

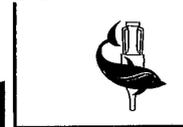
COMMISSION

NATIONALE *Fédération française d'études et de sports sous-marins*

DE HOCKEY

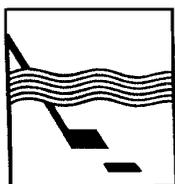
SUBAQUATIQUE

FFESSM



REGLES DE JEU

*du Hockey
Subaquatique
1^{re} Edition
janvier 2003*



Siège social : 24, quai de Rive-Neuve - 13007 MARSEILLE - Tél. 91.33.99.31 - Télécopie 91.54.77.43 - CCP Marseille 718 48 K
Agréée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports
SIRET 775 559 909 00012 - APE 9625 - FR 06 775 559 909

DESCRIPTION.....	3
1 TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT	3
1.1 Terrain de jeu (voir annexes A, B1 et B2).....	3
1.2 Les buts (voir annexe "C").....	3
1.3 Le palet (voir annexe "D").....	3
1.4 La crosse (voir annexe "E").....	4
2 COMPOSITION DE L'EQUIPE, IDENTIFICATION ET EQUIPEMENT PERSONNEL.....	5
2.1 Composition de l'équipe.....	5
2.2 Equipement personnel.....	5
2.3 Identification de l'équipe.....	5
3 LES OFFICIELS ET LEUR EQUIPEMENT	6
3.1 Nombre, titres et qualifications.....	6
3.2 Rôle de l'arbitre principal.....	6
3.3 Rôle des arbitres aquatiques.....	6
3.4 Rôle du marqueur/chronométrateur.....	6
3.5 Equipement des officiels.....	6
3.6 Signes 7.....	6
4 LE JEU	8
4.1 Règles du jeu.....	8
4.2 Durée du match.....	8
4.3 Départ du jeu.....	9
4.4 Arrêt du jeu.....	9
4.5 Conditions de validation d'un but.....	9
5 JEU IRREGULIER.....	10
5.1 Niveau d'irrégularité.....	10
5.2 Règles de l'avantage.....	10
5.3 La règle du coin.....	10
5.4 Infractions Les joueurs peuvent être pénalisés pour les infractions aux règles suivantes :.....	11
5.5 Antijeu grave.....	11
6 PENALITES	12
6.1 Moyen d'action des arbitres.....	12
6.2 Avertissement.....	12
6.3 Expulsion temporaire.....	12
6.4 Expulsion définitive.....	13
6.5 Entre-deux (voir annexe "G").....	13
6.6 Coup franc (voir annexe "H").....	13
6.7 Tir de pénalité (voir annexe "I").....	13
6.8 But de pénalité.....	14
6.9 Sortie de touche (voir annexe "B").....	14
6.10 Jeu dangereux.....	14
7 GENERALITES.....	15
7.1 Protestations et appels.....	15
7.2 Abandon d'un match.....	15
7.3 Instances réglementaires.....	15
8 AMENDEMENTS AUX REGLES	16
8.1 Modification des règles.....	16
8.2 Agrément des règles fédérales.....	16
8.3 Liste et adresses des responsables régionaux et nationaux de l'arbitrage,.....	16
9 Annexes	17
ANNEXE A:Dimensions du terrain de jeu.....	17
ANNEXE B1: Terrain de jeu.....	18
ANNEXE B2: Tracé du terrain de jeu.....	19
ANNEXE C: Les buts.....	20
ANNEXE D: Le Palet.....	21
ANNEXE E: La Crosse.....	22
ANNEXE F: Buts validés.....	23
ANNEXE F: Buts refusés.....	24
ANNEXE G: Entre-deux.....	25
ANNEXE H: Coup franc.....	26
ANNEXE I: Tir de pénalité.....	27
ANNEXE J: Gabarit de crosse.....	28
ANNEXE K: <u>Les signes</u>	29
ANNEXE L: Guide d'interprétation.....	37

DESCRIPTION

Le hockey subaquatique est un sport qui se joue en apnée sur le fond d'une piscine entre 2 équipes de 6 joueurs dans l'eau, chacun d'eux portant un équipement subaquatique de base, c'est-à-dire : des palmes, un masque et un tuba. L'objectif du jeu est de pousser ou de passer un palet en plomb sur le fond de la piscine, en utilisant une crosse de hockey subaquatique, afin qu'il pénètre dans le but de l'équipe adverse.

