

CONTRE ATTAQUE (recommandations)

L'équipe attaquante **ne peut obtenir un quelconque avantage grâce à une faute** commise par un de ses joueurs

L'arbitre n'est pas obligé de siffler une faute ordinaire commise par un joueur de champ alors qu'elle **n'a pas d'influence sur le déroulement du jeu.**

L'arbitre n'est pas obligé de siffler une exclusion en faveur de l'équipe attaquante si celle-ci peut lui **créer un désavantage.**

TIR DE PENALTY « Lâcher le ballon »

Il n'est **pas suffisant** pour obtenir un Pénalty que la pointe se tourne et lâche le ballon. Il n'y a pas forcément lieu de siffler un Pénalty.

Généralement, dans cette situation, l'arbitre siffle immédiatement Pénalty. Ce n'est pas ce que prévoit le règlement. Nous devons **attendre** un moment pour **laisser l'opportunité au défenseur de lever les mains.** Si tel est le cas, aucune faute n'est commise, et donc il n'y a pas lieu d'attribuer un Pénalty.

Dans cette situation, le joueur attaquant doit continuer à jouer pour montrer, dans un second mouvement, **son intention de marquer un but.**

Si ce dernier est stoppé dans ce second mouvement par une faute du défenseur, alors, **il y a Pénalty.** L'attaquant doit montrer son intention de joueur le ballon pour aller marquer un but.

On ne peut accorder un Pénalty juste parce qu'un joueur le réclame. **En effet se contenter de lâcher le ballon ne suffit pas pour obtenir un Pénalty.**

C'est le même cas de figure que pour une situation extérieure à la pointe lorsqu'un attaquant nage en contre-attaque. Si l'attaquant est tenu par un défenseur mais que celui-ci **lève immédiatement les bras, alors nous devons laisser l'avantage à l'attaquant.** A lui de montrer son **intention de continuer à jouer**, nager ou marquer un but.

LA NOTION DE « BONNE PASSE »

Un des critères important pour accorder un Pénalty réside dans la **qualité de la passe.** Nous ne devons pas accorder de Pénalty s'il y a une mauvaise passe et ceci, même si une faute est commise.

L'ÉPREUVE DE TIR DE PENALTIES (à l'issue du temps réglementaire)

- 1 : Les juges de but sont **démis de leurs fonctions** (ce sont les arbitres qui gèrent la séance)
- 2 : Les entraîneurs des deux équipes donnent une liste de **5 noms qui prendront part à cette épreuve.**
- 3 : Les gardiens de but **peuvent être remplacés à tout moment** lors de cette épreuve, pourvu que les remplaçants figurent sur la liste des équipes pour ce match.
- 4 : Les deux gardiens de but **changent de côté**
- 5 : Les numéros de bonnet des 5 joueurs doivent être notés sur une liste dans **l'ordre de passage.** Celui-ci ne peut être changé pendant le déroulement de l'épreuve de tir de Penalties.
- 6 : Aucun des **joueurs exclus** pendant le jeu pour exclusion avec substitution, brutalité ou 3 fautes personnelles n'est autorisé à participer à l'épreuve de tir de Penalties.
- 7 : Les tirs de Penalties se feront **alternativement sur chaque but.** (*Sauf si les conditions d'une extrémité du champ de jeu représentent un avantage ou un désavantage pour une des deux équipes article WP11.3 g*)
- 8 : Les joueurs inscrits sur la liste **resteront dans l'eau**, dans leur partie de terrain sur la ligne de mi-distance.
- 9 : Tous les autres joueurs et officiels des équipes **resteront assis sur leur banc** respectif.
- 10 : Un tirage au sort déterminera la première équipe à tirer.

PENALTY :

Pour attribuer un Pénalty :

- La faute doit être commise **dans la zone des 5 mètres,**
- L'attaquant doit être **complètement orienté vers le but,**
- L'attaquant **ne tient pas** le ballon,
- L'**intention** de l'attaquant **est de marquer un but,**
- La **passe** à l'attaquant doit être **correcte**
-

A noter : Il n'y a pas de défenseur entre l'attaquant et le gardien de but au moment où le Pénalty est accordé.

Pendant un tir de Pénalty, l'attaquant ne peut avancer son corps vers le gardien de but.

