :** l'une des quatre (4) périodes chronométrées d'un match, conformément à l'article 4.
- 2.46. Faute personnelle :** faute d'exclusion ou faute de penalty enregistrée à l'encontre d'un joueur, conformément à l'article 17.
- 2.47. Joueur :** athlète individuel membre d'une équipe de water-polo, y compris les joueurs de champ et les gardiens de but.
- 2.48. Possession du ballon :**
- 2.48.1.** lorsqu'elle est utilisée en référence à un joueur, lorsqu'un joueur tient, dribble ou est en train de lancer le ballon ;
- 2.48.2.** Lorsqu'il est utilisé en relation avec une équipe, ce terme désigne l'équipe du joueur en possession du ballon et/ou la période pendant laquelle cette équipe a eu la possession du ballon, conformément à l'article 9.
- 2.49. Prendre appui** sur un adversaire signifie qu'un joueur utilise sa main, son bras, son pied ou toute autre partie de son corps pour prendre appui sur un adversaire afin d'obtenir un avantage positionnel.
- 2.50. Compte rendu du match** désigne un compte rendu écrit de certains événements survenus lors d'un match, notamment : les joueurs sur le terrain de jeu ; les buts marqués ; les temps morts ; les fautes d'exclusion (y compris l'inconduite et l'action violente) ; les fautes de penalty ; et les fautes personnelles.
- 2.51. Carton rouge** désigne un carton présenté par l'arbitre pour indiquer qu'une personne est exclue pour le reste du match, conformément à l'article 18.
- 2.52. Chronomètre de possession** désigne, selon le contexte :
- 2.52.1.** le temps restant pour une équipe en possession du ballon, conformément à l'article 9 ; ou
- 2.52.2.** le chronomètre visible indiquant le temps restant pour une équipe en possession du ballon, conformément aux articles 9 et 21.12.

- 2.53. Ligne de touche :** ligne située de chaque côté du terrain de jeu.
- 2.54. Simulation** désigne le fait pour un joueur de feindre ou de jouer la comédie afin de donner l'impression qu'il a été victime d'une faute alors que ce n'est pas le cas.
- 2.55. L'esprit du jeu** consiste à s'efforcer de gagner un match, dans le respect de tous les joueurs (coéquipiers et adversaires), des officiels d'équipe, des officiels techniques et des spectateurs, ainsi que dans le respect de la compétition et du match lui-même. Pour respecter l'esprit du jeu, les joueurs et les autres participants doivent s'efforcer de respecter le présent règlement et de jouer avec intégrité et fair-play.
- 2.56. Liste de départ :** liste des joueurs soumise par une équipe avant le début de chaque match.
- 2.57. « Arrêt de jeu »** désigne une interruption du temps de jeu effectif signalée par l'arbitre au moyen d'un coup de sifflet ou autrement, pendant laquelle le jeu ne se poursuit pas jusqu'à sa reprise selon les modalités prévues par le présent règlement ou indiquées par l'arbitre, par exemple à la suite d'une faute ou pour toute autre raison prévue par le présent règlement.
- 2.58. « Coup »** désigne le fait pour un joueur de frapper, avec la main ou le bras, le corps ou le visage d'une autre personne, ou de frapper en direction de ceux-ci.
- 2.59. « Remplaçant »** désigne un joueur entrant sur le terrain de jeu pour remplacer un joueur déjà en jeu ou un joueur exclu.
- 2.60. « Tacle »** désigne le fait d'obstruer ou de tenter de prendre le ballon à un joueur adverse qui le détient, notamment en : retenant (retenant un adversaire pour restreindre ses mouvements) ; « plongeant » (poussant un adversaire sous l'eau) pour le retenir ; ou « entravant » (gênant le mouvement d'un autre joueur de manière illégale, par exemple en le retenant ou en le bloquant). Conformément au présent règlement, le terme « tacle » englobe les actions licites et illicites.
- 2.61. « Officiel d'équipe »** désigne un entraîneur ou tout autre membre d'une équipe qui n'est pas un joueur.

- 2.62.** « **Temps mort** » désigne une interruption de jeu d'une minute, conformément à l'article 5.
- 2.63.** ~~La **zone de temps mort** désigne, en Water-Polo 4s, une zone à partir de laquelle des remplacements peuvent être effectués ou que les joueurs doivent toucher ou par laquelle ils doivent sortir dans certains cas d'exclusion.~~
- 2.64.** ~~La **zone de « Touching Corner »** désigne, en Water-Polo 4s, le point situé sur chaque ligne de but, à deux (2) mètres à l'intérieur de la ligne de touche et du côté opposé à la table des officiels, signalé par des bouées rouges.~~
- 2.65.** **Délégué de la CCA** désigne la personne qui supervise et assiste l'arbitrage d'un match et/ou d'un événement conformément au présent règlement, comme prévu à l'article 3.2 du présent règlement, et qui exerce également la fonction d'évaluateur des arbitres.
- 2.66.** ~~« **Examen vidéo de l'arbitrage (VAR)** » désigne l'examen par les arbitres des images du match.~~
- 2.67.** ~~« **Écran VAR** » désigne les écrans ou autres technologies utilisés pour visionner les images lors d'un examen vidéo de l'arbitrage (VAR).~~
- 2.68.** « **Action violente** » désigne le fait d'établir ou de tenter d'établir un contact avec une autre personne par des actions ou des mouvements qui, de l'avis de l'arbitre, sont malveillants (c'est-à-dire l'intention de causer un préjudice ou une blessure, qu'il y ait contact ou non), y compris, mais sans s'y limiter, les coups de pied et les coups de poing, ou les tentatives de tels actes, tels que décrits à l'article 10.2.1.
- 2.69.** **Remettre visiblement** le ballon en jeu (y compris les formulations de ce terme telles que « **remettre visiblement le ballon en jeu** ») signifie que le ballon quitte visiblement la main d'un joueur après un arrêt de jeu, y compris lorsqu'un joueur passe le ballon d'une main à l'autre.
- 2.70.** ~~Le **Water Polo 4s** désigne la forme de waterpolo décrite à l'Annexe 9 du règlement de World Aquatics.~~

- 2.71.** **Évaluateur de la CCA** désigne un délégué de la CCA chargé d'évaluer la performance des arbitres au cours du match, conformément aux dispositions applicables du présent règlement.
- 2.72.** **Un carton jaune** désigne un carton donné à une équipe ou à son entraîneur principal, constituant un avertissement officiel pour le reste du match, conformément à l'article 18.

**FRBN 33.-** Par exception aux dispositions du règlement de World Aquatics, les règles relatives au Water Polo 4s ne sont pas applicables aux compétitions organisées sous l'égide de la FRBN.