1 TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT

1.1 Terrain de jeu (voir annexes A, B1 et B2)

- 1.1.1 Le terrain de jeu est rectangulaire: une piscine ou une partie d'une piscine.
- 1.1.2 Le terrain de jeu mesure entre 12 et 15 m de large et entre 21 et 25 m de long, la superficie du terrain ne devant pas être inférieure à 300 mètres carrés.
- 1.1.3 Le fond de la piscine doit être plat, horizontal ou avec une pente douce de 5% maximum à l'endroit du terrain.
- 1.1.4 La profondeur est comprise entre 2 et 3,65 mètres, avec une tolérance de $\pm 10\%$, avec l'approbation du commissaire de compétition. Les terrains de 2 m devant être considérés comme rapide et sûrs par le commissaire de compétition.
- 1.1.5 Les lignes de buts doivent être par nature solide (ex. les murs du bassin).
- 1.1.6 Les lignes de touche peuvent être, par ordre de préférence, soit un mur de bassin, soit une barrière rigide posée sur le fond ou soit une ligne continue matérialisée sur le fond.
Nota : il n'y a pas de ligne de touche en surface pour ne pas gêner les joueurs.
 - 1.1.6.1 La barrière doit avoir une hauteur minimum de 300 mm.
 - 1.1.6.2 La ligne matérialisée fait partie du terrain de jeu.
- 1.1.7 A chaque extrémité du terrain, centrée au point milieu de la ligne de but, une zone de tir de pénalité doit être matérialisée par une ligne pointillée sur le fond du bassin, définie par un demi-cercle de 6 mètres de rayon et une zone de but matérialisée par une ligne pleine sur le fond du bassin définie par un demi-cercle de 3 mètres de rayon.
- 1.1.8 Dans chaque coin du terrain, la zone d'application de la "Règle du coin" doit être matérialisée par un quart de cercle de 1 m de rayon, centré sur le point d'intersection de la ligne de touche et la ligne de but.
- 1.1.9 Un rectangle, appelé "zone de remise en jeu", est tracé au centre du terrain. Ses côtés latéraux sont à 2 mètres des lignes de touche. Ses deux autres côtés sont à 5 mètres des lignes de but.
- 1.1.10 La zone de remplacement peut être située, soit sur les cotés du terrain de jeu soit derrière la ligne de but. La solution préférée (et la seule autorisée en Championnat du Monde) est celle sur les cotés.
 - 1.1.11 Dans le cas des remplacement sur les cotés, les zones des remplaçants seront situées au-delà de la ligne de touche, de part et d'autre du milieu de cette ligne, Elles seront de préférence sur le bord du bassin, de préférence à l'opposé de l'arbitre principal. Elles pourront se trouver dans l'eau quand la distance entre le terrain de jeu et le bord du bassin est jugée trop grande par les organisateurs. Les remplaçants se tiendront dans la zone des remplaçants la plus proche du but défendu par leur équipe.
 - 1.1.11.1 Quand elles sont en face de l'arbitre, elles sont séparées par une ligne matérialisée. Quand elles sont du côté de l'arbitre principal, elles sont positionnées de part et d'autre de l'ensemble: table de marque, zones de pénalité. Les remplaçants se tiendront à plus de 1 m du bord afin de laisser la libre circulation de l'arbitre principal.
 - 1.1.11.2 Elles auront une largeur de 5 m, le long de la ligne de touche. Elles seront délimitées latéralement par des lignes matérialisées qui seront étendues verticalement sous la surface de l'eau.
 - 1.1.11.3 Lorsque les zones des remplaçants ne sont pas contiguës au terrain de jeu, les rectangles situés entre le terrain de jeu et les zones de remplaçants sont appelés "zone de transit". Quand les zones de remplacement sont dans l'eau, il y aura une ligne flottante entre la zone de remplacement et la zone de transit, à une distance minimum de 1m du terrain de jeu, afin de ne gêner ni les joueurs ni les arbitres.

1.2 Les buts (voir annexe "C")

- 1.2.1 Ils sont en acier traité ou inoxydable (de 2 mm minimum d'épaisseur) ou en matériau similaire, avec toutes les arêtes repliées et/ou protégées.
- 1.2.2 Ils doivent être ouverts sur les côtés.
- 1.2.3 Ils ont un volume de 3 mètres de long, 120 mm de largeur et 180 mm de haut. Ils sont placés au milieu de chaque ligne de but et stables sur leur position.
- 1.2.4 La zone derrière la pente du but est appelée la cuvette. La paroi arrière du but comporte deux lignes verticales marquant les limites de 3 mètres de longueur du volume.

1.3 Le palet (voir annexe "D")

- 1.3.1 Le palet a un diamètre de 80 mm, ± 4 mm, et une épaisseur de 30 mm, $+ 4$ mm / - 2mm. Ce sont les dimensions extérieures, qui comprennent le palet et toute son enveloppe protectrice.
- 1.3.2 Les arêtes du palet, qu'il soit recouvert ou non, ont un rayon de 3 à 10 mm. Le palet pèse 1,3 kg $\pm 0,2$ kg.

1.4 La crosse (voir annexe "E")

- 1.4.1** La crosse est faite de bois, contreplaqué ou autre matériau homogène et doit flotter horizontalement.
- 1.4.2** La crosse doit rentrer dans un volume parallélépipédique de 100 mm x 350 mm x 50 mm (*annexe J*). Elle doit être conforme aux dimensions indiquées ci-dessous et *en annexe "E"*.
 - 1.4.2.1** Arrondis minimums des coins de la surface plane de la crosse :10 mm
 - 1.4.2.2** Les angles et arêtes doivent être arrondis.
- 1.4.3** La crosse est uniformément noire ou blanche. La surface de jeu du palet est la surface non couverte par le devant de la main. On peut marquer sur la crosse un signe distinctif (dessin ou lettres) à condition qu'il soit caché par la main pendant le cours du match. Les arbitres confisqueront les crosses dont les couleurs provoquent une quelconque confusion.
- 1.4.4** La crosse ne doit pas dépasser l'arrière de la main (ou de la main gantée) de plus de 25 mm. Le palet ne peut être joué par la partie de la crosse qui pourrait dépasser de l'arrière de la main (ou de la main gantée).
- 1.4.5** Une lanière de poignet peut être attachée à la poignée pour assurer la crosse à la main qui joue.
- 1.4.6** La crosse peut être liée à la main qui joue.
- 1.4.7** La crosse peut avoir n'importe quelle forme ou dessin dans les dimensions mini et maxi données. L'illustration est seulement un guide. Une(des) protubérance(s) sur la crosse est(sont) autorisée(s).
- 1.4.8** La crosse 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.

2 COMPOSITION DE L'EQUIPE, IDENTIFICATION ET EQUIPEMENT PERSONNEL

2.1 Composition de l'équipe

- 2.1.1 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 joueurs de l'équipe sont divisés en un maximum de 6 joueurs dans l'eau et 4 remplaçants pouvant être utilisés à n'importe quel moment.
- 2.1.2 Dans le cas d'un accident ou d'une blessure d'un joueur nécessitant un arrêt du match 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.
- 2.1.2.1 Un joueur qui quitte le match et/ou la zone des remplaçants suite à une blessure, et qui a été soigné, peut retourner dans le match après accord de l'arbitre principal. Dans le cas d'une blessure, un joueur de réserve ne peut pas être utilisé pour ce match.
- 2.1.3 Dans le cas où la blessure ou la maladie est confirmée par un certificat médical, le(s) joueur(s) de l'équipe peut(vent) être remplacé(s) pour toute la durée du tournoi. Durant le match, l'équipe est autorisée à disposer de 3 personnes pour l'assister. L'une d'entre elles peut être dans l'eau, derrière les lignes de touche et les 2 autres sur le bord derrière leur zone des remplaçants. Si l'équipe décide de ne pas avoir de personne dans l'eau, ils n'ont droit qu'à 2 personnes sur le bord derrière leur zone des remplaçants.

