



NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

Information

Février 2012

Ce document, réalisé conjointement par la Fédération Française de Natation et l'Association Française des Arbitres de Water-Polo, a pour objectifs de :

- ❖ *faire des rappels indispensables pour la bonne gestion des épreuves de water-polo en application des Règlements Sportifs de la discipline.*
- ❖ *préciser des consignes à donner aux arbitres au regard des observations réalisées.*

Par ce biais, la FFN et l'AFAWP entendent servir les intérêts du water-polo en contribuant à une plus grande homogénéité et à une meilleure compréhension des décisions arbitrales.

Il comporte deux parties :

- 1- Dispositions communes aux épreuves fédérales**
- 2- Consignes d'Arbitrage**
- 3- Instructions données aux derniers Championnats d'Europe à Eindhoven**

Nous vous remercions de l'attention que vous porterez à ces informations.

Sportivement.

Le Président et les membres de la Sous-Commission de désignation

Jean-Claude DEMEY

Patrick BUNEL

Jean-Claude CHAMBRAUD

Alain THEPAUT

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

Titre 1 - Dispositions communes aux épreuves fédérales

L'attention des officiels de water-polo est attirée sur le fait qu'en leur qualité de représentants de la FFN tout au long de leur mission d'arbitrage, ils doivent apporter la plus grande vigilance au respect des principes adoptés par l'Assemblée Générale Fédérale et inscrits dans les Règlements Sportifs en vigueur.

Tout manquement peut avoir des conséquences graves. De ce fait, la responsabilité individuelle des officiels serait engagée en cas d'accident mettant en évidence le non respect de ces dispositions.

➤ Avant la rencontre

⇒ L'arrivée des arbitres doit se faire 45 minutes avant la rencontre.

Pendant ces 45 mn les arbitres devront procéder aux tâches suivantes :

- ✚ Vérification des licences, sur classements et justificatifs d'identité avec photo

Rappel - Art 1.1.3 : Avant chaque tournoi ou match, il appartiendra aux arbitres et/ou aux délégués des équipes participantes et de la FFN de s'assurer de la présentation réciproque des licences avec photo ou des récépissés de licence pour la saison en cours (carte d'identité ou passeport) (voir annexe)

- ✚ Vérification de la feuille de match (nombre de joueurs présents, capitaine, signature des délégués, nom des arbitres)
- ✚ Contrôle des Officiels de table et du matériel obligatoire
- ✚ Contrôle du champ de jeu des différentes lignes, des buts, etc...
- ✚ Echange verbal entre les arbitres avant la rencontre
- ✚ En cas de présentation des équipes, celle-ci doit avoir lieu au plus tard 10 minutes avant la rencontre et chaque équipe doit avoir une tenue uniforme.
- ✚ Dans tous les cas et même en présence de gradins, les remplaçants, entraîneur et ses adjoints doivent disposer de bancs ou chaises comportant 9 places et situés en arrière de la ligne de but.

➤ Pendant la rencontre

⇒ Contrôle **absolu** de la rencontre :

- ✚ Les arbitres doivent s'assurer du bon comportement des officiels et joueurs sur les bancs des remplaçants (**tolérance zéro**)
- ✚ Pendant la rencontre le règlement doit s'appliquer et les décisions que vous prendrez ne doivent être ni discutées, ni justifiées avec les entraîneurs, les joueurs ou le public.
- ✚ Principes à retenir sur la pointe et la défense pointe :

- **Construction** = recherche de la meilleure position possible sans provoquer une faute
- **Destruction** = tenir, tirer et enfoncer
- **La contre-faute** = elle existe avec ou sans ballon

- ✚ Un joueur qui a reçu trois (3) fautes reste sur le banc et garde son bonnet sur la tête. En revanche, un entraîneur qui a reçu un carton rouge ou un joueur qui a reçu une faute disqualifiante devra quitter le bassin et se rendre dans les tribunes ou tout endroit précisé par les arbitres et/ou le délégué de la FFN.

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

➤ Après la rencontre

- ✚ Vérification et signature des feuilles de match
- ✚ Ne pas oublier de faire signer par le délégué de l'équipe concernée la notification d'une sanction
- ✚ Il est nécessaire et obligatoire de rester 30 minutes après la fin du match sur le lieu de la rencontre.

