

# FORMATION AN2 – REGLES DU JEU



Photo - Alain André

***Saison 2016 – 2017***

*Conforme aux règles de jeu volume 2 v10.06 de janvier 2015*



## *Plan de la formation*

### ■ Terrain de jeu et équipement

- Le terrain de jeu
- Les buts
- Le palet
- La crosse
- L'équipement

### ■ Joueurs et officiels

- Équipes et joueurs
- Les officiels
  - le(s) marqueur(s) / chronométreur(s)
  - l'arbitre principal
  - les arbitres aquatiques

### ■ Les pénalités

- Avertissement et expulsions
- Coup franc
- Entre-deux
- Tir et but de pénalité

### ■ Jeu et jeu irrégulier

- La communication
- Analyse des irrégularités
- Les signes, fautes et sanctions



## Plan de la formation

### ■ Terrain de jeu et équipement

- Le terrain de jeu
- Les buts
- Le palet
- La crosse
- L'équipement

### ■ Les pénalités

- Avertissement et expulsions
- Coup franc
- Entre-deux
- Tir et but de pénalité

### ■ Joueurs et officiels

- Équipes et joueurs
- Les officiels
  - le(s) marqueur(s) / chronométreur(s)
  - l'arbitre principal
  - les arbitres aquatiques

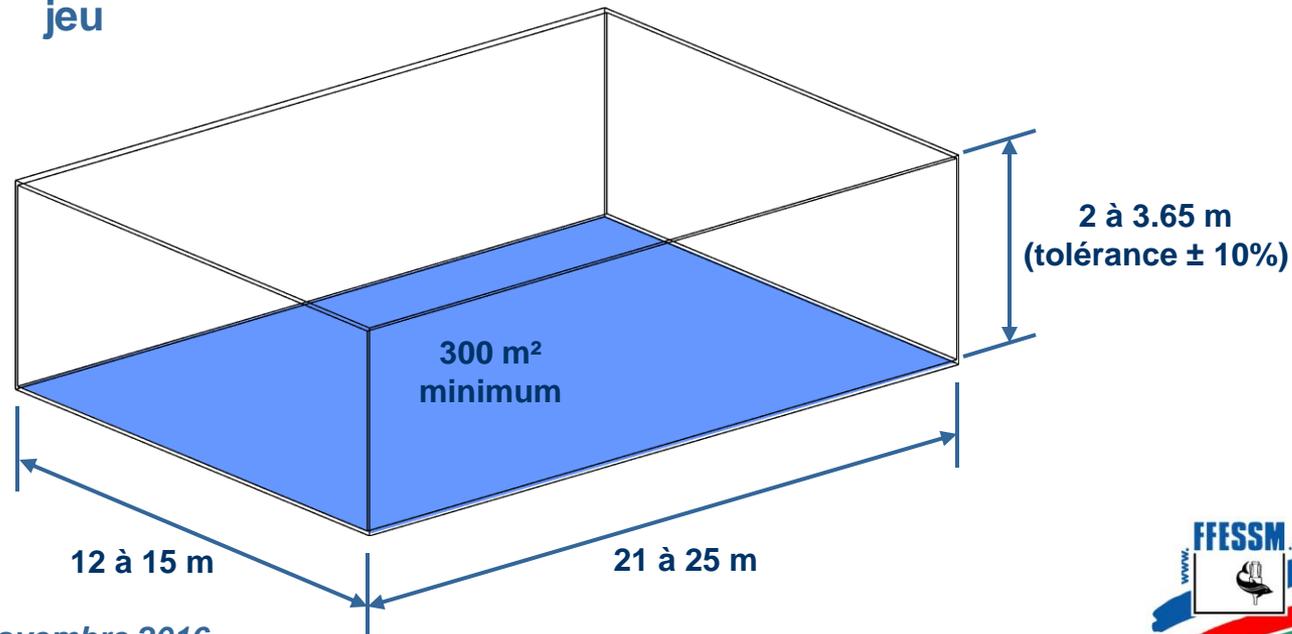
### ■ Jeu et jeu irrégulier

- La communication
- Analyse des irrégularités
- Les signes, fautes et sanctions



## *Le terrain de jeu*

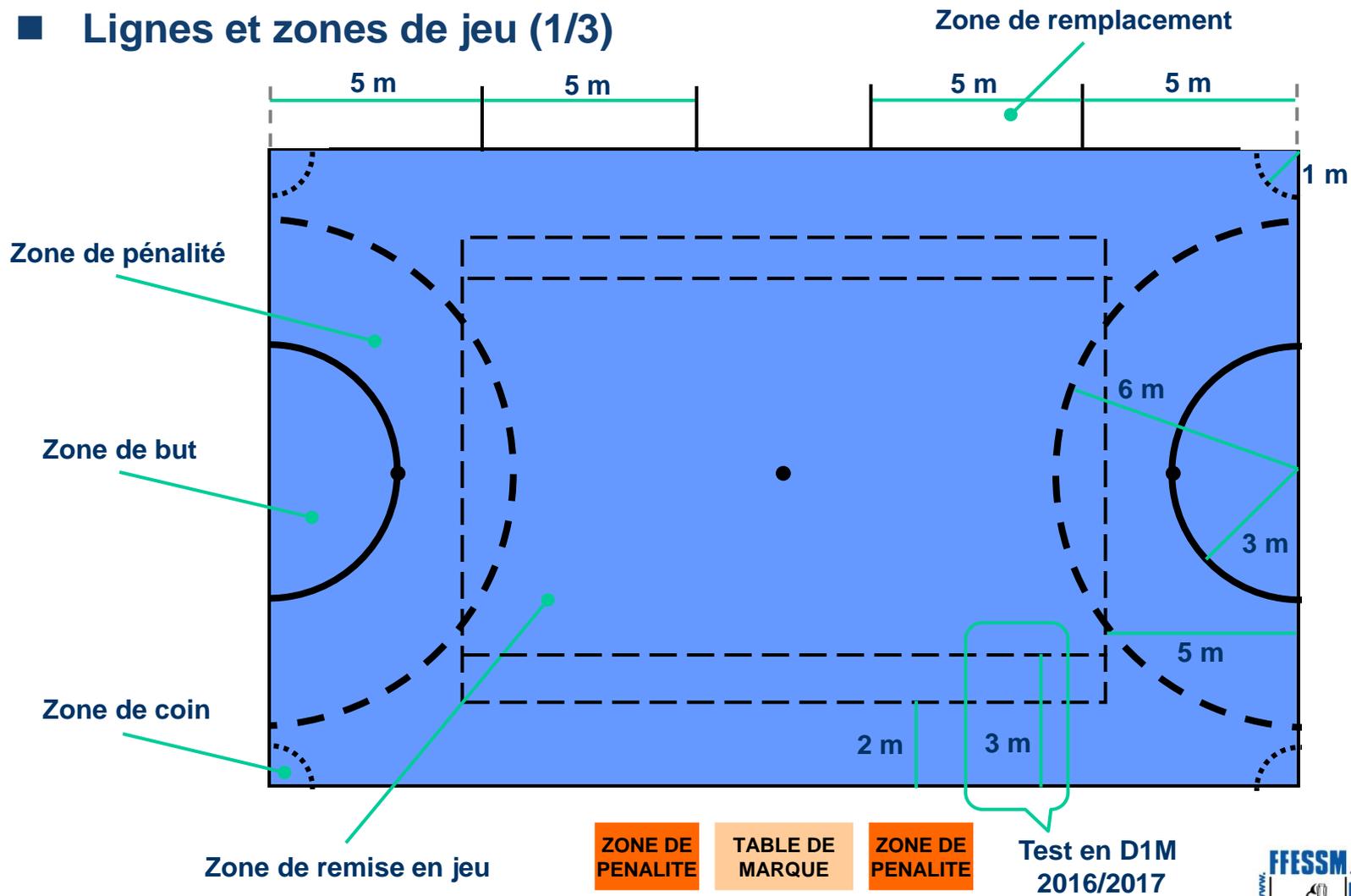
- L'aire de jeu est une piscine ou une partie d'une piscine
- Fond plat ou avec une dénivellation de 1/20 maximum
- Les lignes de but doivent être solides (exemple : murs du bassin)
- Les lignes de touches peuvent être (par ordre de préférence) :
  - un mur de bassin
  - une barrière rigide posée sur le fond de 300 mm minimum
  - une ligne continue matérialisée sur le fond faisant partie du terrain de jeu





## Le terrain de jeu

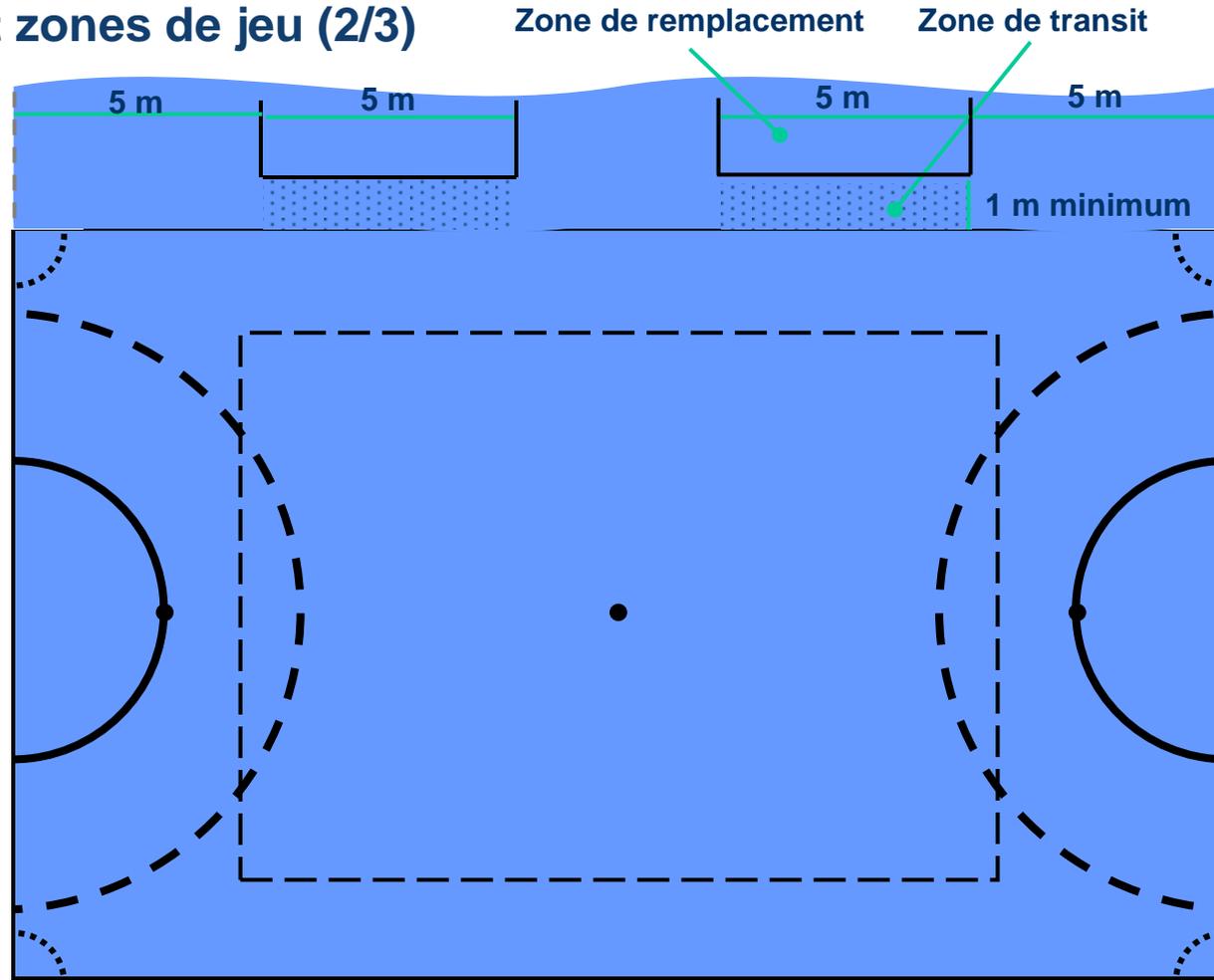
### ■ Lignes et zones de jeu (1/3)