2.2 Equipement personnel

- 2.2.1 Chaque joueur est équipé d'un masque, d'un tuba; une paire de palmes, et d'une crosse de hockey subaquatique (*voir annexe "E"*).
- 2.2.1.1 Le masque devra être muni de verre(s) ou autre matériau de sécurité. Les masques comportant un seul verre sont interdits sauf s'ils comportent une séparation centrale intégrée à leur structure. (Les masque de petites tailles destinés aux enfants pourront faire exception à cette dernière règle).
- 2.2.1.2 Le tuba devra être pliable, sans partie métallique.
- 2.2.1.3 Les palmes conventionnelles doivent être faites en caoutchouc ou une autre matière synthétique pliable non dangereuse, excluant la fibre de verre, approuvées par la CNHS.
- 2.2.2 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.
- 2.2.3 Un bonnet avec des oreillettes en polyéthylène ou en caoutchouc doit être porté.
- 2.2.4 Des protections peuvent aussi être utilisées aux coudes et aux genoux, si elles sont en matière souple.
- 2.2.5 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.

2.3 Identification de l'équipe

- 2.3.1 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.
- 2.3.1.1 (Définition des tons sombres et des tons clairs selon l'échelle PANTONE à venir).
- 2.3.2 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 pour l'identification des joueurs. N'importe quel numéro peut être utilisé mais 2 joueurs d'une même équipe ne peuvent porter le même numéro.
- 2.3.3 Le capitaine de l'équipe doit porter un brassard, de la même couleur que sa crosse.

3 LES OFFICIELS ET LEUR EQUIPEMENT

3.1 Nombre, titres et qualifications

- 3.1.1** Les officiels qui contrôlent une rencontre de hockey subaquatique sont : un arbitre principal, 2 arbitres aquatiques et un ou plusieurs chronomètres/marqueurs.
- 3.1.2** L'arbitre principal et les 2 arbitres aquatiques sont des arbitres désignés par l'autorité nationale compétente et enregistrés sur le fichier de la CNHS de la FFESSM.
- Le(s) marqueur(s) et chronomètreur(s) sont des arbitres régionaux.

3.2 Rôle de l'arbitre principal

- 3.2.1** L'arbitre principal assure ses fonctions d'une position sur le bord de la piscine d'où une vision ininterrompue du terrain peut être obtenue.
- 3.2.2** Il est responsable de :
- 3.2.2.1** Tous les aspects et la conduite globale du jeu;
 - 3.2.2.2** Informer les équipes qui s'affrontent des conditions particulières du match;
 - 3.2.2.3** Donner le départ et l'arrêt du match en accord avec les règles **4.3** et **4.4**;
 - 3.2.2.4** Observer toutes les infractions aux règles seulement visibles depuis la surface et donner les pénalités appropriées aux fautifs;
 - 3.2.2.5** Entériner les signes des arbitres aquatiques;
 - 3.2.2.6** L'arbitre principal vérifie que les changements sont effectués correctement;
 - 3.2.2.7** Signaler les arrêts du chronomètre selon la règle **3.6.17**.

3.3 Rôle des arbitres aquatiques

- 3.3.1** Les arbitres aquatiques assurent leurs fonctions dans l'eau et chacun d'eux est généralement chargé d'une moitié longitudinale du terrain de jeu.
- 3.3.2** Ils sont conjointement responsables de :
- 3.3.2.1** L'inspection de tout l'équipement de jeu avant le match;
 - 3.3.2.2** Faire respecter les règles à tout moment;
 - 3.3.2.3** Signaler à l'arbitre principal d'arrêter le jeu lorsqu'un but est marqué, en levant les 2 mains en même temps;
 - 3.3.2.4** Signaler à l'arbitre principal d'arrêter le jeu pour toutes infractions en faisant le geste approprié d'arrêt de jeu;
 - 3.3.2.5** Appliquer les pénalités appropriées pour infractions aux règles;
 - 3.3.2.6** S'assurer que le palet est placé en bonne position et indiquer à l'arbitre principal que le jeu peut reprendre en faisant le signe prêt à la mise en jeu;
 - 3.3.2.7** S'assurer que les buts sont correctement à leur place à tout moment;
 - 3.3.2.8** Signaler à l'arbitre principal d'arrêter le jeu en cas d'accident ou de blessure et aider immédiatement le joueur blessé à gagner le bord du bassin;
 - 3.3.2.9** Entériner le signe de l'autre arbitre aquatique;
 - 3.3.2.10** les arrêts du chronomètre selon la règle 3.6.17

3.4 Rôle du marqueur/chronomètreur

- 3.4.1** Les tâches du marqueur/chronomètreur peuvent être assurées par une ou plusieurs personnes et le sont d'un emplacement proche de celui de l'arbitre principal.
- 3.4.2** Les responsabilités du marqueur/chronomètreur sont de :
- 3.4.2.1** Chronométrer la durée du match et indiquer à l'arbitre principal la fin de chaque période;
 - 3.4.2.2** Chronométrer les joueurs sortis de l'eau pour 2 ou 5 minutes de pénalité puis indiquer à l'arbitre principal qu'ils peuvent regagner l'eau;
 - 3.4.2.3** Arrêter le chronomètre du match à la demande de l'arbitre principal selon les règles **4.2.3** et **4.2.6**;
 - 3.4.2.4** Arrêter le chronomètre sur demande de l'arbitre principal en cas de temps mort et chronométrer ce temps mort;
 - 3.4.2.5** S'assurer que tous les buts sont enregistrés et annoncés immédiatement après qu'ils aient été validés;
 - 3.4.2.6** Garder une trace écrite des buts marqués, des joueurs et de l'équipe créditée, et tout autre point relatif au match, méritant d'être noté;
 - 3.4.2.7** Annoncer le score final à la fin du match après que la feuille de match (compte-rendu) ait été vérifiée et contre signée par les arbitres.

