



# NOUVEAUX RÈGLEMENT FINA DE WATER POLO

## MODIFICATIONS

**2019 - 2021**

### **Amendement #1**

#### **WP 20** Faute ordinaire (corner)

- Le chronométrateur à l'enregistrement du temps de possession du ballon doit remettre l'horloge à 20 secondes lorsque:
  - a) le ballon est mis en jeu après attribution d'un corner
  - c) après une exclusion.

#### **Commentaire**

- - L'intention est que, dès le début du jeu statique ou une deuxième possession dans la même séquence, une équipe aura un maximum de 20 secondes de temps de possession à jouer.
  - Après un tir, sans dépossession (rebond ou jet de coin), le temps sera réinitialisé à 20 secondes.
- S'il y a une exclusion, le temps encore se réinitialisera à 20 secondes, à moins qu'il n'y est plus de temps sur l'horloge.
  - S'il y a plus de temps sur l'horloge au moment de l'exclusion, il restera le même.
- - S'il y a une double exclusion, le temps ne doit pas remis à zéro et l'heure sur l'horloge de possession du ballon restera le même.
- 

### **Amendement #2**

#### **WP 19 – Coups franc**

- Le coup francs doivent être exécutés de l'emplacement de la balle, sauf si la faute est commise par un joueur défenseur au sein de la zone de 2 mètres du défenseur, les coups francs doivent être joués sur la ligne de 2 mètres en face où la faute a été commise

Ce changement vise à accélérer le jeu en n'exigeant pas le retour de la balle à l'endroit de la faute.

#### **Commentaire**

- Pour n'importe quel coup franc accordé à l'intérieur des 2m, le joueur doit toujours sortir le ballon sur la ligne des 2m.
- Voir aussi les remarques sous les règles de l'amendement #8

## **Amendement #3**

### **WP 17 – Faute de corner**

- Un joueur exécutant un corner peut :
- Tirer directement
- Nager et tirer sans passer
- Passer le ballon à un autre joueur

#### **Commentaire**

- Le joueur effectuant le corner ne sera pas limité dans ses actions, y compris le tir.
- Cela envisage également une modification de WP 14.3.

## **Amendement # 4**

### **WP 5 – Equipes et remplaçants**

- Une zone ADDITIONNELLE de Rentrée de Remplacement sera située n'importe où entre la ligne de but et la ligne médiane sur la moitié de terrain des équipes (pour les substitutions en cours).
- [Remarque: un joueur exclu ou son remplaçant doit toujours rentrer par la case de rentrée dans le coin du champ de jeu]

#### **Commentaire**

L'application de cette règle sera soumise à certaines restrictions:

1. Il n'existe aucune restriction quant au nombre de remplaçants qu'une équipe peut avoir sur le côté du bassin.
2. Pour se déplacer le long du bord de la piscine, un remplaçant doit entrer du côté de la zone de rentrée sans sautée - de la même manière que si vous entriez dans l'eau par la zone de rentrée.
3. Le joueur doit quitter le champ de jeu avant que le remplaçant puisse entrer.
4. Le joueur sortant doit nager le long de la piscine jusqu'à la ligne de but.
5. La substitution peut avoir lieu n'importe où entre la ligne de but de l'équipe et la ligne médiane, et cela peut se produire à tout moment pendant le match.
6. L'un des arbitres ou la table officielle peut signaler une violation de cette règle, et la sanction pour entrée irrégulière (WP 21.16) doit être appliquée.

## **Amendement # 5**

### **WP 12 – Temps morts**

- Le bouton du temps mort est sous la responsabilité de l'équipe, c'est-à-dire que l'un des (trois) officiels de l'équipe occupant le banc des remplaçants appuiera sur le bouton de temps mort lorsque l'entraîneur demandera un temps mort

#### **Commentaire**

- L'intention est de transférer la responsabilité à l'équipe pour signaler quand un temps mort est souhaité.

## Amendement # 6

### WP 11 – Durée du match

- WP 11.2 Il doit y avoir un intervalle de 3 minutes entre la deuxième et troisième période

## Amendement # 7

- **WP 10.1** L'utilisation d'effets visuels automatiques, entourant la surface de réparation. c'est-à-dire la signalisation pour un joueur exclu
- a) les 5 dernières secondes de l'expiration du délai d'exclusion
- b) l'heure à laquelle le joueur exclu est autorisé à revenir dans la partie.

### Commentaire

Cela ne sera utilisé que si un équipement approprié est disponible. Cela ne devrait pas être mis en œuvre en 2018.

## Amendement # 8

- **WP 14 Façon de marquer**
- (e) Le tir d'un coup franc accordé à l'extérieur des 6 mètres après une feinte ou un dribble ou une mise du ballon sur l'eau
- [Remarque: lorsque le joueur ne tire pas directement, le ballon doit être mis en jeu comme décrit dans les règles avant de faire une feinte et de dribbler]

### Commentaire

Le ballon et le coup franc doivent être à l'extérieur des 6 m. Si la balle est à moins de 6m, le joueur ne peut pas tirer.