➤ En cas de sanction

- ✓ Toute sanction (EDA, EDA4P, Carton rouge) doit faire l'objet d'un rapport
- ✓ Rappel de la procédure réglementaire :
- **Art. 3.4.5** : *Suite à l'attribution d'un carton rouge ou d'une faute disqualifiante, le délégué(s) de(s) l'équipe(s) concernée(s) est informé par les arbitres de la rencontre des motifs de la sanction. Il atteste avoir eu connaissance de ces motifs en contresignant le bref rapport rédigé par les arbitres sur la feuille de match. Cette signature ne vaut pas reconnaissance ou acceptation des fondements de la faute infligée. Elle indique seulement que le(s) délégué(s) connaît(ssent) l'existence de cette sanction. En cas de refus du(des) délégué(s) de contresigner la feuille de match, l'arbitre le mentionnera expressément sur ladite feuille.*
- **Art. 3.4.10** : *Dans le cadre d'une compétition sous forme de tournoi ou en cas de matches groupés (samedi et dimanche, par exemple), le joueur ou l'officiel sanctionné d'une faute disqualifiante ou d'un carton rouge lors d'un match doit, pour pouvoir participer au match suivant, remettre au délégué ou à l'arbitre de ce match la lettre mentionnée à l'article 3.4.7 ci-dessus. Lors du match suivant, les arbitres mentionnent sur la feuille de match que le joueur a bien fait appel de sa sanction. Ils transmettent ensuite ces documents à la commission fédérale ad hoc de water-polo.*
- ✓ Etablir un rapport circonstancié en adressant dans les plus brefs délais à la commission fédérale ad hoc de water-polo un compte-rendu écrit des incidents ou des motifs ayant provoqué la décision.

NB : les arbitres doivent respecter un devoir de réserve et ne jamais présumer de la sanction qui pourra être prise par l'organisme disciplinaire.

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

ANNEXE POUR LA PRESENTATION DES LICENCES

DOCUMENT POUVANT ÊTRE PRESENTE AVANT LE MATCH

RÉCÉPISSÉ LICENCE

Monsieur [REDACTED]
né le : [REDACTED]
est licencié à la Fédération Française de Natation dans le club :

[REDACTED]
sous le numéro de licence : [REDACTED]
pour la saison sportive * : 2011 - **2012**

Ce document généré par le site Web-FFN vaut ce que de droit s'il est accompagné d'une pièce d'identité en cours de validité.

Photocopie couleur de la
Carte Nationale
d'Identité
Recto

Photocopie couleur de la
Carte Nationale
d'Identité
Verso

OU

Photocopie couleur du
Passeport

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

Titre 2 – Consignes d'arbitrage

Le principe doit être clair : Favoriser la construction, sanctionner la destruction.

❖ Les arbitres

- ✚ L'arbitre doit permettre à une rencontre de se dérouler dans le meilleur esprit sportif et dans le respect des règles du jeu.
 - ✚ Il doit faire évoluer le jeu en cherchant à laisser l'avantage au porteur du ballon. En conséquence, il peut être amené à ne pas obligatoirement siffler toutes les fautes commises.
 - ✚ Les arbitres ont le contrôle absolu du match.
- *Leur action sur le jeu doit notamment s'appuyer sur une signalisation claire et pertinente*
 - *Leur autorité sur les joueurs est effective pendant tout le temps où eux-mêmes et les joueurs sont dans l'enceinte de la piscine.*
 - *Toutes les décisions des arbitres sur des questions de fait sont définitives et leur interprétation du Règlement doit être respectée pendant le jeu.*

❖ Les fautes

- ✓ Les arbitres ne doivent pas présumer les faits au cours d'une situation quelconque pendant le match.
- ✓ Un arbitre peut différer sa décision dans toutes les situations d'avantage lorsqu'il y a un but imminent.

➤ Fautes simples

- ✓ Les arbitres doivent s'abstenir de sanctionner une faute si, selon leur opinion, une telle sanction entraînerait un avantage pour l'équipe du joueur fautif.
- ✓ Les arbitres ne doivent pas sanctionner une faute ordinaire lorsqu'il y a encore une possibilité de jouer le ballon.

Les arbitres doivent appliquer ce principe dans toutes ses conséquences.

Il ne doivent pas, par exemple, déclarer une faute en faveur d'un joueur qui est en possession du ballon et qui progresse vers le but de l'adversaire; cela est considéré comme donner un avantage à l'équipe fautive.