3.5 Equipement des officiels

- 3.5.1** L'arbitre principal est équipé d'un moyen permettant d'émettre un signal audible en dessous et au-dessus de la surface de l'eau. Il porte une tenue jaune vif.
- 3.5.2** L'arbitre aquatique est équipé de palmes, masque et tuba ayant les mêmes caractéristiques que ceux des joueurs (**2.2.1**). Il porte également une tenue jaune vif, un bonnet rouge avec des protections d'oreilles et une paire de gants de couleur jaune vif.
- 3.5.3** Le chronomètreur est équipé de moyens adaptés pour mesurer le temps du match, mesurer la durée des temps morts et au moins celui de 2 joueurs sortis pour un temps de pénalité.
- 3.5.4** Le marqueur est doté de moyens adaptés pour effectuer le compte-rendu du match et d'un tableau d'affichage de score visible de tous les bords du bassin.

3.6 Signes

- 3.6.1** Prêt à la mise en jeu :
Le signe de prêt à la mise en jeu consiste à lever une main ouverte au-dessus de la tête, bras tendu.
- 3.6.2** Arrêt de jeu :
Le signe d'arrêt de jeu consiste en un bras en l'air, avec la main ouverte, effectuant un rapide mouvement d'aller retour.
- 3.6.3** Temps :
La fin de match ou de mi-temps est signalée par la mise d'une main au-dessus de l'autre, en forme de "T".
- 3.6.4** Entre-deux :
L'entre-deux est signalé par les bras croisés au-dessus de la tête avec les deux mains fermées.
- 3.6.5** Coup franc :
Le coup franc est signalé en repoussant l'équipe fautive par le bras tendu, paume tournée vers elle. Ensuite utiliser le bras libre le déplaçant de 90° au-dessus de la surface de l'eau pour indiquer la ligne imaginaire. Une fois l'équipe fautive correctement positionnée, le bras qui la repoussait est mis à la verticale, main ouverte. Quand les 2 arbitres aquatiques ont levé leur bras, le jeu peut être relancé par l'arbitre principal.
- 3.6.6** Expulsion temporaire :
Une expulsion temporaire est signalée 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.
- 3.6.7** Expulsion définitive :
L'expulsion définitive est signalée en désignant du doigt le(s) joueur(s) fautif(s) puis la zone de pénalité et en faisant avec le bras libre un arc de 90° en aller-retour parallèle à la surface, paume au-dessus de l'eau.
- 3.6.8** But :
Le but est signalé par les deux bras tendus vers le haut, mains ouvertes. Afin d'éviter une discorde entre les deux arbitres aquatiques, avant de lever les bras, ils devront se confirmer que le but est valide en pointant leurs deux index vers le haut, au niveau de la tête.
- 3.6.9** Pas de but :
Quand un tir de pénalité est défendu avec succès, ou quand un but a été marqué de façon irrégulière, le signal est un mouvement alternatif des deux mains placées devant la tête dans un mouvement d'essuie-glace, en gardant les coudes immobiles.
- 3.6.10** Tir de pénalité :
Le tir de pénalité est signalé par un mouvement de "pompe" vertical, avant-bras vertical, main fermée.
- 3.6.11** But de pénalité :
Le but de pénalité est accordé par la séquence gestuelle suivante; arrêt de jeu, tir de pénalité puis But.
- 3.6.12** Temps mort :
Le temps mort est signalé par l'extension des 2 bras au-dessus de la tête pour former un "O".
- 3.6.13** Usage irrégulier du bras libre :
L'usage irrégulier du bras libre est signalé par un bras parallèle à l'eau, coude fléchi et poing fermé; le bras se déplace ainsi dans un mouvement de "pompe" horizontal.
- 3.6.14** Obstruction, coup, blocage, accrochage :
La plupart des fautes de blocage sont signalées par deux bras au-dessus de l'eau qui se joignent par les poignets en déplaçant les bras joints vers la poitrine dans un mouvement de va-et-vient.
- 3.6.15** Faire avancer le palet de la main libre ou avec une faute de crosse :
Ces fautes sont signalées par un poing frappant la paume de l'autre main.
- 3.6.16** Arrêt irrégulier du palet :
Le signe pour un arrêt irrégulier du palet est un bras tendu main ouverte se déplaçant dans un plan vertical de bas en haut en un mouvement de va-et-vient.
- 3.6.17** Appel de l'arbitre :
L'arbitre peut appeler quelqu'un dans l'eau en utilisant une main, paume tournée vers lui-même, en bougeant les doigts d'avant en arrière dans un mouvement de va-et-vient.
- 3.6.18** Arrêt de temps :
L'arbitre principal indique qu'il opère un arrêt de temps en faisant le signe du temps mort, puis en baissant les bras pour amener les mains à hauteur des épaules. Les arbitres aquatiques peuvent demander à l'arbitre principal qu'il opère un arrêt de temps en faisant ce même signe.
- 3.6.19** Changement incorrect :
Les arbitres signalent le changement incorrect par un mouvement de roulement circulaire des deux mains.
- 3.6.20** Faux départ :
Les arbitres signalent un faux départ en levant un bras tendu au-dessus de la tête, et en décrivant un cercle avec l'index.
- 3.6.21** Conduite anti-sportive :
Les arbitres signalent une conduite anti-sportive en frappant le haut de la tête avec le poing fermé.
- 3.6.22** S'agripper ou se tirer aux barrières de murs :
Le signal consiste en une main ouverte, les doigts incurvés et la main allant d'avant en arrière dans un mouvement de traction.
- 3.6.23** Règle de l'avantage :
Les arbitres signalent l'application de la règle de l'avantage, en effectuant une rotation du poignet, l'index tendu, dans le sens du jeu.
- 3.6.24** Palet hors du terrain de jeu :
Le palet hors du terrain de jeu est signalé en faisant passer une main en coupelle vers le bas, au-dessus de l'avant-bras opposé, dans un mouvement de saut.