COLLABORATION ENTRE LES ARBITRES :

Les arbitres en charge d'un match doivent travailler **ensemble** comme une équipe et non chacun de leur côté.

Il ne doit pas y avoir deux arbitres séparés mais bien **UN arbitre** représenté par deux individus.

Avant le jeu ils doivent :

- Discuter de comment contrôler les joueurs pendant la partie,
- Discuter des exigences et du niveau de jeu,
- Ces exigences et niveau de jeu doivent rester les mêmes du début à la fin de la partie,
- Contrôler les buts, les ballons et les marquages du champ de jeu,
- Contrôler les joueurs (maillots de bain, graisse, ongles),
- Contrôler les bancs et les officiels de chaque équipe.
-

Une signalisation claire et correcte des arbitres est essentielle pour éviter toute confusion pour les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs.

L'arbitre doit **siffler différemment** une faute ordinaire, une contre-faute, une exclusion ou un Penalty. Les deux arbitres doivent utiliser les mêmes signaux.

En cas d'exclusion, l'arbitre doit d'abord signaler le numéro au joueur exclu, puis à son collègue arbitre et enfin à la table.

Dans le cas d'une **double exclusion**, l'arbitre doit **demande le ballon** pour clarifier la situation auprès des joueurs, des entraîneurs et de la table.

Toute erreur ou incompréhension doivent être clarifiées **en coopération** entre les deux arbitres.

FAUTE ORDINAIRE :

Quand un défenseur tente de prendre le ballon à la pointe et entrave les mouvements de la pointe avec son corps **sans tenir, tirer ou enfoncer l'attaquant**, alors il ne commet qu'une **faute ordinaire**.

Il faut essayer d'éviter d'accorder des fautes **d'exclusion systématiquement** dès que le ballon arrive en pointe (*attendre d'être sûr de prendre la bonne décision*).

AVANTAGE :

Quand un défenseur est positionné du **côté opposé au « bon bras »** de la pointe, il est alors en très bonne position pour prendre le ballon sans fauter.

De même, si le défenseur est en **position horizontale**, il a plus de chance de récupérer le ballon sans provoquer une faute.

FAUTE D'EXCLUSION :

Toute tentative du défenseur d'intervenir sur le corps de la pointe **sans une intention claire** de prendre le ballon sera pénalisée par une faute d'exclusion.
Cela arrive quand le défenseur est en position verticale et que le ballon est posé en pointe.
Dans le cas où le défenseur est allongé sur la pointe et qu'il saute au-dessus de la tête de celui-ci, empêchant ainsi les mouvements de l'attaquant, alors, le défenseur doit être exclu, **même s'il a les deux mains levées.**

FAUTE OFFENSIVE :

Une pointe **ne peut pas jouer sous l'eau**. Une **faute offensive** doit être attribuée au joueur qui gagne un avantage lorsqu'il reçoit le ballon en étant passé sous l'eau.
Tous mouvements en arrière du joueur de pointe utilisant **ses mains ou sa tête afin de repousser** le défenseur, quand le ballon lui parvient, doit être pénalisé par une **faute offensive**.
Si la pointe et le défenseur se tiennent tous les deux sous l'eau, **sans se préoccuper** de savoir où se trouve le ballon, alors une **double exclusion** doit être sifflée.
S'ils persistent à jouer de cette façon, après avoir été exclu, ils devront être exclus définitivement pour le reste du match, avec remplacement (EDA), ceci afin d'éviter tout jeu violent.

JEU SUR LE TERRAIN :

A : PRESSING :

Deux types de pressing :

- 1 : Un pressing **non autorisé** (tenir l'attaquant et l'empêcher de bouger)
- 2 : Un pressing **autorisé** (contrôler les mouvements de l'attaquant, le toucher)

Un pressing non autorisé est une tactique utilisée pour **détruire la vitesse du jeu et l'action**. Ce pressing empêche les joueurs de développer du jeu et augmente l'agressivité.
Toute action consistant à tenir ou bloquer un attaquant **avec une ou deux mains**, alors que celui-ci est en train de se déplacer (nager) doit être sanctionnée par une **exclusion**.

Le jeu agressif d'un défenseur qui utilise ses deux mains, avec **l'intention de commettre une faute** doit être sanctionné par une **exclusion**.