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

WP 20.11 : « Se trouver à moins de deux mètres de la ligne de but de l'adversaire sauf... »

- ✓ Se trouver à moins de deux mètres de la ligne de but de l'adversaire, sauf si l'on se trouve **en arrière de la ligne du ballon**.
- ✓ Il n'y a pas de faute si le joueur amène le ballon dans la zone des deux mètres et le passe à un partenaire qui est derrière la ligne du ballon et qui tire immédiatement, avant que le premier joueur ait pu quitter la zone des deux mètres
- ✓ Si le partenaire qui reçoit la passe ne tire pas au but, le joueur qui a passé le ballon doit **immédiatement** quitter la zone des deux mètres pour éviter d'être pénalisé

Rappel : Il s'agit de sanctionner l'action pour le joueur attaquant de participer au jeu en « stationnant dans la zone des 2 mètres » alors que le ballon ne s'y trouve pas ou de le recevoir qu'il est situé en avant de la ligne de passe

WP 20.13 « Retarder indûment l'exécution d'un coup franc... »

- « **Aucun délai** ne sera toléré pour l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu par le gardien de but ou d'un corner qui doit exécuter de manière à permettre aux autres joueurs d'observer le ballon quittant la main du lanceur »
- La remise en jeu doit avoir lieu immédiatement, même si le lanceur ne peut pas à ce moment trouver un partenaire à qui il peut passer le ballon
- **Remettre le ballon en jeu c'est le lâcher, le lancer ou nager avec...**

WP 20.15 : Toucher en dernier le ballon qui sort latéralement du champ de jeu (y compris le ballon rebondissant du côté du champ de jeu au dessus du niveau de l'eau)

- ✓ Dans tous les cas où le ballon, à la suite d'un **tir**, est contré par un défenseur, et qu'il sort derrière la ligne de but ou latéralement, un coup franc doit être accordé au bénéfice de l'équipe défensive.
- ✓ Dans le cas où le gardien est le dernier à toucher le ballon, un corner ou une touche doit être sifflé(e) en faveur de l'équipe attaquante.

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

➤ Fautes d'exclusion

- Le joueur est maintenant invité à quitter le champ de jeu le plus rapidement possible (sans bien entendu sortir de l'eau).

WP 21.5 «Gêner l'exécution d'un coup franc »

⇒ Le défenseur doit :

- ✓ Laisser jouer le coup franc et ne pas gêner la direction de la trajectoire du ballon
-

WP 21.8 «Tenir, enfoncer ou tirer en arrière un adversaire qui ne tient pas le ballon »

- ✓ L'arbitre ne doit pas forcément attendre que le ballon soit dans l'espace proche de la pointe pour siffler une faute d'exclusion.
 - ✓ Il ne doit pas siffler une faute d'exclusion si elle avantage l'équipe qui commet la faute.
 - ✓ Toute action de « destruction de la pointe » (cravate ou les deux mains sur les épaules) doit entraîner une faute d'exclusion.
 - ✓ Enfin, tant que la faute est proportionnelle, lors d'une prise de position de la pointe ou de son défenseur par exemple, l'arbitre doit s'abstenir de siffler, sauf en cas d'agression remarquée
-

WP 21.11 « Commettre un acte de brutalité »

- ✓ Si l'arbitres/les arbitres signale/signalent des actes de brutalité simultanés ou des actions de jeu violentes sur des joueurs d'équipes opposées pendant le match, les deux joueurs seront exclus pour le restant du match avec remplacement après quatre (4) minutes de jeu réel. L'équipe en possession du ballon tirera la première le penalty, suivi par un penalty de l'autre équipe. Après le deuxième penalty, l'équipe qui était en possession du ballon reprendra le jeu avec un coup franc sur ou derrière la ligne du milieu.
- ✓ Si l'incident survient pendant un arrêt, un temps mort, après un but ou un intervalle entre les périodes de jeu, le joueur est exclu pour le restant du match et doit quitter la zone de compétition. Aucun penalty ne sera accordé. Le joueur fautif peut être remplacé après quatre (4) minutes de jeu réel, et le jeu reprendra normalement

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

Définition (Petit Larousse)

- **Violence** : qui agit par la force, qui se livre à des brutalités
- **1 : pendant le match** : EDA + P + 4 minutes + Gradins
- **2 : pendant un arrêt de jeu ou temps-mort, après un but ou durant un intervalle entre deux périodes** : EDA + 4 minutes + Gradins (pas de P)
- **3 : Simultanées deux joueurs d'équipes opposées** : Les deux joueurs : EDA + P + 4 minutes + Gradins
- **4 : Simultanées deux joueurs d'équipes opposées pendant un arrêt du jeu** : Les deux joueurs : EDA + 4 minutes + Gradins (pas de P)

➤ Fautes de Penalty

WP 22.2 «Commettre une faute dans les 5 mètres sans laquelle un but aurait probablement été marqué »

- Qui ou quoi permet de déterminer, en cas d'action dans les 5 mètres, s'il y a lieu de s'interroger sur l'attribution d'un penalty ?