4 LE JEU

4.1 Règles du jeu

- 4.1.1** Un match est déclaré "en jeu" par l'arbitre principal seulement durant la période comprise entre le début et la fin du match.
- 4.1.2** Un joueur est déclaré "en possession" seulement quand sa crosse est en contact avec le palet.
- 4.1.3** N'importe quelle partie de la crosse, excepté la partie qui pourrait dépasser l'arrière de la main (ou de la main gantée), peut être utilisée pour jouer le palet. Toutefois, 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.
- 4.1.4** La crosse ne peut être tenue que par le manche, soit par la main droite, soit par la main gauche. Le joueur peut changer de main quand il est en possession. Un joueur peut avoir les deux mains sur la crosse lorsqu'il n'est pas en possession du palet (par exemple s'il adopte une position particulière après le signal de départ du jeu pour sprinter et tenter de prendre le palet au centre du terrain) ou **qu'il tente de rattraper une crosse lâchée**. 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.
- 4.1.5** Pendant le match, le palet peut être passé ou poussé dans n'importe quelle direction et n'importe où sur le terrain de jeu, par le joueur en possession.
- 4.1.6** 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.
- 4.1.6.1** Lorsque la main est dans sa position naturelle de tenue de crosse, le palet peut rester en contact avec l'index.
- 4.1.7** Lorsque les joueurs nagent en surface, le crawl est autorisé si les autres joueurs ne risquent pas d'être frappés.
- 4.1.8** 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.
- 4.1.8.1** Les 4 remplaçants peuvent être utilisés pendant que le jeu est en cours, la substitution pouvant s'effectuer n'importe quand, y compris pendant les arrêts de jeu: sortie, pénalité, but, mi-temps et temps mort.
- 4.1.8.2** Lors d'un remplacement pendant un coup franc ou un entre-deux, le joueur ne devra pas se retrouver dans une position contraire aux prescriptions des Règles (6.5 et 6.6). 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.
- 4.1.8.3** Un, deux, trois ou quatre joueurs peuvent être remplacés simultanément.
- 4.1.8.4** Avant qu'un remplaçant puisse quitter sa zone des remplaçants, le joueur se faisant remplacer doit avoir totalement quitté le terrain de jeu (quitté l'eau quand les zones des remplaçants sont contiguës au terrain) et il doit avoir pénétré dans la zone des remplaçants dévolue à son équipe. Quand il existe une zone de transit dans l'eau, on admettra qu'un remplaçant peut quitter la zone des remplaçants dès que le joueur sortant a touché le bord de sa zone des remplaçants. Le joueur sortant devra rejoindre la zone des remplaçants dans un même mouvement. Les remplaçants ne devront pas entrer dans le terrain en plongeant (par la tête ou par les pieds) quand les joueurs ou les arbitres se trouvent à proximité de leur point de chute.
- 4.1.8.4.1** Changement incorrect: le remplaçant fautif va en prison pour 2' de pénalité. L'équipe joue avec autant de joueurs en moins qu'il y en a en prison.
- 4.1.8.4.2** Les arbitres n'attendent pas que les remplaçants soient en position (c-à-d. coup franc).
- 4.1.8.4.3** Il n'y a pas d'infraction si un joueur ou un encadrant d'une équipe tombe à l'eau et ressort immédiatement sans avoir avantagé son équipe, ni désavantagé l'équipe adverse.
- 4.1.8.5** Les joueurs ayant quitté le terrain de jeu pour permettre à un remplaçant d'y entrer deviennent eux-mêmes remplaçants et doivent attendre dans leur zone des remplaçants, jusqu'à ce qu'ils soient sollicités.

4.2 Durée du match

- 4.2.1** Un match dure 33 minutes soit 2 périodes de 15 minutes et un repos de 3 minutes à la mi-temps.
- 4.2.2** A la mi-temps, les deux équipes changent de camp.
- 4.2.3** Après le départ, le décompte du temps est continu jusqu'au deux (2) 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.
- 4.2.3.1** Pendant les deux dernières minutes du match, et les deux dernières minutes de la prolongation, le décompte du temps de match est arrêté durant les arrêts de jeu, sauf pour un but marqué.
- 4.2.3.2** Lors des tirs de pénalité, le temps de match est arrêté entre le signal d'un arbitre aquatique indiquant un tir de pénalité et la fin du tir: signal du but marqué ou signal d'arrêt de jeu.
- 4.2.4** S'il est nécessaire d'avoir une équipe gagnante alors que le score est nul à la fin de la deuxième mi-temps : une prolongation de dix (10) minutes est jouée après un repos de trois (3) minutes après la fin de la deuxième mi-temps.
- 4.2.4.1** Une prolongation se compose de deux périodes de cinq (5) minutes. Les équipes débutent du même côté qu'au début du match.
- 4.2.4.2** A la fin de la première période de cinq (5) minutes, les deux équipes changent immédiatement de camp. Le repos entre les périodes est de une minute.
- 4.2.4.3** Une prolongation fait partie du même match, et de ce fait, elle doit être jouée par les mêmes joueurs déclarés pour ce match.
- 4.2.5** Après les 10 minutes de prolongation, si le score est toujours nul alors, après un repos de une minute et sans que les équipes changent de camp, le match se déroule sans interruption jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe qui marque un but validé gagne le match.
- 4.2.6** Pour chaque match, un temps mort par équipe et par mi-temps peut être demandé à la faveur d'un arrêt naturel du jeu. Le temps mort peut être demandé soit par le capitaine d'équipe, soit par l'entraîneur.
- 4.2.6.1** Pour demander un temps mort, le capitaine ou l'entraîneur attire l'attention des arbitres aquatiques ou de l'arbitre principal en faisant une demande verbale en levant les 2 bras au-dessus de la tête en forme de "O". 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.
- 4.2.6.2** Chaque temps mort aura une durée de 1 minute. Après 45 secondes, l'arbitre principal donnera l'avertissement "15 secondes".