## Le terrain de jeu

### ■ Lignes et zones de jeu (2/3)



ZONE DE  
PENALITE

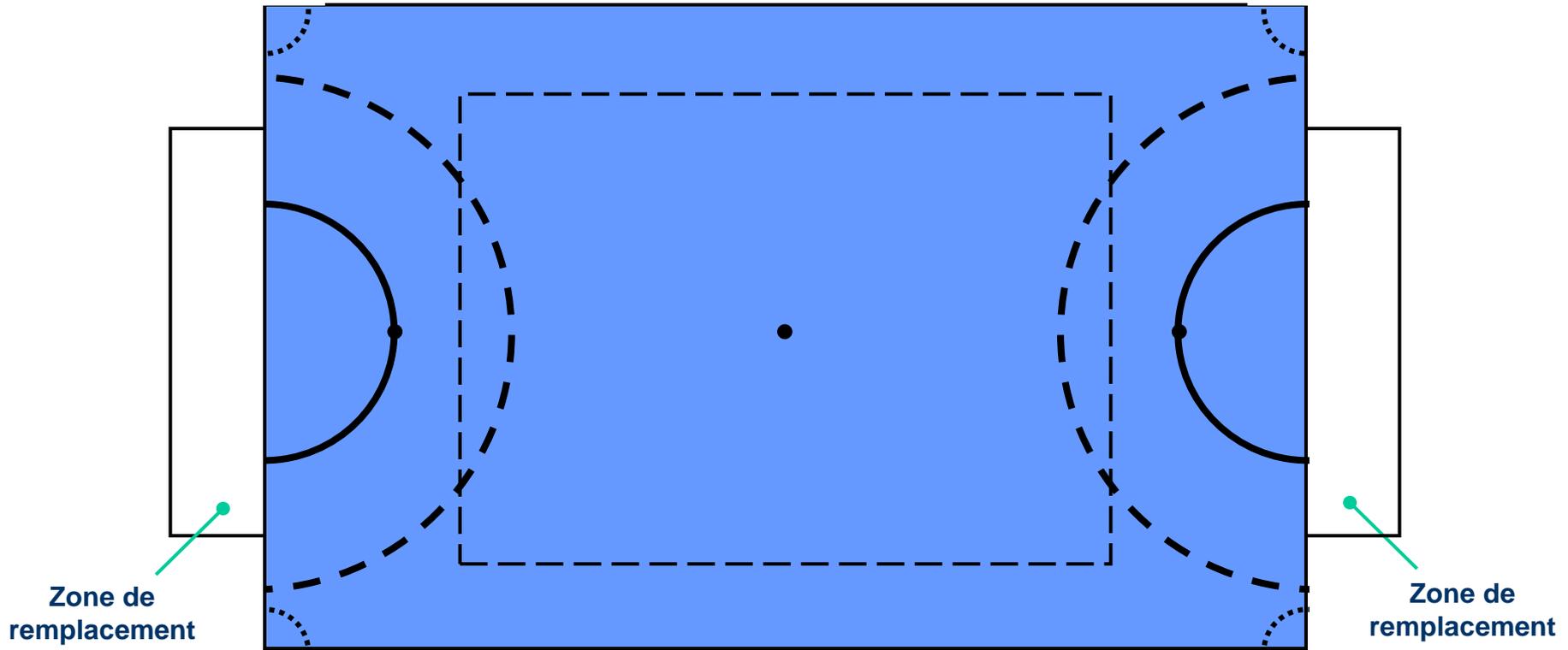
TABLE DE  
MARQUE

ZONE DE  
PENALITE



## *Le terrain de jeu*

### ■ Lignes et zones de jeu (3/3)



ZONE DE  
PENALITE

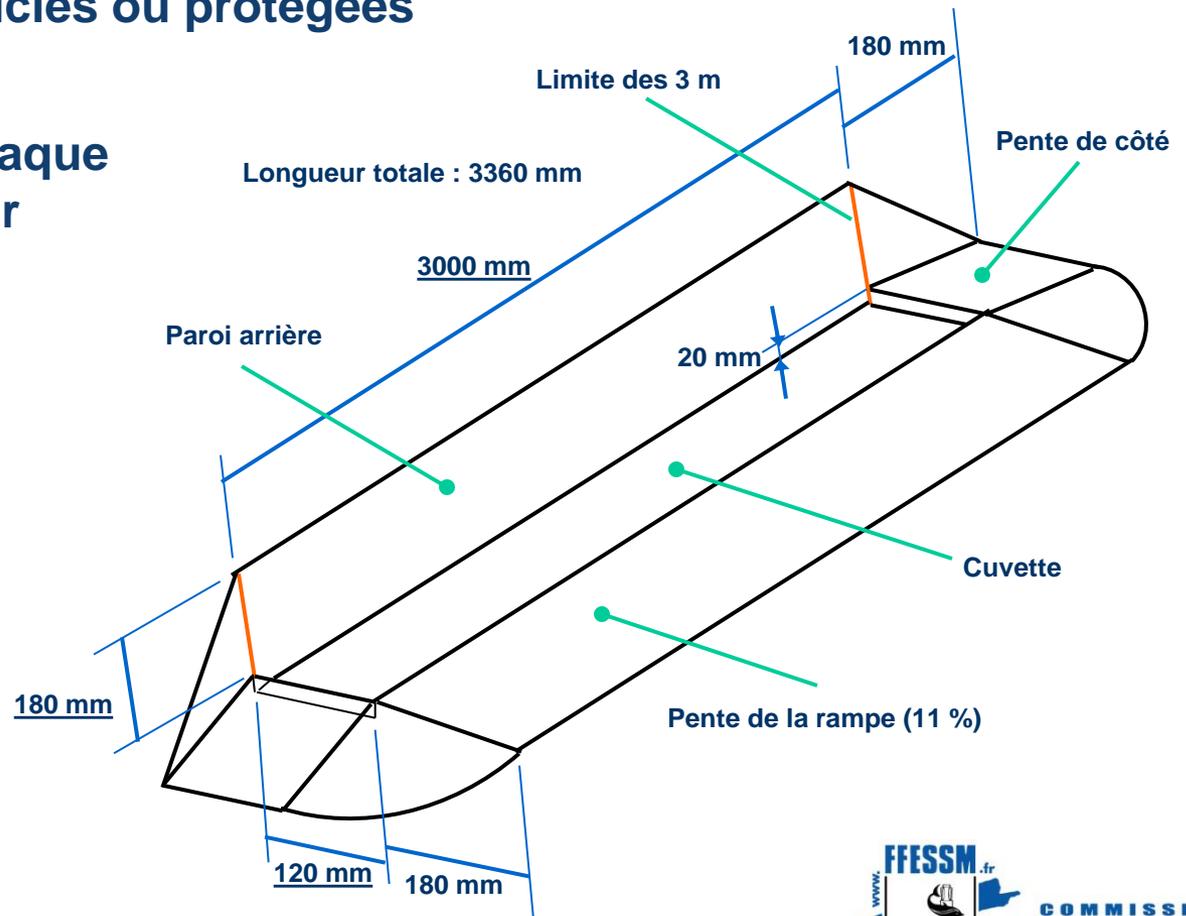
TABLE DE  
MARQUE

ZONE DE  
PENALITE



## Les buts

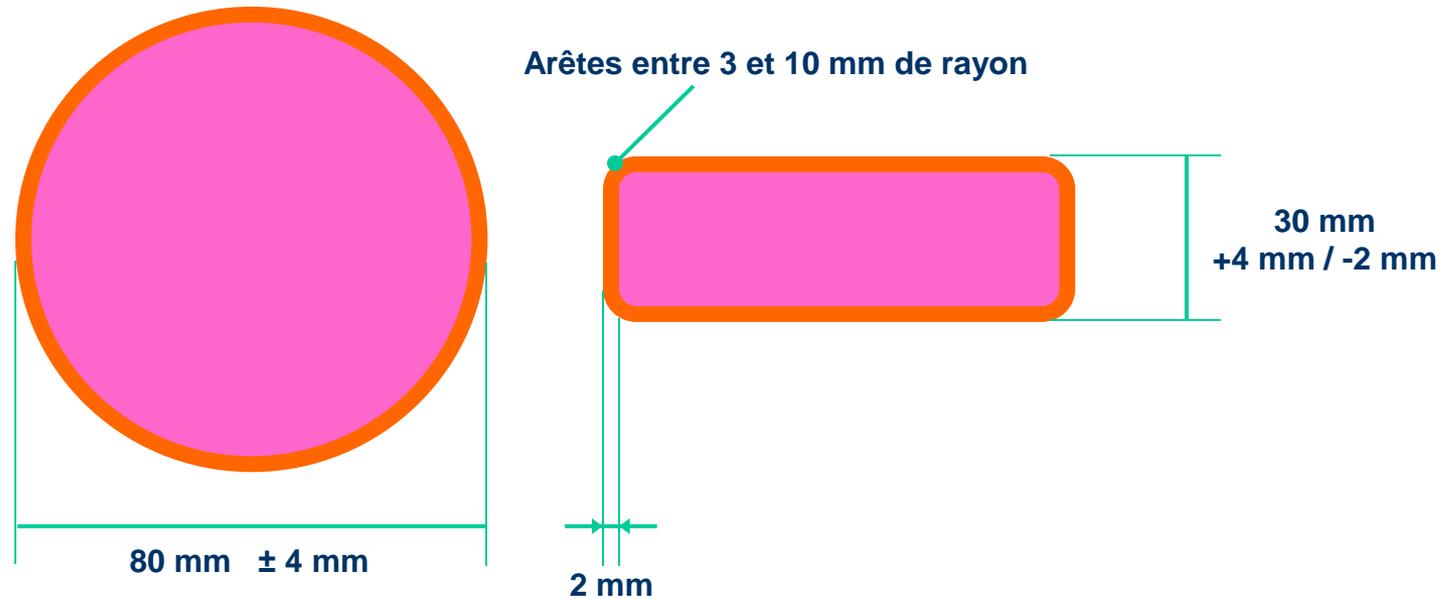
- En acier galvanisé ou inoxydable de 2 mm d'épaisseur minimum ou en matériau similaire
- Toutes les arêtes adoucies ou protégées
- Ouverts sur les côtés
- Placés au milieu de chaque ligne de but et fixés sur leur position





## *Le palet*

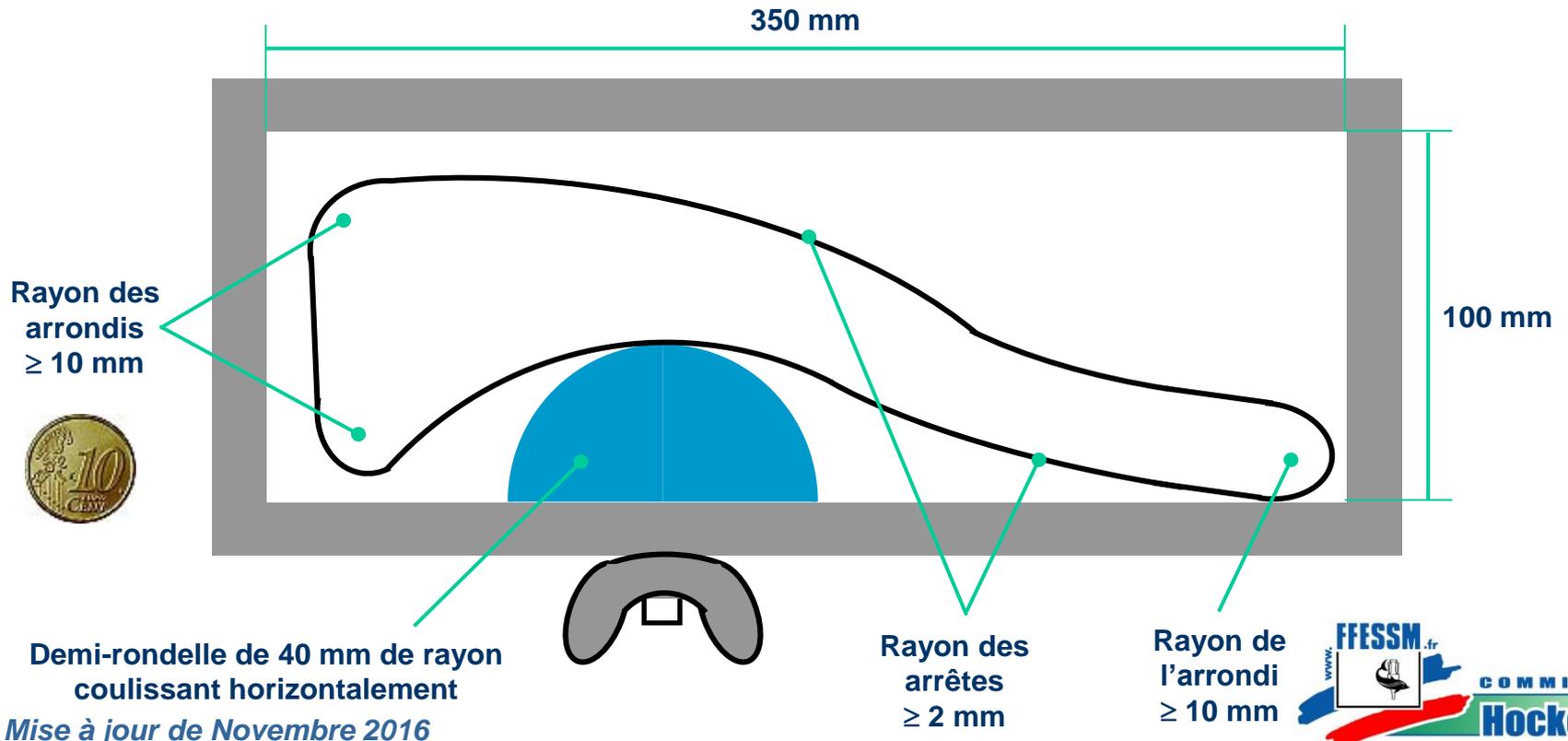
- Poids : 1,3 Kg  $\pm 0,2$
- Eventuellement une enveloppe protectrice
- Couleur clairement distincte, de préférence rose ou orange
- La CNHS définit le palet utilisé en compétition nationale





## La crosse

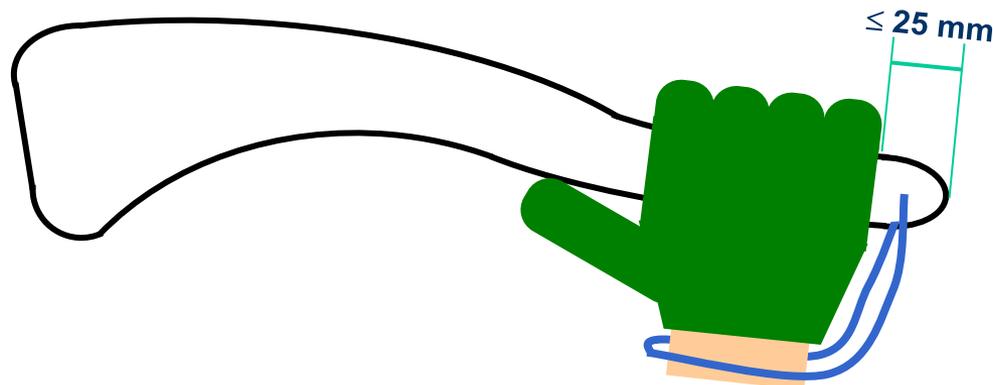
- La crosse doit être faite de bois, de plastique ou autre matériau approuvé.
- La crosse doit rentrer dans un volume parallélépipédique de 100 mm x 350 mm x 50 mm. Elle ne doit pas pouvoir entourer le palet ou une partie de la main ni permettre l'encastrement de plus de 50 % du palet, ni le verrouillage du palet à la crosse.





## La crosse

- La crosse est uniformément noire ou blanche.
- La crosse peut être marquée d'un un symbole discret et simple, ou des initiales à condition qu'il ne prête pas à confusion vis-à-vis de la couleur de la crosse.
- Une lanière de poignet peut être attachée à la poignée pour assurer la crosse à la main qui joue.
- La crosse peut être liée à la main qui joue de façon à ne pas causer de blessure.  
*Exemple : élastique à l'index mais pas de fixe câble.*
- La crosse ne doit pas dépasser l'arrière de la main (ou de la main gantée) de plus de 25 mm.





## *Équipement*

### ■ Chaque joueur doit être équipé

- d'une paire de palmes
- d'un masque
- d'un tuba sans partie métallique et pliable,
- d'une protection de la bouche approuvé par la CNHS

La protection buccale est un accessoire non blessant permettant de protéger l'ensemble de la bouche et lié au tuba. Vue de face, l'accessoire doit recouvrir entièrement les lèvres.

- de protections pour les mains qui tiennent la crosse
- d'une crosse de hockey subaquatique,
- d'un bonnet (noir/bleu foncé ou blanc) avec des oreillettes en polyéthylène ou en caoutchouc doit être porté indiquant le numéro du joueur (entre 1 et 15).



## *Équipement : les palmes*

- Les palmes doivent être faites en caoutchouc ou d'une autre matière synthétique pliable non dangereuse, approuvée par la CNHS
  - Les palmes en fibre n'ont plus à être recouvertes
  - Il faut toutefois contrôler la non dangerosité des fibres, surtout le bord (attention à ne pas vous couper lors du contrôle !)



## *Équipement : le masque*

- **Le masque doit comporter deux vitres séparées à moins qu'il ait un renfort rigide au centre faisant partie de l'armature du masque**
  - les masques de petites tailles destinés aux catégories cadets, minimes, et benjamins pourront faire exception à cette règle.
- **Le masque doit être équipé de verre de sécurité ou autre matériau de sécurité.**
- **Les masques de type « Sphéra » sont interdits.**



## *Équipement : les gants*

- Les protections des mains (ex. gants) ne doivent pas contenir des matériaux de renfort rigides ou coupants.
- Les gants utilisés pour la protection des mains ne peuvent pas avoir les doigts palmés ou toute autre conception qui faciliterait la natation.
- Les protections des mains (c.-à-d. gants) doivent avoir des couleurs franchement contrastantes par rapport à celles de la crosse et la couleur du palet utilisé pour le match.
- Les joueurs ne doivent pas porter de gants dont la couleur peut être confondue avec celle des arbitres aquatiques utilisés en compétition, qui seront toujours jaune ou orange.



## Plan de la formation

### ■ Terrain de jeu et équipement

- Le terrain de jeu
- Les buts
- Le palet
- La crosse
- L'équipement

### ■ Joueurs et officiels

- Équipes et joueurs
- Les officiels
  - le(s) marqueur(s) / chronométreur(s)
  - l'arbitre principal
  - les arbitres aquatiques

### ■ Les pénalités

- Avertissement et expulsions
- Coup franc
- Entre-deux
- Tir et but de pénalité

### ■ Jeu et jeu irrégulier

- La communication
- Analyse des irrégularités
- Les signes, fautes et sanctions



## *Équipes et joueurs*

- Lors d'un tournoi, un club ou un groupe peut inscrire jusqu'à 12 joueurs. Parmi eux, une équipe de 10 joueurs maximum doit être désignée pour chaque match du tournoi.
- Ces 10 joueurs sont composés en un maximum de 6 joueurs et 4 remplaçants pouvant être utilisés à n'importe quel moment.
- Les deux joueurs restants sont appelés « réserves ».
- Durant un match, l'équipe est autorisée à disposer de 3 personnes pour l'assister :
  - 2 dans la zone des remplaçants, une de ces deux personnes pouvant se déplacer derrière la ligne de but à tout moment,
  - 1 dans l'eau derrière la ligne de touche.
- Si l'équipe décide de n'avoir aucune personne dans l'eau, elle n'a droit qu'à deux personnes dans la zone des remplaçants et derrière les lignes de but.
- Les personnes dans l'eau doivent porter un bonnet vert.