- Si le coup franc a été accordé à l'intérieur des 6m et la balle est à l'extérieur, le joueur ne peut pas tirer.
- Si le ballon et le coup franc sont tous deux à l'extérieur de 6 m, le joueur peut choisir de tirer immédiatement ou de mettre visiblement le ballon en jeu. Une fois que le joueur met visiblement le ballon en jeu, le joueur peut feindre et tirer ou nager et tirer.
- Une fois que le joueur met visiblement le ballon en jeu, le défenseur peut attaquer le joueur avec le ballon.
- Mettre visiblement la balle en jeu signifie que la balle doit quitter la main du joueur tenant le ballon

## Amendement # 9

### WP 14 Façon de marquer

Le gardien de but est autorisé à se déplacer et à toucher le ballon au-delà de la ligne de mi-distance.

## **Commentaire**

- Un gardien de but peut maintenant dépasser la ligne médiane et peut tirer le ballon de n'importe où au lieu de le transmettre.
- Le gardien de but est également autorisé à effectuer un tir de pénalty ou à être l'un des joueurs à tirer dans une phase de tir au but.

## **Amendement # 10**

### **WP 12 Temps mort**

- "Chaque équipe peut demander à tout moment deux temps morts pendant le match, sauf après l'attribution d'un tir de pénalty, par l'entraîneur de l'équipe en possession du ballon "

## **Commentaire**

- Ils peuvent être appelés à tout moment si une équipe est en possession du ballon.
- Les temps morts peuvent être appelés dans la même période ou l'un après l'autre. Il n'y a pas de restrictions quant au moment où l'équipe peut les appeler, tant que l'équipe est en possession du ballon.
- Une équipe ne peut pas appeler de temps mort après l'attribution d'un tir au but

## **Amendement # 11**

- **Nouvelle règle**
- Dans la zone des 6m., quand un joueur nage avec et / ou tient le ballon et est bloqué (attaqué) par derrière lors d'une tentative de tir, une faute de penalty doit être infligée.
- 

## **Commentaire**

- Si un joueur attaquant ayant l'intention de tirer a une position avant sur un défenseur alors qu'il se dirige vers le but, le défenseur n'est pas autorisé à commettre une faute sans permettre un tir potentiel à l'attaquant
- Si le défenseur touche le bras, le dos ou l'épaule de l'attaquant, un pénalty doit être infligé.
- L'arbitre devrait retarder l'appel pour voir si le joueur est capable de terminer l'action.

## **Amendement # 13**

- **Règle proposée**

L'utilisation d'un système de surveillance vidéo pour déterminer s'il y a but ou non.

## **Commentaire**

Ceci doit être testé lors de la Coupe du Monde.

L'utilisation sera déterminée par les arbitres et le TWPC.

## **Amendement # 15**

### **Appendix B- Signaux utilisés par les officiels**

- (Cette règle n'est appliquée que dans des situations peu claires autour de la ligne des 6m)
- [Remarque: le signal à utiliser par l'arbitre consiste à pointer d'une main en l'air pour indiquer que la faute était en dehors des 6m.]

## **Commentaire**

Lorsque l'arbitre fait le signal, le signal indique que le joueur est autorisé à tirer.

S'il n'y a pas de signal de l'arbitre, cela signifie que le joueur n'est pas autorisé à tirer soit parce que la faute ou la balle était à l'intérieur de la surface des 6m.

## **Amendement # 16**

- **Système audio les officiels**
- L'utilisation de matériel audio par les arbitres de jeu.

## **Commentaire**

- Chaque arbitre aura un casque pour communiquer entre eux.
- Le délégué en aura également un, mais uniquement pour recevoir des informations et assurer la clarté.

## **Amendement # 18**

- Système de surveillance vidéo du jeu (GVMS)
- Il n'y a pas de règle actuelle pour cette proposition.
- Le GVMS sera utilisé pour identifier et sanctionner les incidents de brutalité ou de violence extrême qui se sont produits mais qui n'ont pas été sanctionnés ou identifiés de manière appropriée au cours d'un match.
- Le but est de sanctionner rétroactivement les joueurs pour un jeu violent qui n'a pas été approprié punis par les arbitres pendant le match.
- Le résultat du jeu ne sera pas changé.
- Par exemple, après examen de la vidéo officielle, si le TWPC détermine qu'un incident est survenu aurait dû être sanctionné pour brutalité, le joueur impliqué sera alors suspendu par le TWPC de la même manière que si le joueur avait été sanctionné par les arbitres, c'est-à-dire pour au moins 1 match.
- Le résultat du jeu ne sera pas changé mais l'équipe devra jouer le prochain match avec un joueur de moins, dans le cas d'une suspension d'un match ou de plusieurs parties si la suspension est plus longue.
- Toute équipe souhaitant visionner un incident vidéo sur vidéo doit en faire la demande écrite au délégué TWPC ou au TWPC, accompagné d'un versement de 500 francs suisses ou l'équivalent, dans les 60 minutes suivant la fin du match au cours duquel l'incident a eu lieu est présumé avoir eu lieu.
- Cela doit être de la même manière qu'une protestation.
- Le TWPC, de sa propre initiative, peut également examiner tout incident.
- Le TWPC doit communiquer toute décision de suspension à l'équipe, qu'un joueur ou des joueurs sont suspendus et ceci avant son prochain match.