- 4.2.6.3** Un temps mort est seulement autorisé pendant les 2 périodes normales de 15 minutes. Aucun temps mort ne peut être demandé ni dans une période de 5 minutes, ni dans la 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.

4.3 Départ du jeu

- 4.3.1** Au début du match, après la mi-temps, après qu'un but ait été validé ou après qu'un tir de pénalité ait été joué, la position de départ des joueurs de chaque équipe est dans l'eau, le long de leur ligne de but respective, chaque joueur ayant au moins une main en contact avec la ligne de but. La main doit être visible des officiels.
- 4.3.1.1** Les remplaçants de chaque équipe sont dans leur propre zone des remplaçants, et les joueurs pénalisés sont sur le bord, dans la zone de pénalité.
- 4.3.1.2** Entre le moment où l'arbitre principal donne le signal de départ du jeu et le moment où le palet passe en possession d'un des joueurs, les joueurs, qui entrent dans le jeu, doivent démarrer selon la règle **4.3.1**. Une fois que le palet a été touché par l'un des joueurs, les joueurs provenant de leur zone des remplaçants peuvent entrer dans le jeu comme ils veulent, y compris en plongeant la tête la première.
- 4.3.2** Les positions de départ des arbitres sont :
- 4.3.2.1** L'arbitre principal est sur le bord, approximativement au centre de la ligne de touche.
- 4.3.2.2** Les 2 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.
- 4.3.3** Un signal sonore d'avertissement est donné trente (30) secondes avant le début de chaque période (première période, deuxième période, prolongations et mort subite), aux joueurs par l'arbitre principal. A la fin de cette période de 30 secondes, le signal sonore de départ est donné.
- 4.3.4** L'arbitre principal fait reprendre le jeu 30 secondes après qu'un but ait été validé, ou plus tôt si l'équipe qui a marqué le but est prête. Aucun signal des 30 secondes n'est donné.
- 4.3.4.1** Si pour une raison quelconque, le jeu reprenait avant que tous les joueurs aient regagné leur ligne de but, ces derniers doivent nager jusqu'à leur ligne de but, la toucher avant de reprendre le jeu. La main qui touche le mur doit être visible de l'arbitre principal.
- 4.3.5** Si le jeu est interrompu pour une infraction aux règles, un temps mort, un accident ou une blessure, il est relancé par l'arbitre principal.

4.4 Arrêt du jeu

- 4.4.1** Le signal de fin de temps réglementaire est donné par l'arbitre principal, d'après les indications du chronométrateur, selon lesquelles le temps de la période est écoulé.
- 4.4.2** Le jeu peut aussi être arrêté par l'arbitre principal :
- 4.4.2.1** Lorsqu'un but est marqué,
- 4.4.2.2** Lorsqu'une infraction aux règles est commise,
- 4.4.2.3** Lorsque survient un accident ou une blessure.
- 4.4.3** Le chronomètre n'est pas arrêté sans indication de l'arbitre principal.

4.5 Conditions de validation d'un but

- 4.5.1** Un but est validé lorsque le palet entier est entré dans le volume du but et a touché la paroi arrière ou le fond du but, poussé ou propulsé par une crosse. Si le palet entre dans le volume du but poussé par autre chose que la crosse, cela constitue une infraction aux règles et la sanction appropriée doit être appliquée.
- 4.5.2** Le volume du but est le volume ainsi défini : 120 mm dans la largeur de la cuvette, 180 mm de hauteur depuis le fond de la cuvette, sur 3 mètres, dans la longueur de la cuvette.
Des illustrations de palets étant entièrement entrés dans le volume de but sont représentés dans les 8 dessins identifiés par "A", "B", "C", "D", "E", "F", "G" et "H" en *annexe F*. De la même façon, les dessins désignés par "I", "J", "K" et "L" en *annexe F*, sont des exemples de palets n'étant pas entièrement entrés dans le volume du but. De même, les derniers dessins "M" et "N" où le palet est entré dans le volume ne sont pas des buts validés car le palet n'a pas touché la paroi arrière ou le fond de la cuvette.

5 JEU IRREGULIER

5.1 Niveau d'irrégularité

5.1.1 Infraction mineure

- La plupart des fautes de crosses
- Départs incorrects
- La plupart des fautes d'obstructions

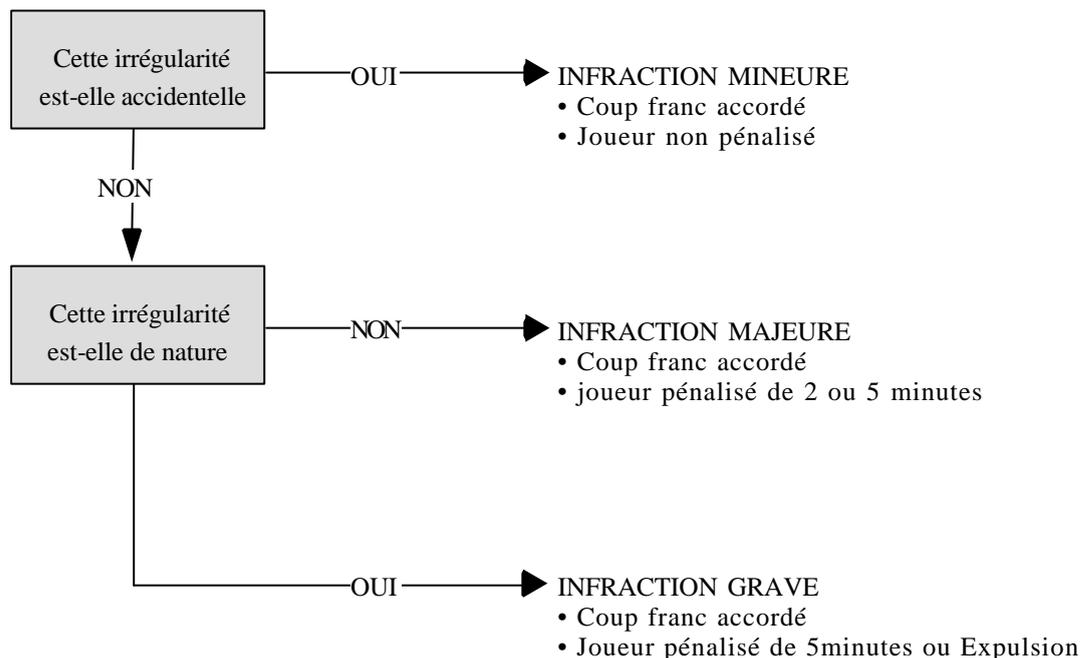
5.1.2 Infraction majeure

- Accrocher, tenir, tirer
- Langage obscène, insulte
- Obstruction délibérée
- Récidive d'infractions mineures