## *Équipes et joueurs*

- Dans le cas d'un accident ou d'une blessure d'un joueur nécessitant un arrêt de jeu et une aide au joueur blessé pour regagner le bord du bassin, le capitaine de l'équipe concernée doit demander et obtenir l'autorisation verbale de l'arbitre principal pour utiliser un remplaçant.
- En cas de blessure lors d'un match, un joueur de réserve ne peut pas être utilisé pour ce match.
- Un joueur qui quitte le terrain de jeu ou les abords du terrain de jeu à cause d'une blessure, après avoir reçu des soins, peut retourner dans le match à la discrétion de l'arbitre principal.
- Dans le cas d'une blessure ou d'une maladie confirmée par un certificat médical, les membres du groupe peuvent être remplacés pour toute la durée du tournoi.



## *Équipes et joueurs*

- Tous les membres de chaque équipe portent des bonnets noirs (ou bleu foncé) ou blancs qui s'accordent à la couleur des crosses qu'ils utilisent pendant le match. Les bonnets doivent avoir des numéros différents, compris entre 1 et 15, pour l'identification des joueurs. Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent porter le même numéro.
- Le capitaine de l'équipe doit porter la lettre 'C' sur chaque bras. Le vice capitaine doit porter les lettres 'VC' sur chaque bras.
- Il est recommandé que tous les membres de l'équipe portent des habits de bain identiques (maillots, lycras, etc.) qui peuvent être marqués des couleurs et du nom de l'équipe, avec la même coupe et les mêmes couleurs, d'un ton clair lorsque l'équipe utilise des crosses blanches, d'un ton sombre lorsque l'équipe utilise des crosses noires.
- Les habits de bains sont soumis à l'approbation du commissaire de compétition.

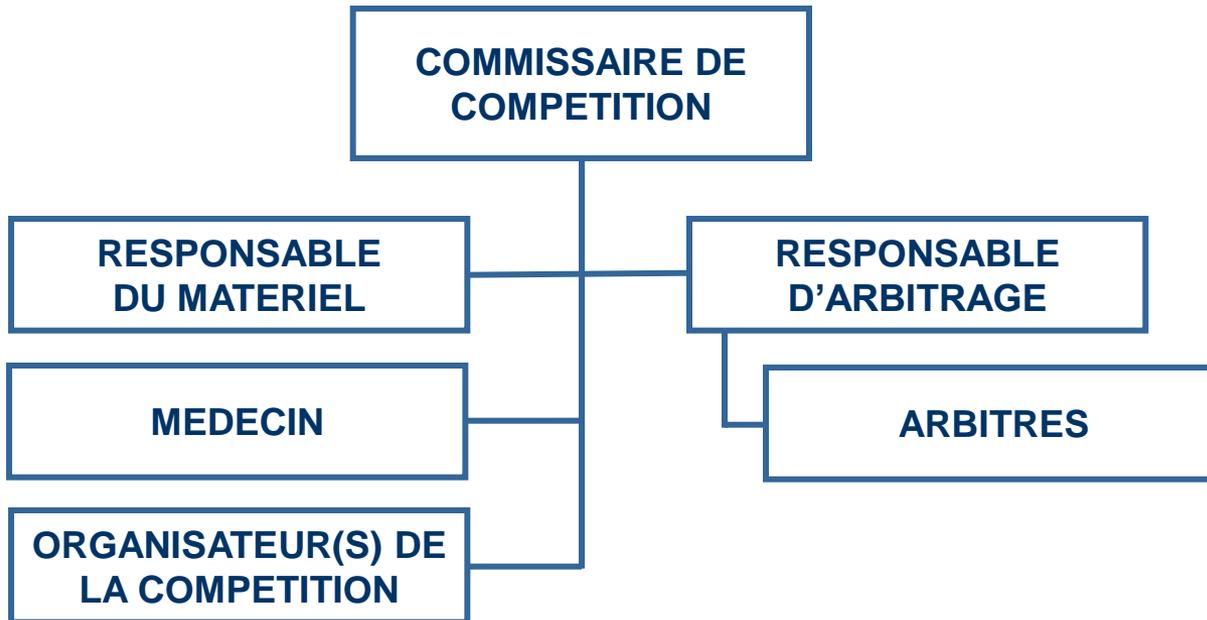


## *Les officiels*

- L'instance réglementaire pour un tournois est la CNHS.
- Toutes les requêtes concernant les règles doivent être adressées à l'actuel responsable national de l'arbitrage de la CNHS.
- Lors d'une compétition nationale ou régionale, respectivement, la CNHS ou la CRHS, est représentée par le commissaire de compétition. Il a délégation du bureau (CNHS ou CRHS) pour faire appliquer la réglementation et la déontologie fédérale.
- Lors d'une compétition nationale ou régionale, un responsable d'arbitrage sera nommé par le responsable, respectivement, national ou régional d'arbitrage.  
Sous la direction du commissaire celui-ci gèrera l'arbitrage de cette manche (grille d'arbitrage, choix des arbitres, vérifications des règles de jeu, présidence comité d'arbitrage, etc.).
- Le commissaire de compétition et le responsable d'arbitrage de la manche ne sont pas joueur de cette manche ni d'aucune autre se déroulant en même temps dans la même piscine.



## *Les officiels*





## *Les officiels : le commissaire de compétition*

- **Le commissaire de compétition doit procéder au contrôle des licences ainsi que les cartes d'identité fédérales des joueurs (c.f. réglementation). Généralement, le contrôle des licences est réalisé par les arbitres de la compétition.**
- **Le commissaire doit également vérifier que les équipes répondent bien aux formalités de la compétition :**
  - droits d'engagement,
  - quotas d'arbitres,
  - quotas d'entraîneurs,
  - etc.
- **Le commissaire de compétition doit préparer les grilles et les feuilles de matchs.**
- **Le commissaire de compétition doit déléguer le médecin pour réaliser des contrôles médicaux :**
  - certificat d'aptitude à la compétition,
  - contrôle anti-dopage,
  - etc.



## *Les officiels : le responsable d'arbitrage*

- **Le responsable d'arbitrage doit contrôler les arbitres :**
  - licence FFESSM,
  - carte d'identité fédérale,
  - carte d'arbitre : AN1, AN2 ou AN3 en fonction de la compétition.
- **Il doit vérifier (ou préparer) les grilles d'arbitrage.**
- **Il doit vérifier (ou désigner) les arbitres de chaque rencontre.**
- **Il doit s'assurer du respect des règles du jeu et de leurs interprétations.**



## *Les officiels : lors d'une rencontre*

- **Les officiels qui contrôlent une rencontre de hockey subaquatique sont :**
  - un arbitre principal
  - deux ou trois arbitres aquatiques
  - un ou plusieurs chronomètres / marqueurs
  - tout autre officiel désigné par l'arbitre principal
  
- **L'arbitrage est assuré par les arbitres correspondant à la nature de la compétition (régional = niveau 1, national = niveau 2, international = niveau 3), désignés par le responsable de l'arbitrage concerné (régional, national, international).**
  
- **Le(s) marqueur(s) et chronomètreur(s) doivent être des arbitres qualifiés.**



## *Les officiels : le(s) marqueur(s) chronométrateur(s)*

- **Avant toute rencontre, le marqueur / chronométrateur doit vérifier qu'il dispose des moyens nécessaires :**
  - les moyens adaptés pour mesurer le temps du match et des temps morts,
  - les moyens nécessaires pour mesurer au moins le temps de deux joueurs sortis pour un temps de pénalité,
  - les moyens adaptés pour effectuer le compte-rendu du match,
  - un tableau d'affichage de score visible de tous les bords du bassin,
  - la feuille de match.
- **Il doit s'assurer que les scores du tableau d'affichage et le chronomètre mesurant le temps de match sont à zéro.**
- **Généralement, dans l'organisation d'une compétition, la fonction de marqueur / chronométrateur est assurée par l'arbitre principal de la rencontre suivante.**



## *Les officiels : le(s) marqueur(s) chronométrateur(s)*

- Avant la rencontre, le marqueur / chronométrateur reçoit la feuille de match du commissaire de compétition. Il doit vérifier les informations présentes sur la feuille :
    - l'en-tête de la feuille de match doit préciser le type, le lieu et la date de la compétition ainsi que le numéro du match,
    - pas plus de 10 joueurs inscrits pour le match dans chaque équipe. Dans le cas où une équipe a inscrit plus de 10 joueurs pour une compétition, les joueurs de réserve doivent être barrés sur la feuille de match,
    - deux joueurs d'une même équipe ne peuvent porter le même numéro,
    - le capitaine de l'équipe doit être identifié,
    - les noms des arbitres doivent être précisés,
    - au moment où la rencontre débute, il doit vérifier l'heure de début de la rencontre. En cas de différence, il doit indiquer l'heure de début réelle.
- ↪ En cas de défaut il doit avertir l'arbitre principal.

## Les officiels : le(s) marqueur(s) chronométrateur(s)



**CHAMPIONNAT DE FRANCE**  
**DIVISION 2**  
Les 29 et 30 novembre 2003 à LA ROCHELLE

n° du match et horaires

type, date et lieu de la compétition

*FEUILLE DE MATCH*

Formation AN2 – Règles du jeu – 2016/2017

10 joueurs

nom du capitaine

nom des arbitres

MATCH N° 8	Equipe en NOIR				Equipe en BLANC				
17h00 / 17h20	NICE				ANGOULEME				
Événements	Nom du Joueur	Prénom	N°	Nb Buts	Événements	Nom du Joueur	Prénom	N°	Nb Buts
	MARTIN	Christophe	2			COUSIN	Patrick	2	
	DUPONT	Michaël	3			KLAUS	Patrick	3	
	VIGNAU	Yannick	4			DURANT	Xavier	4	
	DUPOND	Pierre Yves	5			CHEVAL	Sébastien	5	
	JEAN	Marcel	6			GAUME	Marc	6	
	GABIN	Jean	7			JONVIC	Laurent	7	
	CONSTANT	Yurgen	8			RESQUEZ	Thomas	8	
	<del>TOUY</del>	<del>Loïc</del>	<del>9</del>			PONTEL	Jonathan	9	
	FOURTOU	Pierre Alain	10			MONARD	Patrick	10	
	BON	John	11			HUMEAU	Nicolas	11	
	<del>KAPIT</del>	<del>Loïc</del>	<del>12</del>			<del>TRESTET</del>	<del>Arnaud</del>	<del>12</del>	
	RATEL	Marcel	13			<del>RANTIN</del>	<del>Cédric</del>	<del>13</del>	
Capitaine : Michaël DUPONT				Capitaine : Xavier DURANT					
Signature :				Signature :					

Arts	1ère Mi - Temps			SCORE	1 ère Mi Temps		
	2 ème Mi - Temps				FINAL		

ARBITRES	PRINCIPAL	AQUATIQUES
Nom :	BIDULE	TARTAMPION MACHIN
Signature :		

Ne doivent figurer que 10 noms dans chaque équipe, rayer les joueurs qui ne sont pas engagés dans ce match



## *Les officiels : l'arbitre principal*

- Avant toute rencontre, l'arbitre principal doit vérifier qu'il dispose des moyens nécessaires au déroulement de la rencontre :
  - il doit être équipé d'un moyen permettant d'émettre un signal audible en dessous et au-dessus de la surface de l'eau,
  - il doit disposer de l'espace requis pour s'assurer d'une bonne visibilité sur l'ensemble du terrain de jeu et les zones de remplacement.
- Il doit informer les équipes qui s'affrontent des conditions particulières du match (temps de jeu, temps morts, remplacement, règles spécifiques relatives au terrain, etc.).
- Il doit s'assurer que la rencontre est prête à commencer :
  - que le marqueur / chronométreur est prêt,
  - que les arbitres aquatiques sont prêts,
  - que les équipes sont prêtes.



## *Les officiels : les arbitres aquatiques*

- L'arbitre aquatique est équipé de palmes, masque et tuba ayant les mêmes caractéristiques que ceux des joueurs. Il porte une tenue jaune vif, un bonnet rouge avec des protections d'oreilles et une paire de gants de couleur jaune vif.
- Avant la rencontre, les arbitres aquatiques doivent inspecter l'équipement de jeu des joueurs des deux équipes.
  - ↪ Les arbitres confisqueront les crosses dont les couleurs provoquent une quelconque confusion, qui sont en défaut par rapport aux règles ou qui pourraient être dangereuses (échardes, etc.)
  - Des protections peuvent être utilisées aux coudes et aux genoux, si elles sont en matière souple.
  - Les combinaisons isothermes et/ou les ceintures de plomb sont interdites.
  - Tout l'équipement personnel et collectif doit recevoir l'approbation de l'arbitre principal.
  - Il est recommandé (non obligatoire) que tous les membres de l'équipe portent un maillot de bain identique, avec la même coupe et les mêmes couleurs, d'un ton clair lorsque l'équipe utilise des crosses blanches, d'un ton sombre lorsque l'équipe utilise des crosses noires.



## *Les officiels : les arbitres aquatiques*

- Un gant protecteur peut être porté si nécessaire, sur une ou deux mains, sous réserve qu'il ne contienne pas de matériau de renfort rigide ou coupant. Les gants ne doivent être composés d'aucun artifice pouvant aider à nager. Les gants doivent avoir des couleurs franchement contrastantes par rapport à celles de la crosse et du palet. Les couleurs jaune et orange sont interdites.
- Les crosses doivent être conformes au descriptif précédent.



## *Les officiels : les arbitres aquatiques*

- Idéalement les vérifications des équipes doivent être faites sur le bord du bassin avant l'horaire du match afin de ne pas perturber le déroulement de la compétition.
  - Vérifier également les équipements présents sur les bords du bassin et dans la zone de remplacement.
  - Les arbitre aquatiques doivent vérifier les autres équipement de jeu : buts, barrières rigides, etc.
  - Ils doivent également s'assurer que le palet n'est pas endommagé (enrobage, vis) et qu'il est au centre du terrain.
- ↙ De façon générale, les officiels doivent veiller à la sécurité participants de la compétition (officiels, joueurs, spectateurs, etc.).



## Plan de la formation

### ■ Terrain de jeu et équipement

- Le terrain de jeu
- Les buts
- Le palet
- La crosse
- L'équipement

### ■ Joueurs et officiels

- Équipes et joueurs
- Les officiels
  - le(s) marqueur(s) / chronométreur(s)
  - l'arbitre principal
  - les arbitres aquatiques

### ■ Les pénalités

- Avertissement et expulsions
- Coup franc
- Entre-deux
- Tir et but de pénalité

### ■ Jeu et jeu irrégulier

- La communication
- Analyse des irrégularités
- Les signes, fautes et sanctions



## *Avertissement*

- Pour les infractions mineures ou accidentelles ou toute autre raison jugée nécessaire par les arbitres, le jeu est arrêté, les arbitres peuvent donner un avertissement au(x) joueur(s) fautif(s) ou à l'équipe.





