

REGLEMENT UNSS DE WATER-POLO

(ce règlement sera appliqué aux phases finales des championnats UNSS Collèges et Lycées)

PREAMBULE

Comme pour tous les sports, le règlement fédéral sera de référence pour tous les cas non prévus dans le règlement U.N.S.S.

1. LE CHAMP DE JEU

- a) Exemple sur bassin de 25 mètres : La moitié de la piscine de 25 mètres prise dans sa largeur et réduite à partir du milieu de 2,50 m.
- b) 2 à 4 terrains dans un bassin de 50 mètres (terrains de 11 m de large minimum).

2. LE MATERIEL

- a) Les buts :

Recommandations : de 2 à 3 mètres de long à l'intérieur des poteaux, de 0,60 mètres minimum à 0,90 mètres maximum de haut entre la surface de l'eau et le bord inférieur de la transversale. Profondeur au moins égale à la grosseur d'un ballon (env. 0,30 m). Poteaux en bois, métal ou plastique de couleur blanche et de section de préférence rectangulaire de 7 centimètres sur 1 centimètre.

(Pour le matériel, voir la gamme dans le catalogue UNISPORT)

- b) Le ballon : **ballon minime** pour les Collégiens du type (« TURBO » « MIKASA » 6009, « EPSAN » n° 4, « CONTI » n° 4 ou équivalent) **ballon pour les lycéens** du type (« MIKASA » 6000) et peser de 300 à 350 grammes. La surface sera sans relief et le gonflage maximum.

- c) Les bonnets : Chaque équipe devra posséder 1 jeu de bonnets de water-polo avec oreillettes de protection plastique (numéros de 2 à 7 ou de 8 à 13, pas de bonnet spécifique pour le gardien de but) En cas de tournoi, un joueur porte toujours le même numéro.

Remarque : Ces indications doivent servir de base pour organiser les tournois. Les disparités locales peuvent cependant amener les commissions responsables à adapter ces caractéristiques, le principe étant l'égalité de chance pour toutes les équipes.

3. LES OFFICIELS

a) *L'arbitre* : L'arbitrage sera assuré à chaque fois que cela sera possible par deux jeunes arbitres qui auront suivi un cursus de formation et de certification UNSS. En cas de décision opposée, il peut y avoir concertation des arbitres, sinon la décision revient à l'arbitre prioritaire sur la zone d'action de jeu.

Si l'organisation ne permet qu'un seul arbitre, celui-ci sera en priorité un jeune arbitre ayant déjà une bonne expérience (décision des responsables scolaires de la rencontre) ou un officiel adulte désigné par ces responsables.

Au championnat de France, il sera exigé un niveau académique. Le jeune officiel pourra être joueur. Il fait partie de l'équipe de l'établissement.

Le(s) arbitre(s) devra(ont) faire respecter le règlement du bord du bassin à l'extérieur de l'eau. Il(s) suivra(ont) du bord les déplacements de l'ensemble des joueurs afin de rester maître du jeu. Il(s) sera(ont) muni(s) d'un sifflet grâce auquel il(s) sanctionnera(ont) un coup franc pour l'équipe victime de la faute en montrant d'une main l'endroit où se jouera la balle et de l'autre la direction d'attaque de l'équipe bénéficiaire de la décision.

Prévoir des sifflets à deux tons si plusieurs matches sont organisés simultanément.

b) *Le secrétaire chronométrateur* : Il possède un chronomètre pour mesurer le temps de jeu et prévient l'arbitre en fin de temps pour le match et pour le repos.

Il possède également une fiche de secrétariat sur laquelle il comptabilise les buts marqués par chacune des deux équipes.

Il paraît essentiel, pour l'organisation générale, lorsque **plusieurs matches se déroulent simultanément**, que tous les matches commencent et finissent en même temps, au signal donné par le secrétariat de compétition au moyen d'une sonorisation, chaque rencontre ayant une table de marque.

4. LE TEMPS DE JEU

La partie se joue en deux mi-temps de cinq minutes (temps global). Les équipes possèdent un maximum d'une minute pour changer de camp.

En cas d'interruption extraordinaire (accident ou incident technique ...), le responsable du tournoi après avis du ou des arbitres, adopte la position la plus conforme à l'esprit de cette compétition :

- ✓ soit l'arrêt de jeu est cumulé en fin de match
- ✓ soit le match est validé sans prolongation
- ✓ soit une mi-temps est rejouée, le résultat de l'autre mi-temps étant conservé.

Lors d'une finale (et éventuellement la ½ finale lors du Championnat de France) le temps pourra être arrêté après 1 but.

5. LES EQUIPES

Elles sont composées de 6 à 8 joueurs en tout : 4 joueurs de champ, 1 gardien de but, 1 à 3 remplaçant (s) dont 1 arbitre mis à disposition de l'organisation. L'encadrant et les remplaçants doivent rester assis lors du match.

6. LES REGLES DE FONCTIONNEMENT

L'engagement s'effectue au centre du jeu, les joueurs s'élancent à la conquête de la balle à partir de leur ligne de but.

Le temps commence à s'écouler **au coup de sifflet de l'arbitre**, dans le cas où des rencontres seraient organisées simultanément avec un décalage.

Après un but, l'engagement sera fait au centre du champ de jeu par une passe vers l'arrière, les deux équipes étant chacune dans leur camp.