5.1.3 Infraction grave

- Se battre, frapper
- Récidive d'infractions majeures

5.1.4 Analyse de l'irrégularité



5.2 Règles de l'avantage

5.2.1 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 en effectuant le signe approprié (selon le signe 3.6.23).

5.2.2 Cadre d'application de la règle de l'avantage :

- Laisser l'avantage le temps de l'action (en cours) du joueur en possession.
- L'avantage s'applique même lors d'une faute grave (pour ne pas empêcher un but); la sanction est infligée après l'action.

5.3 La règle du coin

5.3.1 Lors d'une manœuvre défensive, un joueur peut amener le palet dans un coin et essayer de l'y maintenir. Un autre joueur de son équipe pourra prendre le relais et poursuivre l'action de blocage. A la fin de ce relais, le palet doit sortir de la zone de coin. Si l'équipe poursuit le blocage avec un deuxième relais, l'arbitre aquatique signale une faute et donne un coup franc contre l'équipe qui a commis la faute. La répétition de cette faute par la même équipe sera pénalisée par deux minutes de prison pour le joueur ayant pris le deuxième relais. Le relais débute dès que le palet est pris en possession à l'intérieur de la zone de coin, par un joueur qui ne l'y a pas fait entrer. Un joueur recevant une passe de son coéquipier alors qu'il se trouve dans la zone du coin est donc considéré comme prenant le relais.

5.3.2 La zone de coin est définie en 1.1.8 (Voir annexe A).

5.4 Infractions Les joueurs peuvent être pénalisés pour les infractions aux règles suivantes :

- 5.4.1** Démarrer le jeu incorrectement selon ces règles.
Départs incorrects.
Départs anticipés;
 Sur un départ : coup franc au centre ;
 Sur un entre-deux : coup franc pour l'autre côté ;
 Sur un coup franc : suivant le fautif recul de 3 mètres ou entre-deux.
- 5.4.2** Se tenir debout sur le fond de la piscine de manière à gêner le jeu pendant le match.
- 5.4.3** Avoir plus de 6 joueurs dans le terrain de jeu pendant que le match se joue ou permettre à un remplaçant d'entrer dans le terrain de jeu pour remplacer un joueur sorti pour un temps de pénalité ou expulsé pour le reste de la partie.
- 5.4.4** Déplacer ou tenter de jouer le palet avec autre chose que la crosse.
- 5.4.5** Toucher le palet avec la main libre ou celle qui joue, ceci incluant le guidage du palet avec un doigt déplié. Si le palet touche accidentellement le dos de la main qui joue, cela ne sera pas considéré comme une faute sauf si cela est utilisé délibérément pour déplacer le palet.
- 5.4.6** Lever ou porter le palet en équilibre sur la crosse.
- 5.4.7** Obstruction, faire obstruction à un adversaire de n'importe quelle façon s'il n'est pas en possession du palet.
5.4.7.1 Particulièrement observé lorsque le palet est lancé derrière un adversaire qui se retourne, mais ne va pas directement sur le palet.
5.4.7.2 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.
Nota: Sanctions: coup franc si la faute est commise par l'équipe qui défend entre-deux si la faute est commise par l'équipe attaquante.
- 5.4.8** Avoir une conduite qui, de l'avis des officiels, peut être considérée comme étant contraire à l'esprit sportif d'une rencontre.
- 5.4.9** Empêcher ou tenter d'empêcher un but d'être marqué avec autre chose que la crosse.
- 5.4.10** 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.
- 5.4.11** Tenter d'entrer en possession du palet en utilisant l'obstruction.
- 5.4.12** Utiliser les mains, les bras ou le corps d'une quelconque façon, pour accrocher, tirer ou pousser un joueur ou sa crosse. Un joueur en possession qui pousse un autre joueur de la tête ou des épaules (par exemple) commet une faute et doit être sanctionné. De la même façon, un joueur en possession qui se laisse tomber au sol en protection (à plat ou sur un flanc) n'est pas en faute si l'adversaire n'a pas eu le temps de s'engager. S'il se laisse tomber sur le bras de son adversaire, il commet une faute et doit être sanctionné.
- 5.4.13** Enlever ou tenter d'enlever l'équipement d'un adversaire.
- 5.4.14** Insulter par gestes ou par mots les joueurs ou officiels.
- 5.4.15** Refuser d'accepter une décision quelconque des arbitres.
- 5.4.16** 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.

5.5 Antijeu grave

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.