## *Expulsion temporaire*

- Pour une infraction majeure ou une infraction mineure répétée, les arbitres envoient le(s) joueur(s) fautif(s) en zone de pénalité pour y purger un temps de pénalité de 2 ou 5 minutes.
- Une expulsion temporaire est signalée par l'arbitre qui a signalé la faute, en désignant du doigt le(s) joueur(s) fautif(s) puis la zone de pénalité avec le même bras, puis en indiquant avec les doigts de l'autre main élevée au-dessus de la tête le temps de pénalité.
- Les joueurs expulsés ne sont pas remplacés.
- Le chronométrage du temps d'expulsion est placé sous le contrôle du chronométreur.
- Le temps de pénalité commence réellement lorsque le fautif est assis sur la chaise de pénalité et que l'arbitre principal a redémarré le jeu.





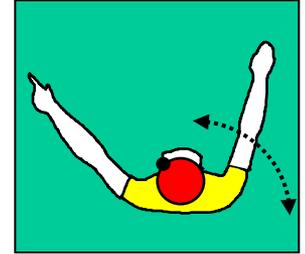
## *Expulsion temporaire*

- Si le chronomètre du match est arrêté, le chronomètre de pénalité est également arrêté, et redémarrera quand le chronomètre du match redémarrera.
- Le joueur fautif expulsé doit attendre le signal de l'arbitre principal, indiquant l'expiration du temps d'expulsion avant de retourner dans l'eau.
- Au signal du chronométreur, il pourra quitter sa chaise et s'asseoir sur le bord du bassin, sans gêner le jeu, et y attendre l'autorisation de l'arbitre principal.
- Un joueur expulsé doit regagner le jeu en glissant gentiment dans l'eau, pieds en premier en partant d'une position assise, à la ligne centrale. Une entrée fautive est pénalisée de deux minutes.
- Si le temps de pénalité s'achève pendant un arrêt du jeu, le(s) joueur(s) ne peu(ven)t entrer dans l'eau avant que l'une des équipes ne soit rentrée en possession du palet.
- Lors d'un arrêt pour temps mort d'équipe ou repos (mi-temps), les joueurs pénalisés pour 2 ou 5 minutes peuvent rejoindre leur équipe. Ils doivent être à nouveau dans la zone de pénalité lorsque le jeu reprend.



## *Expulsion définitive*

- Pour une infraction majeure délibérée ou un comportement répété contraire à l'esprit du jeu, et une fois que le jeu a été stoppé, les arbitres peuvent expulser le(s) joueur(s) fautif(s) de l'eau pour le reste du match, ce qui inclus toutes les périodes de prolongations.
- Un joueur expulsé pour le reste du match doit gagner la zone de pénalité qui est située près de la table du chronométrateur et y rester jusqu'à ce que le match soit terminé.
- Un joueur expulsé pour le reste du match ne peut être remplacé.
- En cas d'une expulsion définitive, les arbitres du match doivent fournir un rapport au commissaire dès que possible après la fin du match et le commissaire choisira finalement les nouvelles pénalités qui peuvent être appliquées à n'importe quel individu concerné, pour la durée du tournoi.





## *Protestation pendant un match*

- **Quand un capitaine d'équipe ou un responsable d'équipe émet une protestation à propos de la conduite du match durant son déroulement, l'arbitre principal doit arrêter le jeu, consulter les arbitres aquatiques et autant de personnes qu'il est nécessaire, considérer les faits relatés, annoncer sa décision, et faire reprendre le jeu.**
- **Si un joueur reçoit une pénalité, seul le capitaine de l'équipe peut protester auprès de l'arbitre aquatique. Après consultation, et la prise de décision par l'arbitre principal, le capitaine ne protestera plus à propos du problème, afin que le match puisse reprendre.**
- **Une réclamation en appel peut être déposée après le match par le capitaine de l'équipe ou l'entraîneur. La demande doit être annoncée au près du Directeur de Compétition dans les 15 minutes qui suivent la fin du match. La plainte écrite en français devra être soumise au Directeur de Compétition dans l'heure suivant la fin du match contesté.**



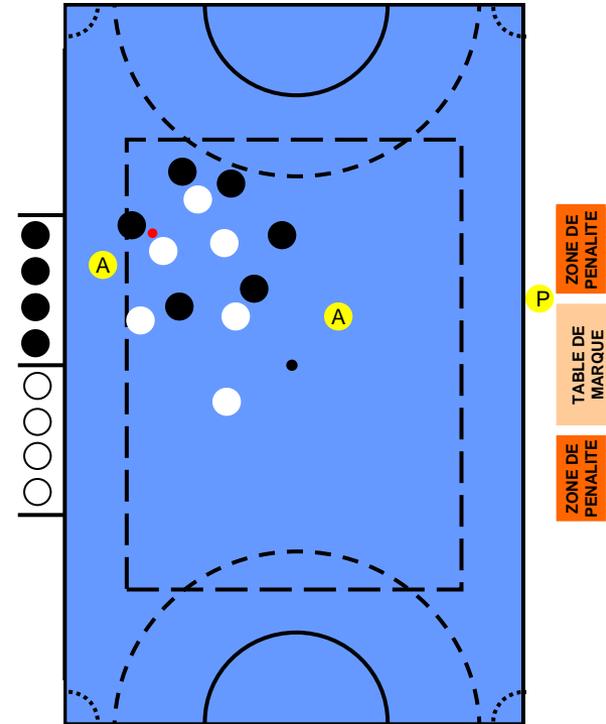
## *Remplaçants, encadrants et officiels*

- Dans le cas où une infraction aux règles serait commise par les remplaçants ou l'encadrement de l'équipe, les arbitres pourront aussi accorder les pénalités appropriées, c'est-à-dire qu'un remplaçant ou l'encadrement pourra être sanctionné de la même manière qu'un joueur.
- Dans le cas d'une infraction majeure délibérée ou d'un comportement antisportif répété de la part d'un officiel de l'équipe (directeur, assistant directeur, entraîneur, entraîneur aquatique, médecin officiel, etc.), le jeu sera arrêté et les arbitres expulseront l'officiel du bord du bassin pour le reste du match, ce qui inclut la prolongation, de sorte que l'officiel ne puisse plus interrompre le match ni continuer à diriger, conduire, ou exercer une influence sur l'équipe.



## Le coup franc

- Lorsque les arbitres aquatiques jugent qu'une faute a été commise par une équipe, la remise en jeu s'effectue par un coup franc en faveur de l'autre équipe.
- Après avoir arrêté le jeu, le coup franc est signalé en repoussant l'équipe fautive par le bras tendu, paume tournée vers elle.  
Le geste est repris par l'arbitre principal.



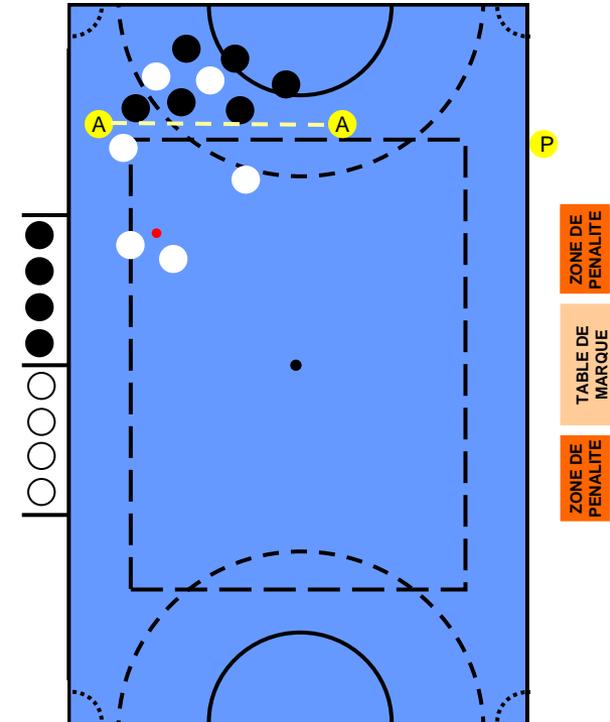


## Le coup franc

- Le palet est placé à l'endroit où s'est produit la faute dans la limite de la zone de remise en jeu.
- Les arbitres s'éloignent de 3 mètres du palet, en direction de l'équipe fautive et utilisent l'autre bras au-dessus de la surface de l'eau pour indiquer une ligne imaginaire perpendiculaire au sens du jeu, derrière laquelle tous les joueurs de l'équipe fautive doivent se retirer.



- Les joueurs de l'équipe bénéficiaire se préparent à prendre possession du palet et peuvent se positionner n'importe où sur le terrain.





## *Le coup franc*

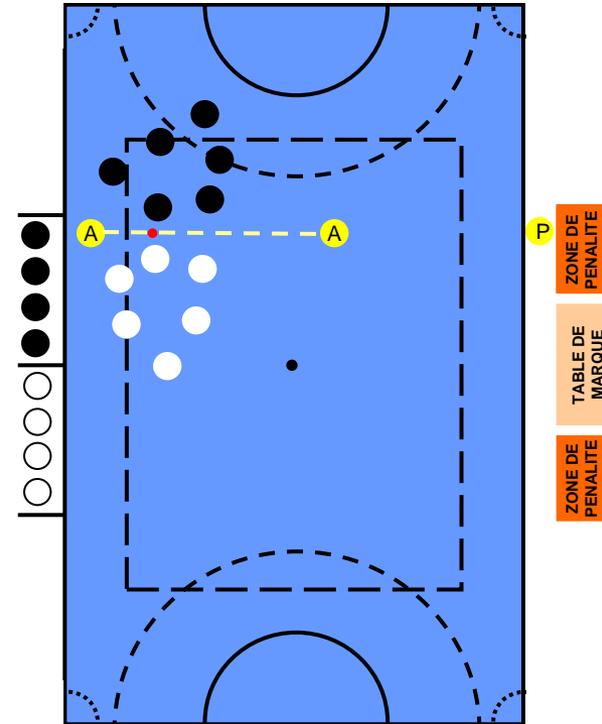
- Les joueurs ne sont pas tenus de rester en surface.
- Lorsque les deux arbitres sont en place, le bras qui la repoussait l'équipe fautive est mis à la verticale, main ouverte.
- Quand les deux arbitres aquatiques ont levé leur bras, le jeu peut être relancé par l'arbitre principal.



- Une fois signal de reprise donné, l'équipe bénéficiaire doit jouer dans les 5 secondes.
- L'équipe fautive ne peut franchir la ligne imaginaire avant que le palet n'ait été en possession.

## Le coup franc

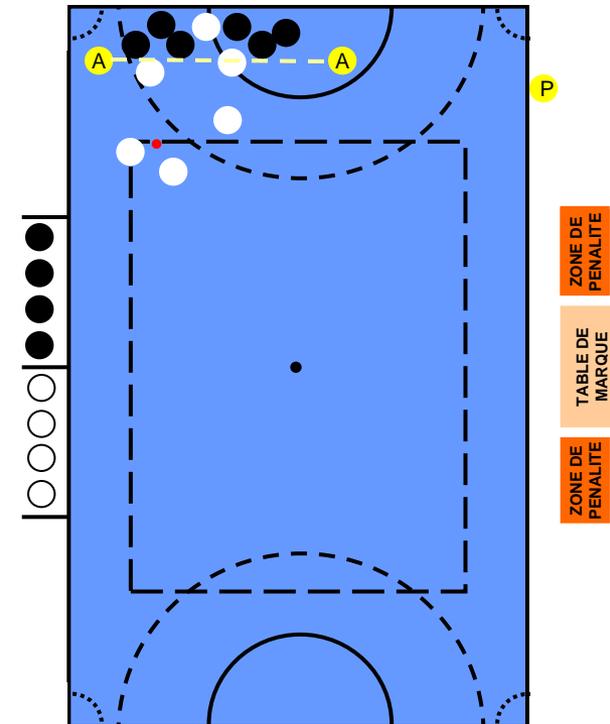
- Dans le cas où l'équipe bénéficiaire ne prend pas possession du palet dans les 5 secondes suivant le signal de reprise, le départ est considéré incorrect.
- Le jeu reprend sur un entre-deux à l'endroit où le palet était positionné pour le coup franc.





## Le coup franc

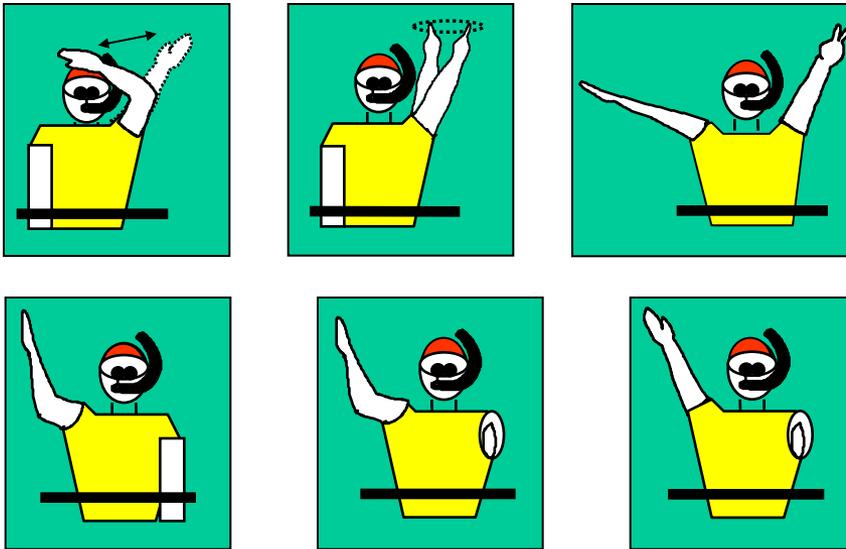
- Dans le cas où l'équipe fautive ne recule pas derrière la ligne imaginaire ou si un joueur franchit la ligne imaginaire avant que le palet n'ait été en possession, c'est un départ incorrect de l'équipe fautive.
- Le palet doit être reculé de 3 mètres supplémentaires dans la limite de la zone de remise en jeu.



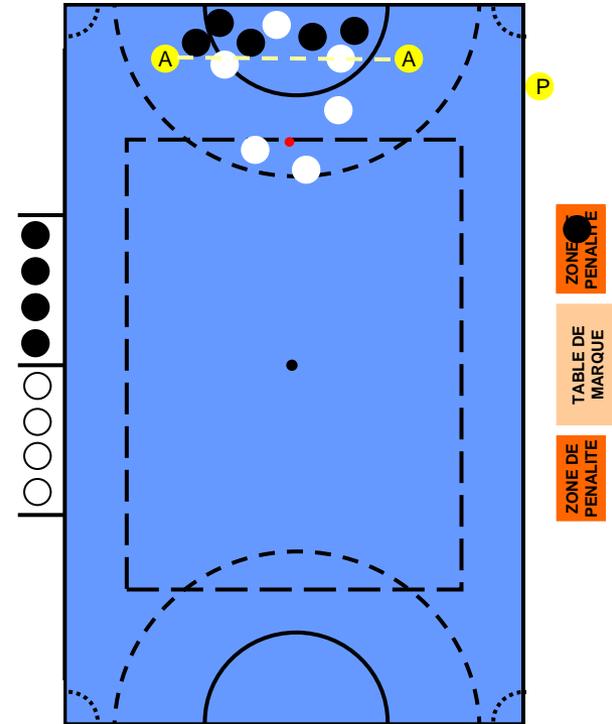


## Le coup franc

- En cas de récidive, le joueur est pénalisé de 2', le palet est reculé de 3 mètres supplémentaires et un nouveau coup franc est joué.