Un défenseur en position horizontale a le droit de contrôler le mouvement de l'attaquant en le touchant avec une main ou en nageant à côté de lui.

Quand le défenseur va chercher le ballon en position horizontale et que l'attaquant ne montre pas **l'intention de le jouer**, l'avantage doit être donné au défenseur qui fait action de jeu.

Si l'attaquant nage sur le corps du défenseur dans une position horizontale, une **faute offensive** doit être accordée.

B : FAUTE TACTIQUE :

Une faute tactique c'est :

- Lever les deux mains,
- Gêner un coup franc,
- Repousser le ballon après l'attribution d'un coup coup-franc,
- Fauter avec les deux mains,
- Une faute agressive pour empêcher un avantage.

Les fautes tactiques doivent être sanctionnées par une **faute d'exclusion**.

C : NAGER SOUS L'EAU :

Tout passage d'un attaquant sous un défenseur afin de prendre un avantage doit être sanctionné par une **faute offensive**. Cela arrive communément au départ d'un déplacement nagé ou à la pointe.

Le water-polo doit se jouer au-dessus de l'eau et non sous l'eau.

D : LA SIMULATION EST UNE FAUTE :

Par exemple :

Un attaquant qui simule une faute en mettant **sa tête sous l'eau**

Une pointe qui simule **d'être tiré en arrière** pour obtenir une faute d'exclusion

Il est important que l'arbitre ne se laisse pas leurrer par ces simulations et qu'il sanctionne ces actions d'une **faute offensive**.

L'arbitre a la possibilité de laisser jouer l'action jusqu'à ce que l'attaquant perde le ballon mais il doit monter clairement au joueur que la **simulation n'est pas acceptée**.

Si le joueur continue de simuler, un **carton jaune** doit être donné comme un avertissement pour lui et **son équipe**.

Si n'importe lequel des joueurs de l'équipe avertie d'un carton jaune, **persiste dans la simulation**, le joueur fautif sera **exclu avec remplacement (carton rouge)**.

E : FAUTES ORDINAIRES SUR LA LIGNE DES 5 METRES :

L'arbitre doit être **certain qu'il y a bien faute** et non pas une simulation de l'attaquant

La faute, le ballon et le joueur doivent être **en dehors de la ligne des 5 mètres**.

L'attaquant doit shooter **d'un seul mouvement sans délai** et sans mouvement du corps **porté vers l'avant**.

Après la faute, le défenseur n'est pas autorisé à aller vers l'attaquant pour gêner ses mouvements (c'est une faute d'exclusion).

Après la faute, l'attaquant n'est pas autorisé à avancer vers le défenseur (c'est une faute offensive)

RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES

RELATIVES AUX CONDUITES ET COMPORTEMENTS DES

ENTRAINEURS, OFFICIELS ET JOUEURS

- 1 : L'entraîneur peut parler et donner des instructions à son équipe, mais ne peut crier continuellement comme le ferait un commentateur radio.
- 2 : L'entraîneur ne peut se déplacer au-delà de la ligne des 5 mètres
- 3 : L'entraîneur est responsable du comportement des officiels et des joueurs sur le banc
- 4 : L'entraîneur ne peut commenter ou se manifester gestuellement au sujet de l'arbitrage durant le jeu
- 5 : Il est interdit aux entraîneurs, officiels et joueurs d'accéder à la plateforme des arbitres
- 6 : Il est interdit aux entraîneurs de se déplacer derrière les arbitres et la plateforme des arbitres
- 7 : L'entraîneur et toute l'équipe peuvent se déplacer en face des arbitres uniquement dans le couloir qui leur est réservé.
- 8 : Dans tous les cas, toutes les personnes autorisées à s'asseoir sur le banc sont obligées de rester assises et ne peuvent intervenir verbalement.
 - Dans le cas où l'entraîneur est sanctionné d'un carton jaune, cela ne lui fait pas perdre ses privilèges.
 - Dans tous les autres cas, l'arbitre doit sanctionner toutes les autres personnes qui ne respectent pas ces règles par l'attribution d'un carton rouge. Il n'est pas possible qu'une infraction à ces règles soit sanctionnée par un carton jaune.
- 9 : Les arbitres ont la possibilité d'attribuer un carton rouge à un ou plusieurs joueurs sur le banc pour mauvaise conduite. Dans ce cas le joueur doit quitter le banc.