Trois éléments sont à prendre en compte. Il s'agit de :

- ⇒ Le **BALLON**
- ⇒ L'**ATTAQUANT** qui a ou va recevoir la balle
- ⇒ Le **DEFENSEUR** qui commet la faute

- Comment doivent se placer les arbitres par rapport à cette zone des 5 mètres ?
 - ✓ L'arbitre défensif doit rester sur la ligne du dernier joueur attaquant
 - ✓ L'arbitre offensif doit se placer entre les 2 mètres et les 5 mètres, en fonction de l'évolution du jeu et de l'endroit où se trouve le ballon.

L'attaquant ne peut recevoir une faute de Penalty que lorsqu'il est face au but, sauf si cette faute est commise par le gardien de but lorsqu'il est le dernier rempart de la défense

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

INSTRUCTIONS AUX ARBITRES

Championnats d'Europe janvier 2012 Eindhoven

« LE WATER-POLO DEVRA ETRE UN JEU PLUS RAPIDE, PLUS INTELLIGENT ET MOINS VIOLENT »

PERTE DE TEMPS :

Même si la règle de « Perdre du temps article WP 20.18 » a été abrogée lors du Congrès de la FINA à Rome le 16 juillet 2009, il n'est pas dans l'esprit du jeu que les joueurs tiennent la balle et refusent de jouer dans la dernière minute (du temps réglementaire mais aussi lors des prolongations).

Le public et les médias ne comprendraient pas que cela soit permis. Dans tous les sports collectifs, les dernières minutes de jeu sont les minutes les plus intéressantes de tout le match.

Par conséquent, l'instruction suivante protège le jeu :

Un joueur en possession du ballon doit rester en mouvement (nager)

Même s'il n'est pas interdit de passer le ballon au gardien de but, il doit être actif et doit se déplacer avec le ballon. Il ne peut pas rester statique.

Si cette instruction n'est pas respectée par le joueur en possession du ballon, alors l'arbitre procédera à un changement de possession de balle.

PRESSING :

Nous devons empêcher un jeu violent sur un pressing. Il est donc nécessaire de respecter strictement la règle suivante.

Tenir ou enfoncer un joueur attaquant pour empêcher ses mouvements, avec les deux mains, est une faute d'exclusion.

Restreindre les mouvements par cet acte n'est pas autorisé et doit être sanctionné par une faute d'exclusion.

*Le pressing est une tactique autorisée par une équipe, mais il ne doit pas être utilisé pour tuer toute action. Quand une équipe commence à presser, les arbitres doivent porter la plus grande attention aux fautes commises. **En périphérie**, une faute d'exclusion ne peut pas être remplacée par une faute simple.*

En accordant une faute d'exclusion dans ce type d'infraction, nous revenons à l'esprit du jeu et des règles. Les arbitres doivent protéger les mouvements et actions des joueurs.

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

POINTE-CONTRE POINTE :

L'arbitre doit éviter de siffler immédiatement des fautes d'exclusion si celles-ci ne sont clairement visibles.

Si une faute d'exclusion est le résultat d'une préalable contre faute, l'arbitre doit réagir immédiatement et siffler en premier lieu la contre faute.

Nous devons siffler la première faute et non la conséquence de cette première faute.

Il n'est pas permis pour les attaquants de jouer sous l'eau, de pousser avec la tête le défenseur, et de jouer sans savoir où se trouve le ballon.

Toute faute qui affecte le jeu doit être sanctionnée, quel que soit l'endroit où se situe le ballon.

La lutte pour prendre position est autorisée mais les joueurs ne doivent pas être tenus, coulés ou franchis par-dessus la tête.

Les arbitres doivent clairement identifier l'intention des joueurs, pour le gain de la balle et la tentative de marquer un but.

L'observation du visage de l'attaquant peut être d'une grande aide dans ce type de situation.

Un joueur qui baisse le menton, et essaie de prendre la balle est probablement tiré en arrière. Un joueur qui a le menton en avant et qui ne montre aucunement l'intention de prendre possession du ballon, simule et commet une contre faute.

COMPORTEMENT SUR LES BANCS :

Le coach est responsable du comportement sur le banc. Toute personne, à l'exception du coach, doit rester assise sur le banc. Personne n'est autorisé à passer des consignes à l'équipe pendant que le coach est présent sur le banc. Seul le coach a ce privilège.

Lorsqu'il y a un comportement déviant sur le banc, le coach doit être le premier informé.

Si ce comportement continue, un carton jaune devra être adressé au coach.