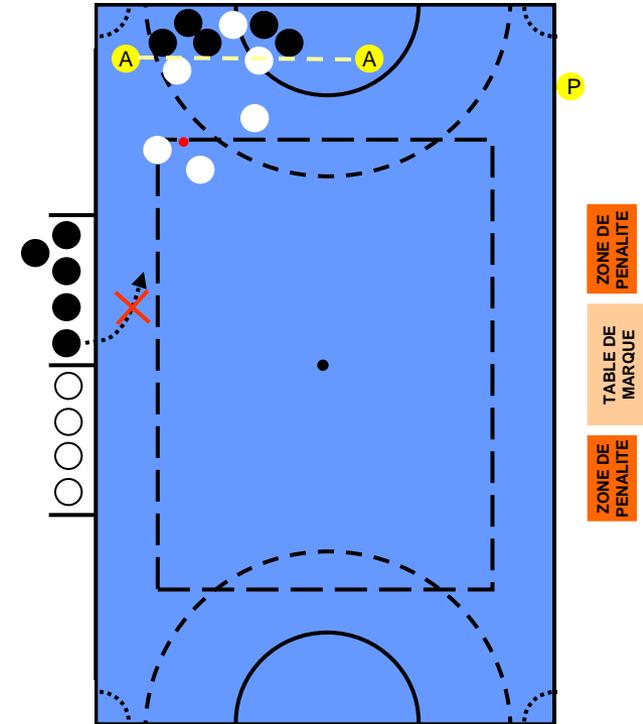
- Dans le cas où le palet ne peut être reculé de 3 mètres supplémentaires, il est recentré.





## Le coup franc

- Cette règle doit être particulièrement observée en cas de remplacement de joueur de l'équipe fautive
- Si un ou plusieurs joueurs sont en train de se remplacer, il ne doivent à aucun moment se trouver du mauvais côté de la ligne imaginaire au moment où le signal de reprise est donné.
- Ils doivent attendre que le palet ait été pris en possession pour rentrer en jeu.



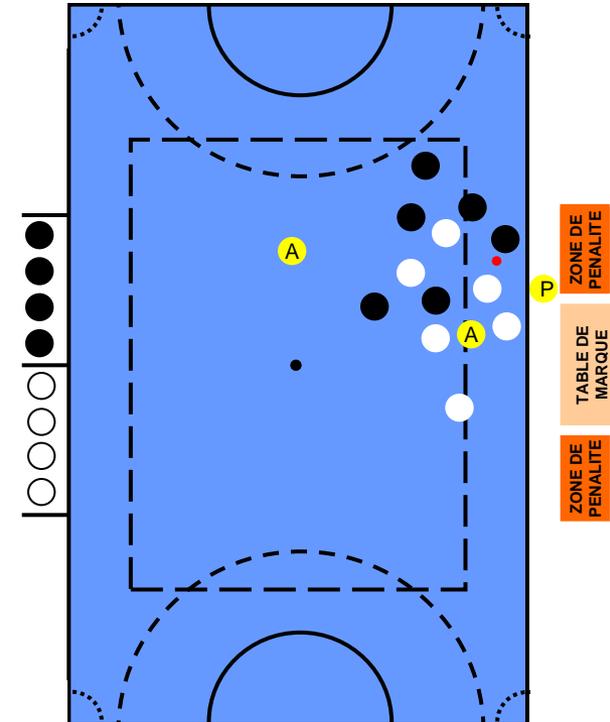


## L'entre-deux

- Lorsque les arbitres aquatiques jugent qu'une faute a été commise par les deux équipes, ou suite à un arrêt de jeu demandé par un arbitre, la remise en jeu s'effectue par un entre-deux.
- L'entre-deux est signalé par les bras croisés au-dessus de la tête avec les deux mains fermées. Le geste est repris par l'arbitre principal.



- Le palet est placé à l'endroit où s'est produit la faute dans la limite de la zone de remise en jeu.



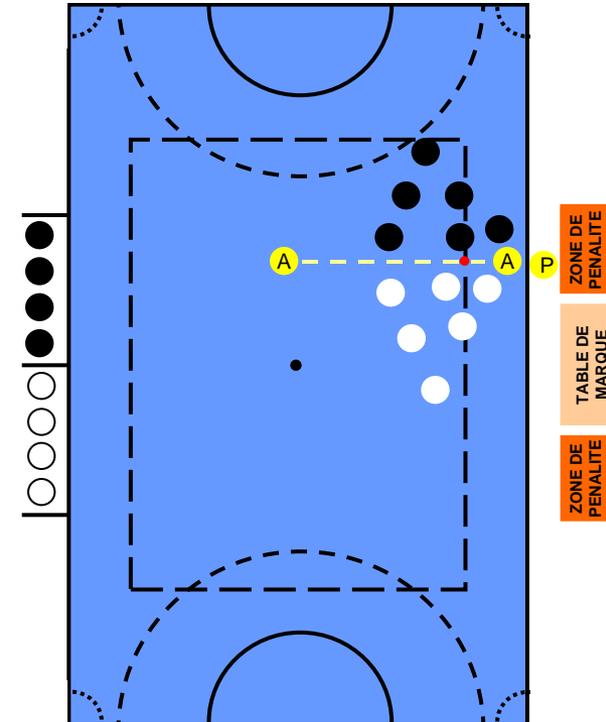


## L'entre-deux

- Les arbitres aquatiques forment une ligne imaginaire en travers du terrain, alignée sur le palet.
- Chaque équipe doit être de son côté, avec tous les joueurs en surface. Un joueur de chaque équipe se préparant à prendre possession du palet.
- Lorsque les deux équipes sont en position, les arbitres aquatiques indiquent à l'arbitre principal que le jeu peut reprendre en faisant le signal prêt à la mise en jeu.



- Le jeu reprend au signal de l'arbitre principal et les deux équipes tentent de prendre possession du palet. Dès lors, les joueurs peuvent franchir la ligne imaginaire.



## L'entre-deux

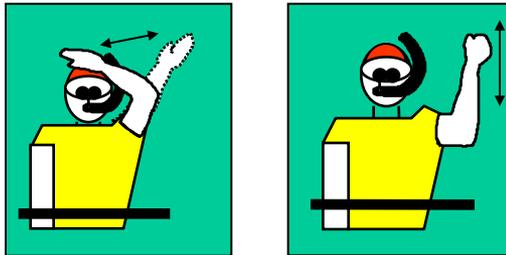
- Dans le cas où un des joueurs franchit la ligne imaginaire avant que le palet ait été en possession ou s'immerge avant le signal de reprise, c'est un départ anticipé : un coup franc est accordé contre l'équipe fautive au même endroit.



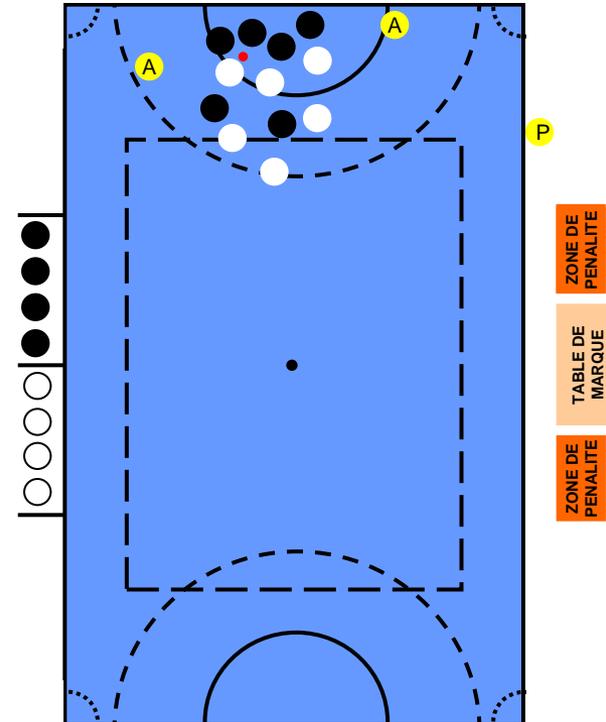
- Comme pour le coup franc, cette règle doit être particulièrement observée en cas de remplacement. Si un ou plusieurs joueurs sont en train de se remplacer, il ne doivent à aucun moment se trouver du mauvais côté de la ligne imaginaire au moment où le signal de reprise est donné. Ils doivent attendre que le palet ait été pris en possession pour rentrer en jeu.

## Le tir de pénalité

- Pour une infraction aux règles survenue dans la zone de but et qui gêne sans aucun doute la progression de l'équipe attaquante un tir de pénalité doit être accordé contre l'équipe en défense.
- Le jeu est arrêté et le tir de pénalité est signalé en levant et baissant un bras, main fermée, faisant action de pomper.



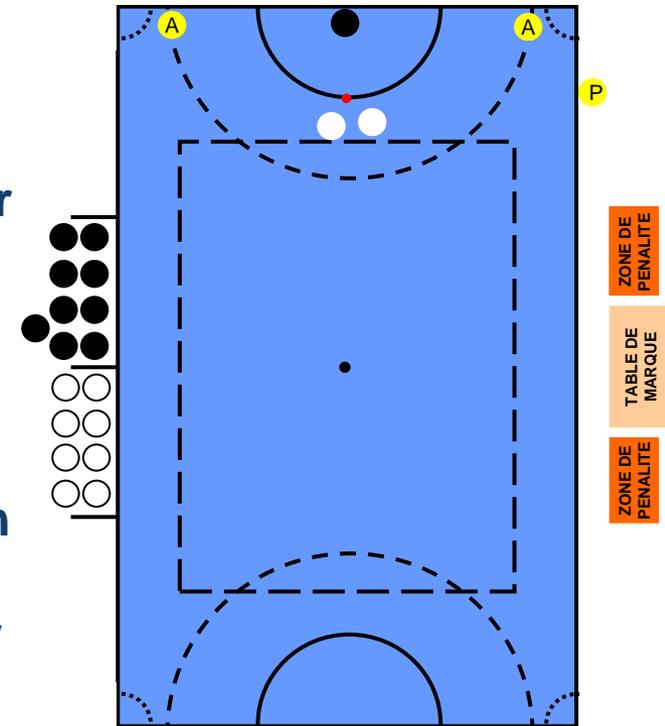
- Le chronométrateur doit arrêter le temps de jeu durant toute la durée du tir de pénalité.
- Une fois qu'un tir de pénalité a été accordé, il doit être joué.
- Au cas où la faute se produit en fin de période, et que l'arbitre signale l'arrêt du jeu après le signal de fin de période, la procédure ne doit pas être interrompue, et le tir de pénalité aura bien lieu.





## Le tir de pénalité

- Le palet est placé directement devant le but de l'équipe fautive, sur le point de pénalité, situé à 3 mètres de la ligne de but.
- Le tir de pénalité peut se dérouler dans l'autre camp en cas de spécificité du bassin (grille, mur non droit, etc.).
- Le capitaine de l'équipe bénéficiaire choisit deux attaquants parmi tous les joueurs et remplaçants de l'équipe bénéficiaire.
- Si le capitaine de l'équipe bénéficiaire choisit un ou deux joueurs parmi les remplaçants, ils pourront entrer sur le terrain avant qu'un joueur de leur équipe ne soit sorti dans leur zone des remplaçants.
- Le capitaine de l'équipe fautive choisit un défenseur parmi tous les joueurs et remplaçants de l'équipe fautive.



## *Le tir de pénalité*

- Les joueurs assis dans les zones de pénalité y compris ceux qui viennent d'y entrer ne peuvent pas jouer le tir de pénalité.
- Tous les autres joueurs non participants sont dans leur zone de remplacement.
- Les arbitres sont en surface, à chaque extrémité de la ligne pointillée de tir de pénalité.
- Les deux attaquants choisis sont, au départ, tous les deux en surface et derrière le palet.
- Le défenseur est initialement en surface, une main en contact avec le milieu de la ligne de but.
- Une fois les joueurs en place, les arbitres aquatiques font le signe prêt à la mise en jeu.



- L'arbitre principal donne alors le signal pour que le tir de pénalité soit joué.



## *Le tir de pénalité*

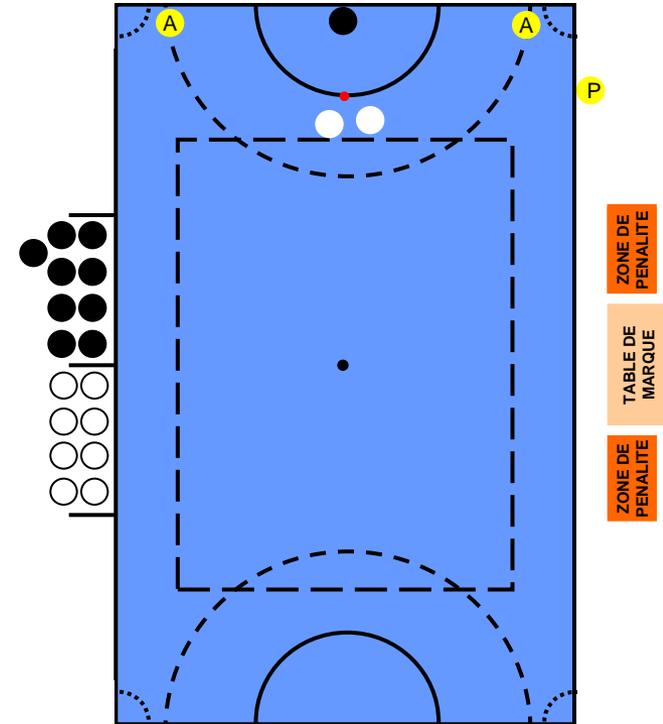
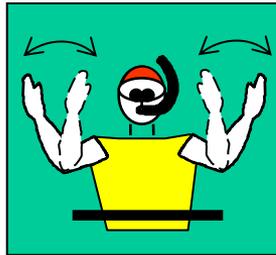
- Une fois le signal donné, un attaquant s'immerge à sa convenance, et doit prendre possession du palet dans les 5 secondes.
- Une fois le signal donné, l'autre attaquant s'immerge à sa convenance et doit se positionner derrière le palet tant que le premier attaquant n'a pas pris possession du palet.
- Les deux attaquants tentent de rester en possession du palet, de marquer un but en manoeuvrant le palet n'importe où dans la zone de tir de pénalité.
- Une fois le signal donné, le défenseur s'immerge à sa convenance et doit garder une main en contact avec le mur (par forcément au milieu) jusqu'à ce qu'un attaquant ait pris possession du palet.
- Lorsque le palet est en possession, le défenseur n'a plus besoin de toucher le mur avec sa main et doit essayer, non seulement d'empêcher qu'un but soit marqué, mais aussi de s'emparer du palet pour le sortir entièrement au-delà de la ligne pointillée des 6 mètres c'est-à-dire hors de la zone de tir de pénalité (la ligne faisant partie de la zone).
- Une fois qu'un joueur attaquant est entré en possession, le jeu se poursuit jusqu'à ce que le tir de pénalité soit achevé.

## Le tir de pénalité

- Dans le cas où un but est validé ou si le défenseur commet une faute, le tir de pénalité est accordé.



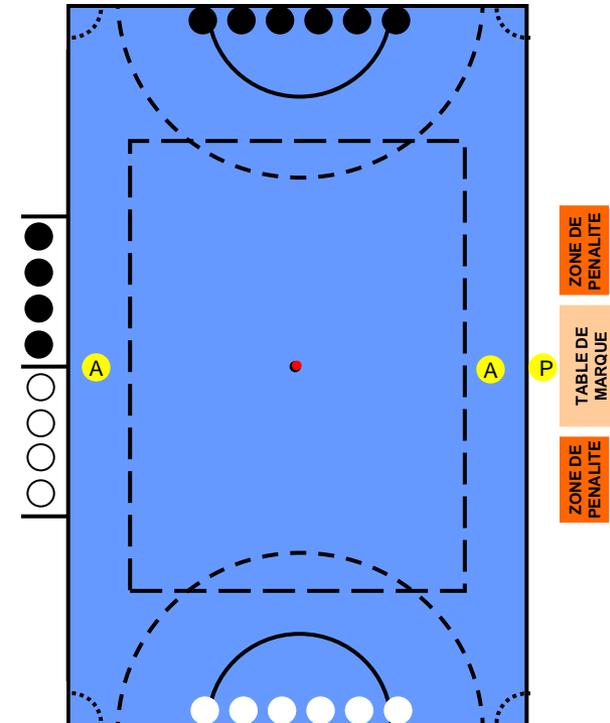
- Dans le cas où le défenseur sort entièrement le palet de la zone de pénalité ou si un des attaquants commet une faute, le tir de pénalité est considéré comme défendu.





