

INSTRUCTIONS POUR LES REGLES FINA WP 2015

Rencontre avec le Président du comité technique water-polo de la FINA, Mr Gianni LONZI

Chers collègues,

La nouvelle saison a débuté et la pression sur les règles du water-polo ainsi que sur les arbitres est toujours plus importante, c'est pourquoi nous voulons repréciser les instructions de la saison passée.

FAUTES ORDINAIRES

Notre but reste : « Moins c'est mieux »

S'il vous plait, portez une attention particulière à ne siffler que les fautes importantes. Jusqu'à maintenant nous avons diminué le nombre de coups de sifflet avec un impact minime sur le jeu, toutefois nous voyons toujours, des fautes non nécessaires, signalées.

Avoir la tête sous l'eau n'est pas une faute. Le mouvement de l'attaquant (avec la tête ou le corps) qui rentre en contact contre un défenseur est une faute offensive (contre faute) ! La simulation ne doit pas être récompensée par l'attribution d'une faute en faveur du joueur qui a commis cette simulation.

« Les fautes ordinaires doivent être accordées uniquement si la perte de la possession du ballon par l'attaquant est le résultat d'une faute. L'avantage doit être favorisé tout au long du jeu, il en est de même sur le signalement des fautes ordinaires ».

D'autre part, un arbitre ne peut pas permettre qu'un joueur ayant subi une faute perde la possession du ballon. Passer (sauter) par-dessus la tête, tenir, couler et lever les deux mains constituent des fautes. Retarder l'attribution d'une faute peut engendrer plusieurs problèmes : Par exemple, le défenseur a le ballon et l'éloigne de l'action, le ballon doit être renvoyé et l'action arrêtée.

« Dans la situation du pressing nous avons plusieurs cas, où les défenseurs n'ont pas l'intention de jouer le ballon et commettent directement une faute sur le corps de l'attaquant ; dans ces circonstances, l'arbitre ne peut pas attendre pour accorder une faute, celle-ci doit être signalée immédiatement. »

Comment aborder le signalement des fautes ?

Les fautes ordinaires représentent environ 75% des coups de sifflet lors d'un match. La concentration de l'arbitre doit être la même que lorsqu'il surveille la position de l'avant de pointe. Chaque faute est importante. Les arbitres doivent identifier l'intention du joueur :

- Est-ce que l'intention du défenseur est d'aller au ballon ou de commettre une faute ?
- Est-ce que l'intention de l'attaquant est de jouer le ballon, de tirer au but, de faire une passe ou d'obtenir une faute ?

Quand l'intention du joueur est identifiée et conforme aux règles, nos décisions seront meilleures et cohérentes.

WP 20 : FAUTES ORDINAIRES

WP 20.1 NOTE : les arbitres doivent siffler les fautes ordinaires conformément aux règles de façon à permettre à l'équipe attaquante de développer toute situation d'avantage. Toutefois, les arbitres DOIVENT s'attacher aux circonstances particulières de l'article WP 7.3 – (AVANTAGE).

FAUTES OFFENSIVES

Les fautes offensives sont des décisions importantes ! Ce ne sont pas juste des fautes ordinaires, car lors de leur signalement nous faisons passer la possession du ballon d'une équipe à l'autre. Les fautes qui doivent être signalées sont :

- Celles qui ont une influence sur le jeu,
- Persister dans une faute (tenir, jouer sous l'eau, pousser)
- Quand le ballon se trouve à proximité (de la zone de but)
- Jeu dangereux (coudes, mouvements de la tête)

Les fautes offensives doivent être claires et visibles et bien sûr importantes au regard du développement du jeu.

Ne pas signaler de faute offensive quand celles-ci **ne sont pas** importantes pour le jeu et que personne ne comprendrait ce qui se passe :

- Le ballon est loin, (l'action se développe ailleurs)
- Il n'y a aucune chance que l'avant de pointe puisse recevoir le ballon
- Quand les joueurs se battent pour la position
- Quand une faute n'a aucune influence sur le jeu
-

Rappel, l'arbitre doit protéger l'action, diminuer les coups de sifflet superflus et favoriser la règle de l'avantage.

« Les arbitres doivent voir toutes les fautes mais signaler seulement celles qui ont une influence sur le jeu ou l'action. L'avantage doit être une priorité dans le water-polo ».

COMPORTEMENT ET PRATIQUE

Comme les joueurs, les arbitres doivent se préparer autant que faire se peut. Il est extrêmement important de s'exercer, de rester en bonne forme et d'essayer d'appliquer ces instructions à l'entraînement avant de le faire en match officiel.

Le comportement de l'arbitre doit être en permanence contrôlé et irréprochable.

Nous devons respecter tous les acteurs de notre sport et conserver un haut degré de professionnalisme.

Notre obligation est de suivre les règles de comportement de la WWR.

EN RESUME :

1. Le but est de diminuer les coups de sifflet superflus
2. Au lieu de siffler, parfois, les arbitres peuvent utiliser leurs mains pour expliquer une situation.
3. Appliquer la règle de l'avantage dans l'esprit du jeu.
4. Les arbitres doivent intervenir uniquement quand c'est important et nécessaires au regard de l'esprit du jeu et en conformité avec les règles.

WWR Le comité technique Water-polo de la FINA le 17.11.2014

Denis Cadon

Président de la commission

Fédérale des Juges et Arbitres

Richard Papazian

Président de la commission

Fédérale du Water Polo

Traduction réalisée par le comité de relecture composé de messieurs : F. Audeguy, F. Blanchard, C. Fargeas, C. Vanhems.