



ANIMATION WATER POLO (SPÉCIALE FILLES)

OBJECTIF :

- L'idée est de créer des tournois pour les enfants (Spéciale Filles) gérer aussi par des enfants (arbitres et tables), les entraîneurs peuvent servir simplement de conseillers puisque le règlement est simple.
- L'idée est de créer une animation où tous les participants gagnent quelques choses

LIEU ET DATE :

Oujda Le Vendredi 22 Septembre 2017 à 16 h.

ENGAGEMENT DES ASSOCIATIONS :

Les engagements doivent parvenir à la Fédération le **20 Septembre 2017 avant 12 h 00 mn** date limite pour permettre la préparation des récompenses (chaque association peut engager 3 équipes au maximum).

NB : Présentation de licence de la FRMN est obligatoire.

REGLES DU JEU :

1. Dimensions des bassins

Bassins de 4 ou 5 couloirs :

2 champs de jeux peuvent être constitués, de 10 x 9 environ.

2. Buts et ballon

Dimension des buts (ou de la cible) : Largeur : 2,5 m - Hauteur : 0,70m - Ballon : water-polo féminin.

3. Effectifs

Les équipes sont constituées de 4 joueurs (3 plus un gardien).

4. Durée des rencontres

Les matches ont une durée de 2 fois 5 minutes de temps global (on ne décompte pas les arrêts de jeu) avec changement de côté et repos de 2 mn à la mi-temps.

5. Remplacement des joueurs

Les joueurs peuvent sortir ou entrer en jeu lorsque leur équipe est en possession du ballon (par exemple lorsque le gardien récupère le ballon); le joueur entrant est toujours situé derrière ou contre sa ligne de but, dans l'eau, et doit attendre que le joueur sortant ait rejoint un bord

quelconque du bassin (**contact avec la main**). Il est interdit de rentrer en plongeant ou en sautant.

Le nombre de remplaçants n'est pas limité.

6. Déroulement de la partie

À chaque début de période, le ballon est lancé au centre du bassin par l'arbitre alors que tous les joueurs sont placés contre leur ligne de but. Si un joueur part avant le signal, un coup franc est accordé à l'autre équipe au centre du bassin.

Après chaque but, l'engagement se fait au centre du bassin, les deux équipes se trouvant dans leur camp.

Il n'y a pas d'arrêt du chronométrage durant la partie ; si un joueur se fait mal, un remplacement est immédiatement effectué.

Il n'y a pas de lignes des 2 ou 4 mètres ; le corner se joue sur le côté, à 1 m. de la ligne de but ; le penalty est tiré à 3 m. environ.

Lorsque le ballon sort du terrain sur le côté, il est remis en jeu par l'autre équipe à l'endroit de la sortie.

Il est permis :

- d'attraper ou de ramasser le ballon avec les deux mains.
- de s'appuyer sur le porteur pour lui prendre le ballon s'il le tient dans la main, **et à condition que ce geste soit suffisamment lent pour ne pas faire mal.**

7. Fautes

Tous les coups francs sont indirects.

6.1 Coup franc à l'endroit de la faute :

- lancer le ballon avec les deux mains.
- appuyer sur le porteur du ballon alors qu'il ne le tient pas dans la main.
- pousser ou tirer son adversaire pour démarrer
- charger de façon trop agressive le joueur qui tient le ballon dans la main (appuyer sur la tête ou faire des grands moulinets de bras en arrivant sur lui par exemple).
- **charge sur le gardien, même en possession du ballon.**

6.2 Exclusion temporaire du joueur (20 secondes environ, gérées par l'arbitre)

- tirer, retenir un joueur qui n'est pas en possession du ballon. (*)
- empêcher ou retarder l'exécution d'un coup franc ou d'une remise en jeu (gêner le joueur, prendre ou repousser le ballon ...).
- charger ses adversaires de façon agressive (la première fois l'arbitre donne un coup franc simple accompagné d'un avertissement verbal).
- insulter ou dire des mots grossiers (quelle qu'en soit la destination) ; l'arbitre pourra demander le remplacement définitif d'un joueur violent ou grossier et ceci jusqu'à la fin de la période ou du match.

(*) Cette faute se traduit par un penalty si elle est commise sur un joueur en action de marquer un but.

Président de la FRMN
Driss HASSA

Présidente de la CF
Khadija EL HAOUAT

Président de la CT
Youssef EL HAOUAT