## *Le tir de pénalité*

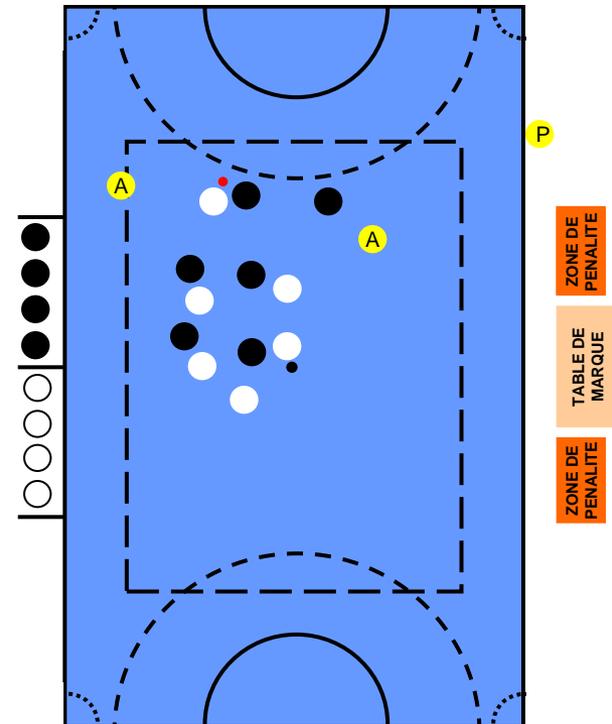
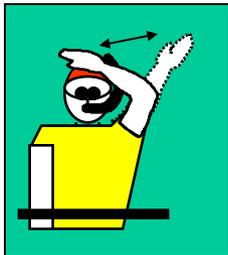
- Une fois que le tir de pénalité a été joué, qu'un but soit marqué ou non, le jeu redémarre sur un départ de jeu.





## Le but de pénalité

- Pour une infraction quelconque au règlement, commise n'importe où dans le terrain, dans des circonstances où un but aurait été marqué de façon presque certaine, une fois que le jeu a été arrêté, les arbitres accordent un but de pénalité pour l'équipe non fautive et ne font pas jouer le tir de pénalité.
- Un but de pénalité est indiqué par l'arbitre aquatique qui a signalé la faute, en levant et baissant un poing, en faisant action de pomper, suivi de la levée des deux mains au-dessus de la tête en direction du but concerné.



- Lorsqu'un but de pénalité a été accordé, le jeu reprend sur un départ de jeu.



## Plan de la formation

### ■ Terrain de jeu et équipement

- Le terrain de jeu
- Les buts
- Le palet
- La crosse
- L'équipement

### ■ Joueurs et officiels

- Équipes et joueurs
- Les officiels
  - le(s) marqueur(s) / chronométreur(s)
  - l'arbitre principal
  - les arbitres aquatiques

### ■ Les pénalités

- Avertissement et expulsions
- Coup franc
- Entre-deux
- Tir et but de pénalité

### ■ Jeu et jeu irrégulier

- La communication
- Analyse des irrégularités
- Les signes, fautes et sanctions



## *La communication : arbitres et joueurs*

- Les arbitres aquatiques et l'arbitre principal doivent échanger diverses informations malgré la distance : signaler les fautes, les reprises de jeu, les arrêts de(s) chronomètre(s), etc.
- Les arbitres doivent également signaler aux joueurs ces mêmes informations.
- Le but est :
  - d'être rapide, clair et concis,
  - d'éviter de parler/crier,
  - de fournir l'information à tous (arbitres, joueurs et spectateurs).



### Utilisation d'un langage par signes



## *La communication : arbitres et joueurs*

- **Comme tout langage, les signes obéissent à une séquence particulière :**
  1. arrêter le jeu,
  2. signaler au(x) joueur(s) la faute commise,
  3. appliquer une pénalité au(x) joueur(s),
  4. indiquer les conditions de reprise du jeu.
  
- **Afin d'être bien compris, il importe d'être bien vu et de ne pas se précipiter :**
  - faire des mouvement amples,
  - une fois le jeu arrêté, attendre que tous les joueurs soient en surface pour continuer la séquence de signes,
  - designer clairement le(s) joueur(s) fautifs.



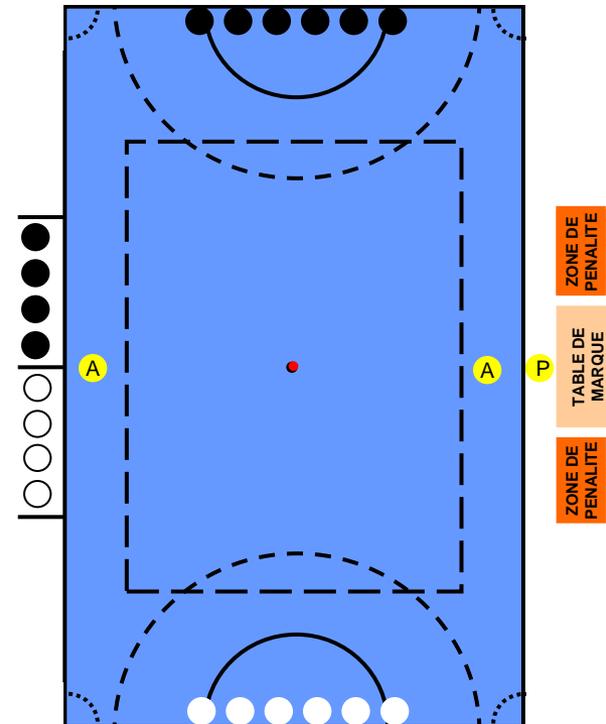
## *La communication : arbitres et joueurs*

- Quand un capitaine d'équipe ou un responsable d'équipe émet une protestation à propos de la conduite du match durant son déroulement, l'arbitre principal doit arrêter le jeu, consulter les arbitres aquatiques et autant de personnes qu'il est nécessaire, considérer les faits relatés, annoncer sa décision, et faire reprendre le jeu.
  
- Si un joueur reçoit une pénalité, seul le capitaine de l'équipe peut protester auprès de l'arbitre aquatique.
  
- Éviter autant que possible le dialogue avec les joueurs (favoritisme, perte de temps, énervement), même si il s'agit du capitaine de l'équipe.
  - Écouter, acquiescer mais ne pas entamer le dialogue, ne pas répondre,
  - Pour éviter le dialogue : après un but revenir au centre sous l'eau, après une faute aller chercher le palet, etc.



## Le départ du jeu

- Un signal sonore d'avertissement est donné trente secondes avant le début de chaque période (première période, deuxième période, prolongations et mort subite), aux joueurs par l'arbitre principal.  
Ce temps est mesuré par le chronométrateur.
- L'arbitre principal est sur le bord, approximativement au centre de la ligne de touche.
- Les deux arbitres aquatiques sont dans l'eau, au centre de leur ligne de touche respective. Chacun vérifiant le départ de l'équipe située à sa gauche.
- Les joueurs doivent être dans l'eau, le long de leur ligne de but respective avec au moins une main en contact avec la ligne de but. La main doit être visible des officiels de la rencontre.





## *Le départ du jeu*

- Les arbitres aquatiques font alors le signe «prêt à la mise en jeu» qui consiste à lever une main ouverte au-dessus de la tête, bras tendu.  
Le geste est repris par l'arbitre principal.
- A la fin de la période de 30 secondes, le chronométrateur avertit l'arbitre principal qui donne alors le signal sonore de départ. Le chronométrateur démarre alors le chronomètre de la période.
- Un match est composé de deux périodes de quinze minutes et un repos de trois minutes à la mi-temps.
- Après le départ, le décompte du temps est continu jusqu'aux deux dernières minutes du match et ne peut être arrêté que par l'arbitre principal lors des tirs de pénalité, en cas de blessure grave ou autre circonstance particulière.
- Pendant les deux dernières minutes du match, le décompte du temps de match est arrêté durant les arrêts de jeu, sauf pour un but marqué.

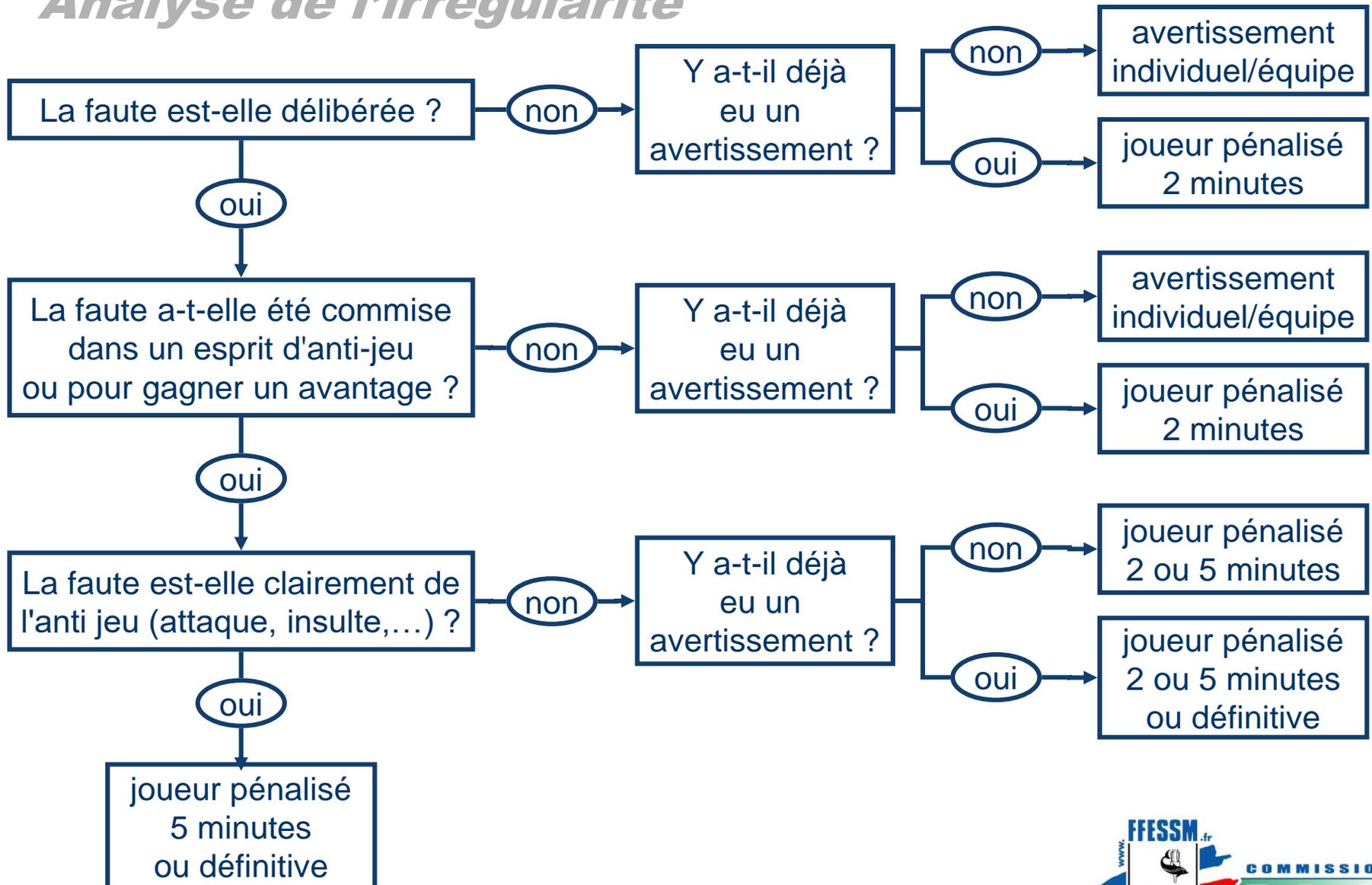




## ***Faute !!!***

- **Voir qu'une faute a été commise est l'élément déclencheur mais cela ne suffit pas :**
  - Quel joueur a fait la faute ?
  - Quel type de faute ?
  - Il y a-t-il avantage ?
  - Quelle sanction ?
  - Comment redémarrer le jeu ?
  
- **Surtout ne pas se précipiter pour arrêter le jeu. Laisser le jeu se dérouler afin de voir si il n'y a pas avantage. Pendant ce laps de temps, analyser l'irrégularité.**
  
- **Dans le cas ou plusieurs fautes successives sont commises par les deux équipes, l'arbitre arrête le jeu, sanctionne les joueurs fautifs et fait reprendre le jeu sur la première faute.**

## Analyse de l'irrégularité





## Règle de l'avantage

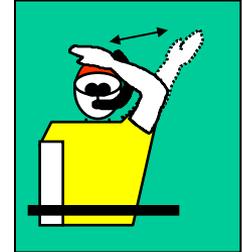
- A tout moment du match, si un arbitre remarque une faute commise contre l'équipe en possession mais décide que cette infraction n'affecte pas son avantage alors, il laisse poursuivre le jeu comme si la faute n'avait pas eu lieu.
  - L'arbitre laissera l'avantage, sans notion de durée ou de possession, tant qu'il estimera que l'équipe adverse peut en retirer un gain territorial ou un avantage tactique.
  - Si l'équipe bénéficiaire n'en retire rien, l'arbitre accorde une pénalité (coup-franc ou tir de pénalité) contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute initiale.
  - Si l'équipe bénéficiant de l'avantage commet une faute, l'arbitre reviendra à la faute initiale.
- L'avantage s'applique même lors d'une faute grave (pour ne pas empêcher un but) ; la sanction est infligée après l'action.
- Le geste consiste à faire une rotation du poignet l'index tendu, au dessus de l'eau. Le but de cette action est de montrer à l'arbitre principal qu'un avantage est en cours.





## Arrêt de jeu

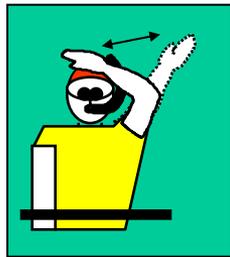
- Afin d'indiquer à l'arbitre principal d'arrêter le jeu, un arbitre aquatique effectuent un rapide mouvement d'aller retour avec le bras, en l'air, main ouverte.
- Ce geste est utilisé lorsqu'une infraction aux règles est commise, ou pour tout autre situation nécessitant un arrêt de jeu :
  - blessure,
  - situation dangereuse (but ou barrière rigide démise, etc.)
- Lorsqu'un des arbitres aquatiques fait ce geste, l'arbitre principal utilise le moyen sonore à sa disposition pour arrêter le jeu.
- L'arbitre principal et l'autre arbitre aquatique désignent avec le bras tendu l'arbitre qui a demandé l'arrêt du jeu.
- Ce geste n'est pas utilisé lors de la fin d'une mi-temps.





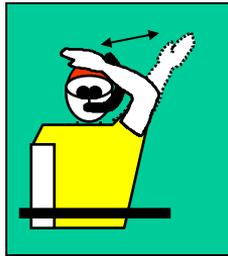
## *Faux départ*

- **Le départ est considéré comme incorrect si :**
  - lorsque le signal de départ est donné, au moins un des joueurs dans l'eau n'a pas au moins une main en contact avec sa ligne de but, visible des officiels,
  - avant que le palet ait été en possession, au moins un joueur n'étant pas en contact avec sa ligne de but (suite à un remplacement, joueur sur le bord du bassin, etc.) ne revient pas toucher sa ligne de but.
- **Le départ est considéré comme anticipé si au moins un joueur part avant que le signal sonore du départ soit donné.**
- **En cas de départ incorrect ou anticipé, un coup franc est accordé contre l'équipe fautive au centre du terrain.**



## *Faux départ*

- En cas de départ incorrect ou anticipé des deux équipes, le départ se fait sur un entre-deux au centre du terrain.