Le remplacement de joueur se fait à n'importe quel moment, par la droite de la ligne de but en touchant la main du remplaçant qui devra être dans l'eau derrière la ligne de but, accroché au bord ou dans la zone neutre séparant les terrains. Le joueur remplaçant ne peut pas plonger. Par ailleurs, le joueur remplaçant ne peut pas se propulser du mur latéral, ni du fond du bassin pour participer directement au jeu. Le joueur remplacé reste derrière la ligne de but si elle existe, ou sort dans le cas contraire.

L'arbitre vérifie avant le début du match que chaque joueur des 2 équipes a bien les ongles coupés à ras, ne porte pas de bijoux (bagues, colliers, bracelets, montres, boucles d'oreilles...).

7. LES REGLES DU JEU

La philosophie qui a déterminé les règles et qui doit prévaloir chez les arbitres est :

- ✓ Règles simples facilement applicables
- ✓ Jeu en continu. On ne siffle que si cela facilite le jeu
- ✓ Exclure avec extrême sévérité tout comportement violent ou antisportif (EDA : Exclusion Définitive Avec remplaçant, contestations et/ou insultes) ; (EDS : Exclusion Définitive Sans remplaçant, brutalité et/ou violence).

a) *Les fautes simples* :

- ❖ Gêner les mouvements de déplacements d'un joueur quand il ne possède pas le ballon.
- ❖ Prendre appui sur la tête, les épaules ou le dos d'un adversaire qui possède ou non le ballon (Remarque : on peut charger « le porteur de balle sans qu'il y ait faute à condition de ne pas couler et faire action de jouer le ballon »).
- ❖ Effectuer un mauvais remplacement, sauf dans le cas où un but probable serait évité (dans ce cas un penalty sera alors attribué).

- ❖ S'accrocher au bord du bassin.
- ❖ Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué (même involontairement).
- ❖ Attraper et/ou Lancer la balle à deux mains (à l'exception du gardien de but).
- ❖ Frapper la balle du poing fermé (sauf gardien de but).
- ❖ Mettre la balle en touche, en sortie de but (attaquants), en corner (défenseur et gardien).
- ❖ Perdre du temps lors de l'exécution d'un coup franc (plus de 3 secondes).
- ❖ Pour un joueur de champ, se propulser à l'aide du bord du bassin (sauf à l'engagement).
- ❖ Prendre position à moins de 2 mètres du but adverse, à moins d'être en possession du ballon ou en arrière de celui-ci (hors jeu).
- ❖ Charger le gardien en possession de la balle et gêner la relance.
- ❖ Franchir le milieu du terrain (pour le gardien).

Ces fautes donnent lieu à un coup franc INDIRECT qui devra se jouer de l'endroit où a lieu la faute ou plus en arrière si le ballon s'y trouve.

Déroulement du coup franc : Le bénéficiaire du coup franc ne peut pas tirer au but, soit directement, soit après déplacement. Toutes les autres possibilités sont permises (passe départ en dribble ou avancer en portant le ballon). L'exécution doit se faire sans perte de temps (délai d'environ 3 secondes à partir du moment où le joueur exécutant le coup franc peut le jouer).

b) Les fautes graves :

- ❖ Appuyer sur un adversaire placé en avant de soi, alors qu'on se trouve en position de poursuite.
- ❖ Charge disproportionnée sur un adversaire.
- ❖ Appuyer sur ou retenir un adversaire qui n'a pas la balle.
- ❖ Gêner l'exécution d'un coup franc, d'un corner ou d'un penalty.
- ❖ Contester les décisions des jeunes arbitres (joueurs et accompagnateurs compris).
- ❖ Sortir de l'eau pour reprendre part au jeu en plongeant.

Sanctions :

L'exclusion : Faute grave. Le fautif est exclu temporairement du jeu, jusqu'à ce que son équipe regagne la possession du ballon ou jusqu'au plus proche but marqué.

Le penalty : Faute grave du défenseur dans ses « 4 mètres » afin d'éviter un but probable.

Commentaire : Un joueur attrape par les pieds un adversaire qui part droit au but avec la balle devant lui. Cette action se produisant à 10 mètres du but, le fautif est exclu temporairement du jeu jusqu'à ce que son équipe regagne la possession du ballon.

Si cette action se déroule à proximité du but (dans les 4 mètres de l'équipe qui défend) ou si un joueur est immobilisé alors qu'il va recevoir la balle pour la propulser au fond du but (volée) il y a attribution d'un penalty.

Commentaire : Pour le gardien, se propulser à l'aide du bord du bassin afin d'intervenir sur le ballon pour éviter un but.

Commentaire : Le penalty devra se jouer à 4 mètres du but et faire l'objet d'un tir direct et immédiat au signal de l'arbitre (la feinte n'est pas permise).

Commentaire : En cas de contestation répétée, l'accompagnateur pourra être exclu du bord du bassin.

8. EQUIPES A EGALITE

A l'issue des poules de « brassage », elles seront départagées en fonction des critères successifs suivants :

- 1) Goal average particulier (résultat du match les ayant opposé les équipes à égalité de points)
- 2) Goal average général
- 3) Meilleure attaque
- 4) Equipe la plus jeune

9. DISQUALIFICATION

Pour toute infraction au bon déroulement du tournoi, la commission d'organisation pourra prononcer la disqualification.

Elle peut être prononcée :

Pour le match : l'équipe marque 0 point

Pour le tournoi : l'équipe est classée dernière et les matches prévus qu'elle ne peut plus disputer, sont gagnés par forfait par les adversaires (score 5/0).

* *
*