Dans le cas où le coach est exclu, le coach adjoint sera autorisé à passer les consignes à l'équipe, demandé les temps morts, mais ne pourra en aucun cas se déplacer jusqu'aux 5 mètres.

Lorsque le coach adjoint prend ces fonctions, il devient responsable du comportement sur le banc.

Si un arbitre voit un joueur sur le banc protester, commenter une décision arbitrale, se lever ou commettre n'importe quel autre comportement déviant, ce joueur doit être immédiatement sanctionné d'un carton rouge.

Les joueurs sanctionnés par des exclusions, avec ou sans remplacement, doivent immédiatement quitter le banc. Un joueur exclu pour trois fautes personnelles, reste sur le banc avec son bonnet sur la tête.

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

Médecins et kinésithérapeutes :

De nombreuses équipes utilisent, à côté des trois officiels sur le banc, des médecins ou kinésithérapeutes.

Sur le banc, seules trois personnes sont autorisées à être assises.

Derrière le banc, en dehors des lignes du champ de jeu peuvent être disposées 2 chaises pour les médecins et kinés. Ils ne sont pas autorisés à s'asseoir sur le banc ou sur le bord du bassin pour passer des consignes ou distribuer de l'eau aux joueurs à quelque moment pendant le match.

Les médecins sont autorisés à se rendre au bord du champ de jeu uniquement en cas de blessure ou avec la permission des arbitres.

Un médecin ne respectant pas cette règle sera exclu du champ de jeu.

FAUTES DES DEUX MAINS :

Bloquer ou tenter de bloquer une passe ou un tir avec les deux mains est une faute d'exclusion ou de pénalty si celle-ci est commise dans les 5 mètres.

Les arbitres doivent être attentifs à cette faute.

Plusieurs joueurs utilisent les deux mains pour montrer aux arbitres qu'ils ne tiennent pas l'adversaire. Si le joueur attaquant a la balle en main, il n'est pas utile de siffler une faute contre le défenseur aux deux mains levées.

FAUTES TECHNIQUES :

Toute faute technique (faute de table, temps morts, temps de possession de balle..) qui se produit doit être corrigée.

Un arbitre ne peut permettre à une faute technique d'avoir une influence sur le jeu ou le résultat du match.

L'erreur la plus fréquente concerne l'exclusion d'un joueur pour 20 secondes. L'équipe attaquante marque le but et le coach de l'équipe qui défend proteste au sujet du temps d'exclusion ; c'est-à-dire que le coach se plaint du fait que le joueur exclu n'a pas reçu le signal de rentrée par la table bien que les 20 secondes d'exclusion soient écoulées.

L'arbitre doit arrêter le jeu, prendre la balle et interrompre les protestations du coach et du banc.

Après cela, les arbitres doivent vérifier auprès de la table le temps exact d'exclusion. Le délégué peut intervenir pour aider à résoudre cette situation.

Si la table a commis une erreur, c'est-à-dire qu'elle n'a pas signalé l'autorisation de rentrer du joueur exclu après l'expiration des 20 secondes, alors les arbitres

NOTE AUX ARBITRES DE WATER-POLO

ANNEE 2012

reviennent au temps d'expiration des 20 secondes, autorise le joueur exclu à prendre part au jeu, annule le but et donne le ballon à l'équipe qui attaquait pour 10 secondes.

UTILISATION DES CARTONS JAUNES ET ROUGES :

Comportements sur le banc :

Le coach est responsable du comportement des joueurs et des officiels sur le banc. Le carton jaune est un avertissement pour le coach. Seulement le coach peut recevoir un carton jaune sur le banc.

Les autres personnes (joueurs et officiels) doivent recevoir directement un carton rouge en cas de comportement déviant.

Si le coach est suspendu, le coach assistant peut passer les consignes à l'équipe mais n'est pas autorisé à se déplacer dans ses 5 mètres.

Pour les joueurs dans l'eau :

1 : Carton Jaunes :

Simulations, provocation et mauvaises réactions sont les premières étapes de l'anti jeu.

Pour empêcher ce type de comportement, nous utiliserons les cartons jaunes comme avertissement pour simulations ou provocations.

Le carton jaune est un avertissement pour l'équipe, et pas seulement au joueur qui a commis ce type de faute.

L'avertissement veut dire que ce genre de jeu ne peut être toléré. Le carton jaune doit être montré à l'équipe.

2 : Carton Rouge :

Tout joueur d'une équipe, dont elle a préalablement reçu un carton jaune pour simulation, provocation, mauvaise réaction, et qui persiste dans le même registre, l'arbitre attribuera un carton rouge au joueur fautif : exclusion avec ou sans remplacement.