- En cas de récurrence, un joueur peut-être sanctionné de 2 minutes de prison.
- Le signe du faux départ est également utilisé dans le cas d'un départ incorrect sur une remise en jeu après une faute sur un coup franc ou un entre-deux. Il est également employé sur un tir de pénalité.



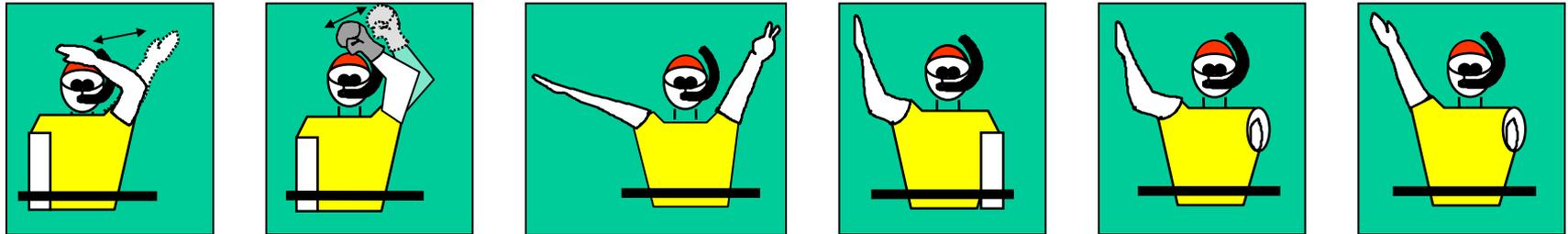
## *Conduite anti-sportive*

- Les arbitres signalent une conduite anti-sportive en frappant le haut de la tête avec le poing fermé.
- Les actions suivantes rentrent dans le cadre d'une conduite anti-sportive :
  - déplacer un but ou une ligne de touche volontairement
  - quitter le terrain de jeu en cours de match,
  - mettre volontairement un but contre son équipe,
  - etc.
- Lors d'un match, si une équipe commet un anti-jeu grave (mettre volontairement un but contre son équipe, refuser de jouer malgré le fait que les joueurs de l'équipe soient dans l'eau, ou toutes autres formes d'anti-jeu jugées graves par les arbitres), les arbitres doivent arrêter le match.



## *Jeu dangereux*

- Lorsque les joueurs nagent en surface, le crawl est autorisé si les autres joueurs ne risquent pas d'être frappés.
- Si l'arbitre aquatique estime que le palet a été délibérément joué de façon dangereuse sur un partenaire ou un adversaire, il arrête le jeu, avertit le joueur fautif, expulse le joueur fautif pour un temps de pénalité ou pour le reste du match et accorde un coup franc contre l'équipe fautive.
- Le signe utilisé est celui de la conduite anti-sportive.



- Le jeu dangereux est délicat à sanctionner car il faut déterminer la limite entre jeu dangereux et arrêt irrégulier du palet.
- Attention aux simulations !

## *Remplacement et changement incorrect*

- Durant le match, les 4 remplaçants de chaque équipe doivent attendre dans leur zone des remplaçants respective. Quand les zones des remplaçants sont dans l'eau, les remplaçants doivent garder la tête hors de l'eau.
- Lors d'un remplacement, pendant une remise en jeu suite à un but, ou au début d'une période : quand un joueur entre dans le terrain de jeu avant le signal de départ donné par l'arbitre principal, le joueur devra toucher le mur derrière ses buts avant d'entrer dans le jeu. Sinon il devra attendre que le palet soit entré en possession avant d'entrer dans le terrain de jeu. A défaut, il s'agit d'un faux départ : un coup franc est accordé contre l'équipe fautive.

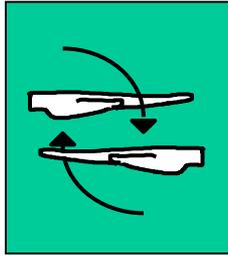


## *Remplacement et changement incorrect*

- Avant qu'un remplaçant puisse quitter sa zone des remplaçants, le joueur se faisant remplacer doit avoir totalement quitté le terrain de jeu.
- Lorsque les zones des remplaçants sont contiguës au terrain, il doit avoir quitté l'eau et avoir pénétré dans la zone des remplaçants dévolue à son équipe.
- Lorsqu'il existe une zone de transit dans l'eau, un remplaçant peut quitter la zone des remplaçants dès que le joueur sortant a touché le bord de sa zone des remplaçants (joueur non totalement dans la zone des remplaçants).
- Lorsqu'un but a été marqué, les équipes peuvent être plus de 6 dans l'eau jusqu'au lancement du jeu.
- Quand un joueur quitte le terrain en dehors de sa zone des remplaçants, il est toujours considéré comme faisant partie des joueurs dans l'eau, il ne peut être remplacé. Il peut regagner le terrain à sa guise.
- En cas de zone de remplacement sur le bord du bassin, les remplaçants ne peuvent pas s'asseoir avec les jambes ou les palmes dans l'eau.

## *Remplacement et changement incorrect*

- En cas de non respect des points précédents, il s'agit d'un changement incorrect : le remplaçant fautif (celui qui rentre dans le terrain de jeu) va en prison pour 2 minutes de pénalité. Le jeu redémarre sur un coup franc contre l'équipe fautive.



- Quand l'arbitre principal ne peut pas déterminer le joueur fautif, il demandera au capitaine de l'équipe fautive de désigner le joueur fautif. Le capitaine a 5 secondes pour le faire. Si le capitaine n'indique aucun membre de son équipe pendant cette période, le capitaine sera envoyé dans la zone de pénalité pour y subir la pénalité.

## *Remplacement et changement incorrect*

- On permet aux remplaçants rentrant dans le jeu de sauter ou plonger la tête la première dans le jeu. Cependant, pour des raisons de sécurité, sauter ou plonger est interdit quand les joueurs ou les arbitres aquatiques sont dans les 3 mètres du point de chute. Dans ce dernier cas, les remplaçants doivent se glisser dans l'eau.
- Des expulsions temporaires (2 minutes) seront appliquées pour violation de cette règle. Aucun avertissement ne sera donné.
- Le jeu redémarre sur un coup franc contre l'équipe fautive.
- Cette règle s'appliquera à tout moment entre le commencement et la fin d'un match.



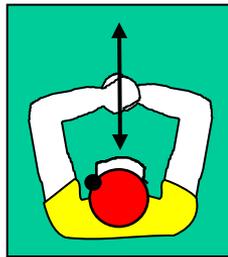
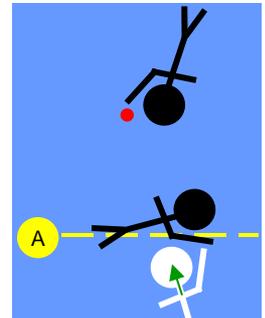
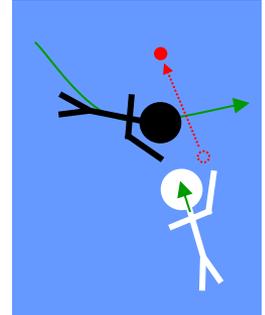
## *Usage irrégulier du bras libre*

- Utiliser les mains, les bras ou le corps d'une quelconque façon, pour accrocher, tirer ou pousser un joueur ou sa crosse.
- Enlever ou tenter d'enlever l'équipement d'un adversaire.
- ↪ expulsion 2 minutes, coup franc contre l'équipe fautive.
  
- Attaquer physiquement ou blesser délibérément un adversaire, frapper ou tenter de frapper un adversaire avec une partie quelconque du corps ou de l'équipement. Ceci incluant toute action de représailles.
- ↪ expulsion 5' ou définitive, coup franc contre l'équipe fautive.



## *Obstruction, collision, blocage ou déviation forcée*

- **Faire obstruction à un adversaire de n'importe quelle façon s'il n'est pas en possession du palet :**
  - palet lancé derrière un adversaire qui se retourne, mais ne va pas directement sur le palet,
  - obstruction lors d'un coup franc : sur un coup franc, avant que le palet ait été joué, un joueur est considéré comme étant en obstruction s'il tente de bloquer d'autres joueurs, en ligne directe avec le palet.
- **Tenter d'entrer en possession du palet en utilisant l'obstruction :**
  - se laisser tomber sur le bras d'un adversaire, expulsion 2 minutes, coup franc contre l'équipe fautive.



## *Obstruction, collision, blocage ou déviation forcée*

- Un joueur doit également être sanctionné pour obstruction s'il empêche un adversaire de prendre possession du palet même si le joueur fautif est en possession du palet :
  - en utilisant son bras libre pour maintenir l'adversaire loin du palet,
  - en remorquant le palet en le protégeant avec son corps tout en utilisant son corps pour "pousser" l'adversaire.
- Le bras libre peut être tendu devant soi pour se stabiliser mais ne doit pas empêcher un adversaire d'atteindre le palet.  
↪ expulsion 2 minutes, coup franc contre l'équipe fautive.
- Il existe d'autres formes d'obstruction :
  - se tenir debout sur le fond de la piscine de manière à gêner le jeu pendant le match,
  - couvrir ou cacher le palet avec une partie quelconque du corps ou de l'équipement lorsque l'on n'est pas en possession pour empêcher son accès aux autres joueurs,
- ↪ avertissement, coup franc contre l'équipe fautive.



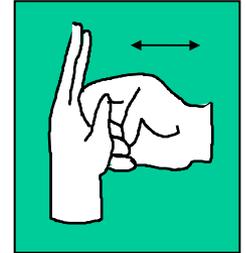
## *Jeu confus (mêlée)*

- Suite à l'apparition d'une évolution vers un jeu confus, avec beaucoup de présence au fond, sur une petite surface (engendre quantité de fautes dans la mêlée très difficile à identifier par les arbitres), les arbitres considèreront qu'il s'agit d'une forme d'anti-jeu ; torts partagés.
- Ils arrêtent le jeu pour le faire reprendre sur un entre-deux. Ils expulsent un joueur de chaque équipe pour 2 min, ceux qui sont les plus proches du palet. La sanction est renouvelable si le phénomène persiste.
- Le signe utilisé est « joindre les deux mains devant le visage pour former une boule avec ses mains ».



## *Faire avancer le palet avec le gant, la main libre ou le corps*

- A aucun moment, un joueur ne doit toucher le palet avec les mains, droite ou gauche.
  - Si le palet touche par accident le dos de la main qui joue, ceci n'est pas une faute sauf si cela est délibérément fait pour déplacer le palet.
  - Lorsque la main est dans sa position naturelle de tenue de crosse, le palet peut rester en contact avec l'index.
- Le palet ne peut être soulevé ou porté dans une quelconque direction quand il est sur la crosse ; et si le palet se trouve accidentellement sur une crosse, il doit être déposé immédiatement.
- La main libre ne doit pas être utilisée pour tenir la crosse, pour tenir la main qui tient la crosse ou pour tenir l'autre bras, quand le joueur est en possession.





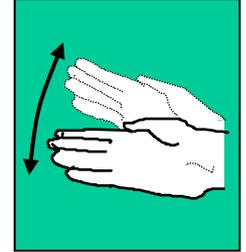
## *Faute de crosse*

- Le signe est un mouvement de hachage d'une main sur le milieu de l'avant-bras de l'autre bras. On tiendra l'avant-bras parallèle à la poitrine à la distance d'un bras.
- Ce signe est utilisé lorsque la crosse d'un joueur n'est pas utilisée sur le palet (exemple : rafut sur le bras, etc.)



## *Arrêt irrégulier du palet*

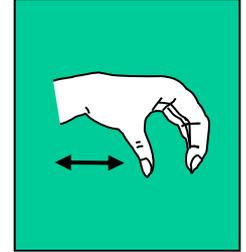
- Seule la surface de frappe de la crosse peut être utilisée pour jouer le palet : le palet ne doit pas être arrêté par une partie quelconque du corps ou de l'équipement : bras, jambe, palme, etc.
- Non applicable dans le cas d'un tir délibéré en direction d'un joueur : limite délicate entre jeu dangereux et arrêt irrégulier.





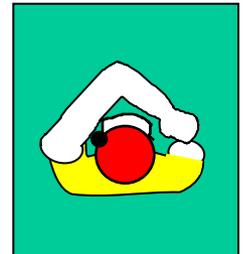
## *S'agripper ou se tirer aux barrières de murs*

- Il est interdit de se tirer ou de s'agripper aux barrières de murs ou aux buts.
- L'arbitre aquatique signale une faute et donne un coup franc contre l'équipe qui a commis la faute.



## *Ralentir le jeu : règle du coin*

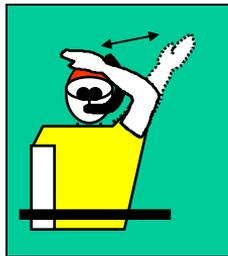
- Lors d'une manoeuvre défensive, un joueur peut amener le palet dans la zone de coin (arc d'un mètre de rayon). Un autre joueur de son équipe pourra prendre le relais mais devra tenter de sortir le palet de la zone du coin.
- Si deux membres de la même équipe maintiennent le palet dans un coin en se succédant sans que l'un ou l'autre joueur ne tente réellement de sortir le palet du coin ou qu'un joueur de l'équipe adverse ne prenne possession du palet, l'arbitre arrêtera le jeu et donnera un coup franc contre l'équipe fautive.
- Aucun joueur ne doit volontairement faire action de bloquer le palet dans le coin (le coin et non la zone).
- L'équipe fautive recevra un avertissement (1ère infraction) et pour toutes les infractions suivantes le deuxième joueur qui maintient le palet dans le coin sera pénalisé de deux (2) minutes de prison.



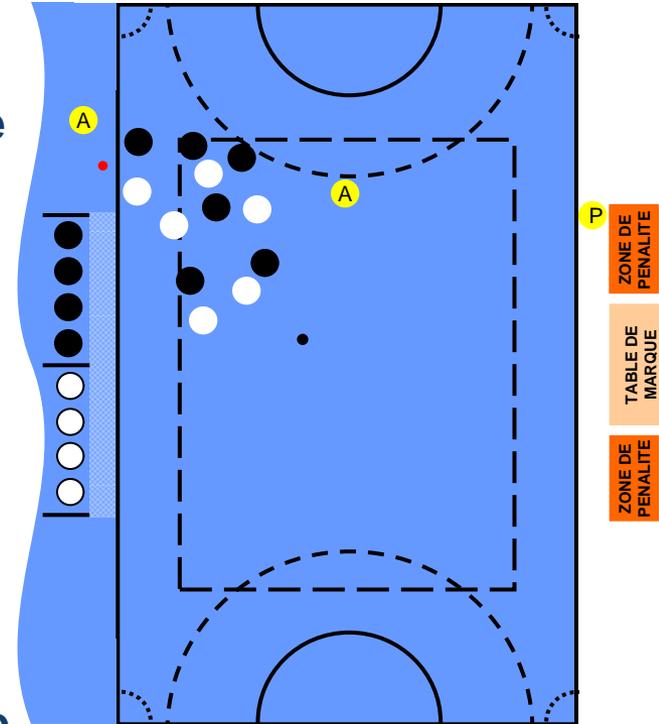


## La sortie de touche

- Dans un bassin qui n'a pas de mur sur une ligne de touche, lorsque le palet sort complètement du terrain, c'est-à-dire quand il est passé entièrement de l'autre côté de la ligne de touche (ligne ou muret), l'arbitre demande d'arrêter le jeu et signale une sortie de touche en passant une main en coupelle par-dessus son avant-bras opposé.

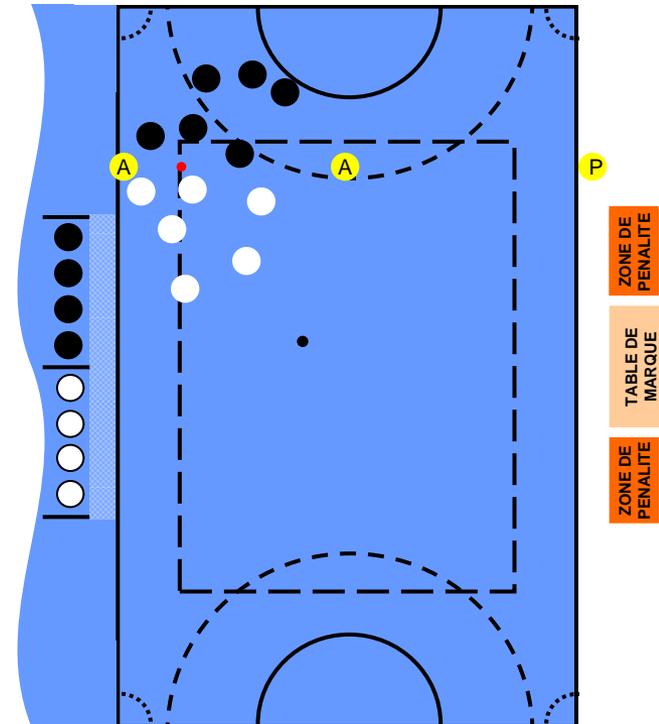


- Ce même geste est utilisé lorsque le palet passe entièrement de l'autre côté d'une ligne de but ou dans le cas où le palet passe derrière un but dans le cas où les buts ne sont pas plaqués contre un mur.



## *La sortie de touche*

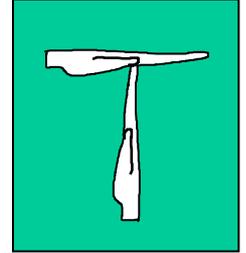
- Dans le cas où le joueur qui a sorti le palet de la zone de jeu est identifié, l'arbitre accorde un coup franc contre l'équipe fautive.
- Si le joueur n'a pu être identifié ou si le palet a été sorti conjointement par les deux équipes, l'arbitre accorde un entre-deux.
- Le palet est placé sur le bord de la zone de remise en jeu, au plus près du point de sortie.
- Un joueur, où qu'il soit, qui projette délibérément un palet par-dessus la ligne de touche est pénalisé et l'équipe est avertie. Le jeu redémarre par un coup franc.
- Si un palet suite à un tir est détourné par la crosse ou le corps d'un coéquipier et sort des limites du terrain de jeu, ce ne sera pas considéré comme une faute à moins que la déviation ne soit une manoeuvre voulue pour gagner du temps ou retarder le jeu.





## *Temps (fin de temps)*

- Lorsque la fin de période est effective, le chronométrateur avertit l'arbitre principal qui utilise le moyen sonore à sa disposition pour arrêter le jeu.
- Il signale alors la fin de match ou de mi-temps par la mise d'une main au-dessus de l'autre, en forme de "T".
- Ce geste est repris par les arbitres aquatiques.
- Ce même geste est utilisé en cas d'arrêt du match par l'arbitre principal en cours de mi-temps.
- Dans le cas où un match devrait être interrompu, le Directeur de la Compétition décidera des mesures qui devront être prises. La décision du Directeur de la Compétition est sans appel.





## *Mort subite*

- S'il est nécessaire d'avoir une équipe gagnante et que le match se termine sur un nul, après un repos d'une minute et sans que les équipes ne changent de camp, le jeu se déroule sans interruption jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe qui marque un but gagne le match (mort subite).
- Au début de la mort subite, chaque capitaine désigne un joueur de champ (qui n'est pas en prison) qui devient remplaçant (celui-ci rejoint la zone des remplaçants). Chaque équipe joue donc avec un joueur de champ en moins.
- Passé cinq minutes, au premier arrêt de jeu, l'arbitre principal signale un temps mort d'arbitre et demande à chaque capitaine de désigner un joueur de champ (qui n'est pas en prison) qui devient remplaçant. La remise en jeu se fera sur l'arrêt de jeu correspondant.
- Ceci se répète ensuite toutes les deux minutes, au maximum trois fois (il ne reste alors qu'un seul joueur par équipe).



## *Mort subite*

- **Durant la mort subite, chaque équipe peut avoir jusqu'à neuf (9) remplaçants qui doivent être dans leur zone des remplaçants.**
- **Dans le cas exceptionnel où une équipe avec moins de deux joueurs dans l'eau se verrait accordé un tir de pénalité, un des remplaçants sera autorisé à rentrer dans le jeu pour la durée du tir de pénalité.**
- **Une mort subite fait partie du même match, et de ce fait, elle doit être jouée par les mêmes joueurs déclarés pour ce match.**

## *Temps mort*

- A la faveur d'un arrêt naturel du jeu, un temps mort peut être demandé, oralement ou en utilisant le signe approprié, soit par le capitaine d'équipe, soit par l'entraîneur.
- Le nombre de temps morts autorisé par match et par équipe peut être ajusté par le commissaire de compétition en fonction des temps de jeu. Il est également indiqué sur la feuille de match ; en règle générale, pour chaque match, un temps mort par équipe et par mi-temps.
- Le temps mort est signalé par l'extension des 2 bras au-dessus de la tête pour former un "O". L'équipe ayant demandée le temps mort est désignée par un bras tendu.
- Après vérification auprès du marqueur/chronométrateur, l'arbitre principal autorise la requête en répétant le signe et en arrêtant le chronomètre. Les arbitres aquatiques imitent le signe de temps mort de l'arbitre principal.
- Chaque temps mort aura une durée de 1 minute. Après 45 secondes, l'arbitre principal donnera l'avertissement oral "15 secondes".





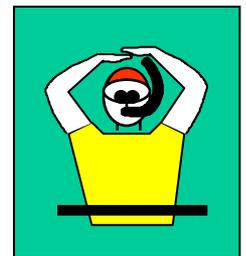
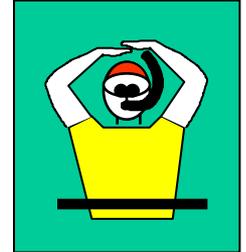
## *Temps mort*

- **Aucun temps mort ne peut être demandé dans une période de mort subite.**
- **Un temps mort ne peut être demandé durant le repos de 3 minutes s'il ne l'a pas été immédiatement après le signal de fin de mi-temps.**
- **Pendant la durée du temps mort, les remplaçants, les joueurs pénalisés et les entraîneurs peuvent rejoindre leur équipe respective sur le terrain de jeu. A la fin de celui-ci, les joueurs devront rejoindre leurs emplacements respectifs et les entraîneurs devront avoir évacué le terrain de jeu.**
- **Une fois le signal des 15 secondes annoncé par l'arbitre principal, les arbitres signalent les modalités de reprise du jeu.**



## *Arrêt de temps (ou temps mort arbitre)*

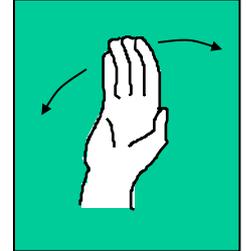
- Les arbitres peuvent demander un arrêt de temps en faisant le signe du temps mort puis en baissant les bras pour amener les mains à hauteur des épaules.
- Un arrêt de temps peut être demandé par l'arbitre principal pour dialoguer avec les arbitres aquatiques, pour avertir les capitaines d'équipes, etc.
- Un arrêt de temps peut être demandé par les arbitres aquatiques pour dialoguer avec l'arbitre principal, pour remettre une barrière rigide ou un but en place, etc.
- Un arrêt de temps n'a pas de durée prédéfinie. Aucun signal des 15 secondes n'est donné avant la reprise du jeu.
- Le jeu redémarre sur les conditions établies avant l'arrêt de temps ou sur un entre-deux si l'arrêt a été demandé en dehors d'un arrêt naturel du jeu.





## *Appel de l'arbitre*

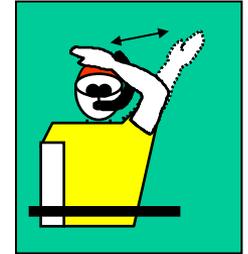
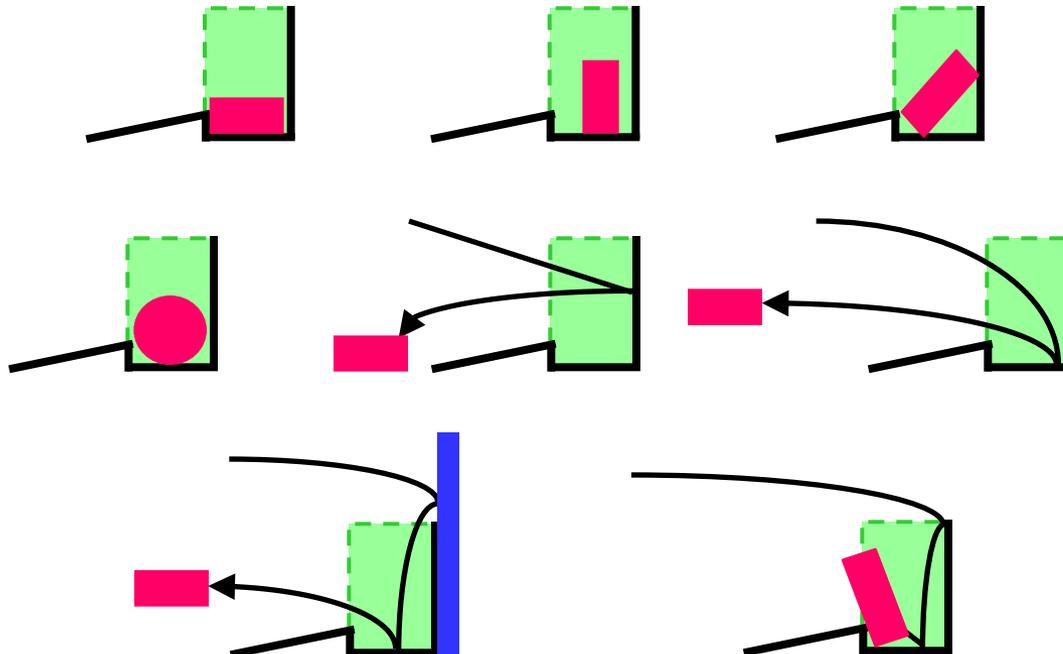
- Ce geste est utilisé par l'arbitre principal, ou éventuellement par les arbitres aquatiques, pour appeler quelqu'un : autre arbitre(s), joueur, etc.





## But !!!

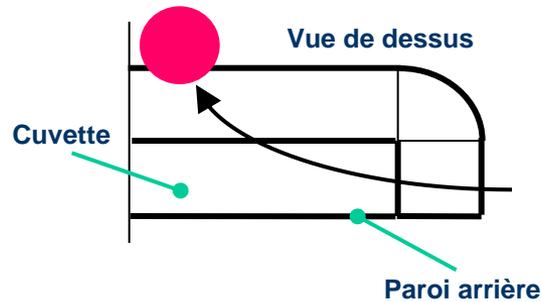
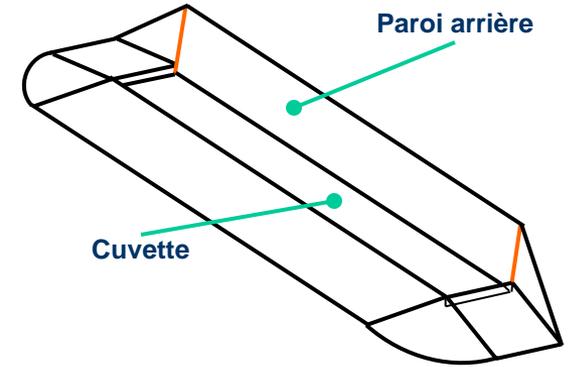
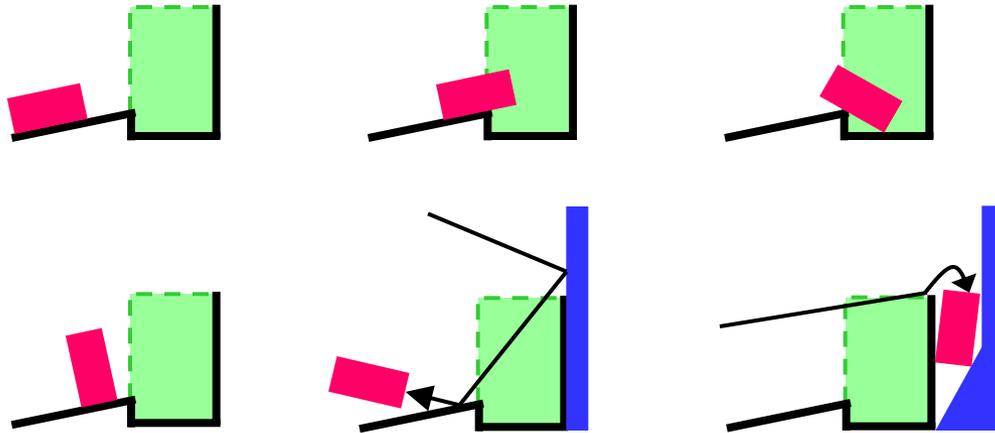
- Un but est signalé d'abord par le signal d'arrêt de jeu
- Afin d'éviter une discorde entre les deux arbitres aquatiques avant de lever le bras, ils devront se confirmer que le but est valide en pointant leur deux index vers le haut, au niveau de la tête.
- Enfin par les deux bras levés droit en l'air, mains ouvertes.
- But valides :





## But !!!

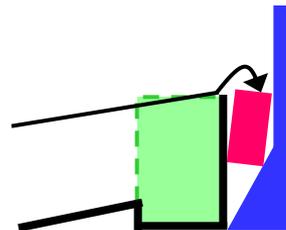
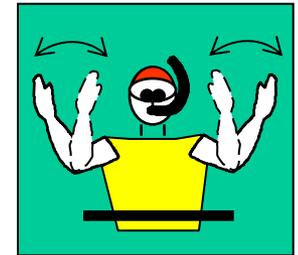
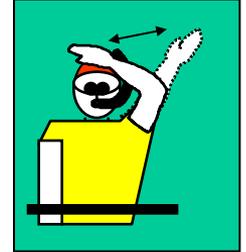
### ■ But non valides :





## *Pas de but*

- Il est signalé d'abord par le signal d'arrêt de jeu.
- Puis les deux coudes écartés dans le prolongement des épaules, les avant-bras et les mains droites, perpendiculaires à la surface de l'eau, doigts joints et les paumes des mains tournées vers l'avant.
- Décrire avec les deux avant-bras des arcs de cercle vers la surface de l'eau simultanément, le bras droit vers la gauche et le bras gauche vers la droite.
- Ce geste est utilisé lorsque l'arbitre a vu une faute permettant de refuser le but qui s'en est suivi.
- Il est également employé sur un tir de pénalité défendu.
- Le jeu ne doit pas être arrêté si le palet est dans un des cas de but non valide à l'exception du cas suivant :





## *Plan de la formation*

### ■ Terrain de jeu et équipement

- Le terrain de jeu
- Les buts
- Le palet
- La crosse
- L'équipement

### ■ Joueurs et officiels

- Équipes et joueurs
- Les officiels
  - le(s) marqueur(s) / chronométreur(s)
  - l'arbitre principal
  - les arbitres aquatiques

### ■ Les pénalités

- Avertissement et expulsions
- Coup franc
- Entre-deux
- Tir et but de pénalité

### ■ Jeu et jeu irrégulier

- La communication
- Analyse des irrégularités
- Les signes, fautes et sanctions