6 PENALITES

6.1 Moyen d'action des arbitres

- 6.1.1** Dans le cas où une infraction aux règles survient, le jeu est arrêté par l'arbitre principal, à la vue d'un arbitre aquatique levant la main ou d'une infraction observée depuis la surface.
- 6.1.1.1** En fonction de la gravité de la faute, les arbitres ont à leur disposition les moyens suivants pour pénaliser les fautifs.
- 6.1.1.1.1** Ils peuvent avertir les fautifs (voir **6.2**).
- 6.1.1.1.2** Ils peuvent expulser le(s) joueur(s) fautif(s) de l'eau pour un temps de pénalité de 2 ou 5 minutes (voir **6.3**).
- 6.1.1.1.3** Ils peuvent expulser le(s) joueur(s) fautif(s) de l'eau pour le reste de la partie (voir **6.4**).
- 6.1.1.2** En plus de la pénalité au(x) joueur(s) fautif(s), ou comme alternative, les arbitres peuvent aussi disposer des moyens suivants pour pénaliser une équipe fautive,
- 6.1.1.2.1** Ils peuvent accorder un entre-deux, aucune équipe n'ayant l'avantage (voir **6.5**).
- 6.1.1.2.2** Ils peuvent donner un coup franc à l'équipe non fautive (voir **6.6**).
- 6.1.1.2.3** Ils peuvent accorder un tir de pénalité si la faute est commise dans les 3 mètres de la zone de but (voir **6.7**).
- 6.1.1.2.4** Ils peuvent accorder un but de pénalité à l'équipe non fautive (voir **6.8**).
- 6.1.1.3** 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. Un remplaçant (ou l'encadrement) sanctionné d'une pénalité doit la purger dans la zone de pénalité. De plus, l'équipe doit sortir un joueur et donc joue en infériorité numérique pendant la durée de la pénalité.
- 6.1.2** Temps de pénalité
Le tableau suivant donne la liste des temps de pénalité qui sont attribués pour les règles suivantes (d'autres infractions peuvent engendrer d'autres pénalités).

Règles	INFRACTIONS	Première fois	Deuxième fois	Récidive(s)
5. 3.1	La règle du coin	Avertissement	2 minutes	2 minutes
5.4.1	Départ incorrect	Avertissement	2 minutes	2 minutes
5.4.2	Debout sur le fond	Avertissement	2 minutes	2 minutes
5.4.5	Saisir le palet avec la main libre	2 minutes	2 minutes	2 minutes
5.4.6	Soulever, porter le palet	2 minutes	2 minutes	2 minutes
5.4.8	Conduite antisportive	2 minutes*	2' ou 5' ou expulsion def*	5' ou expulsion def*
5.4.9	Arrêter un but illégalement	2 minutes	2' ou 5' ou expulsion def	2' ou 5' ou expulsion def
5.4.12	Retenir un adversaire	2 minutes*	2' ou 5' ou expulsion def*	5' ou expulsion def*
5.4.13	Arracher l'équipement	2 minutes*	5' ou expulsion def*	expulsion def
5.4.14	Insultes	2' ou expulsion def*	5' ou expulsion def	expulsion def
5.4.16	Agresser, blesser	expulsion def		

Nota: Pour les règles 5.4.8, 5.4.13, 5.4.12 et 5.4.14 une expulsion définitive du joueur fautif peut être prononcée, si l'action est considérée comme grave.

6.2 Avertissement

- 6.2.1** 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 verbal à l'équipe ou au(x) joueur(s) fautif(s).
- 6.2.2** Une fois que l'équipe ou le(s) joueur(s) fautif(s) ont été avertis, les arbitres indiquent que le jeu doit reprendre par un entre-deux ou un coup franc.
- 6.2.3** Dans le cas où un joueur ou une équipe est avertie pour avoir quitté le mur avant que le signal de jeu ait été donné, le palet est replacé au centre et joué en accord avec la règle **6.6**.

6.3 Expulsion temporaire

- 6.3.1** Pour une infraction majeure ou une infraction mineure répétée et une fois que le jeu a été arrêté, 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.
- 6.3.1.1** 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.
- 6.3.1.1.1** Le temps de pénalité commence réellement lorsque le fautif est assis sur la chaise de pénalité, qui est située près de la table du chronométrateur, et que l'arbitre principal a redémarré le jeu. Si le chronomètre du match est arrêté, le chronomètre de pénalité est également arrêté, et redémarrera quand le chronomètre du match redémarrera. Lors d'un arrêt pour temps mort d'équipe ou repos, les joueurs pénalisés pour 2 ou 5 minutes peuvent rejoindre leur équipe.
- 6.3.1.1.2** Les joueurs expulsés ne sont pas remplacés.
- 6.3.1.2** Le chronométrage du temps d'expulsion est placé sous le contrôle du chronométrateur.
- 6.3.1.2.1** 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 à la ligne centrale.
- 6.3.1.2.2** Un joueur expulsé doit regagner le jeu en se laissant glisser gentiment dans l'eau, à la ligne centrale. Sous aucun prétexte, un joueur expulsé ne peut entrer dans l'eau en plongeant ou en sautant pendant que le match se joue.
- 6.3.1.2.3** Si le temps de pénalité s'achève pendant un arrêt du jeu, le(s) joueur(s) ne peut(vent) entrer dans l'eau avant que l'une des équipes ne soit rentrée en possession du palet.

6.3.1.3 Une fois que le(s) joueur(s) fautif(s) a(ont) quitté(s) l'eau, l'arbitre qui a signalé la faute, indique si le jeu reprend par un entre-deux, un coup franc ou un tir de pénalité.

6.4 Expulsion définitive

6.4.1 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 inclues toutes les périodes de prolongations.

6.4.1.1 Une expulsion définitive est indiquée par l'arbitre qui a signalé la faute en désignant du doigt le(s) joueur(s) fautif(s) puis la zone de pénalité et en faisant avec le bras libre un arc de 90° en aller-retour parallèle à la surface, paume de la main au-dessus de l'eau.

6.4.1.1.1 Un joueur expulsé pour le reste du match doit gagner la zone de pénalité qui est située près de la table du chronomètreur et y rester jusqu'à ce que le match soit terminé.

6.4.1.1.2 Un joueur expulsé pour le reste du match ne peut être remplacé.

6.4.2 Une fois que le(s) joueur(s) fautif(s) a (ont) été sommé(s) de quitter l'eau, l'arbitre qui a signalé la faute, indique si le jeu reprend par un entre-deux, un coup franc ou un tir de pénalité.

6.4.3 Dans le cas d'une infraction majeure délibérée ou d'un comportement contraire à l'esprit du jeu répété de la part d'un officiel de l'équipe (directeur, assistant directeur, entraîneur, entraîneur aquatique, médecin officiel), le jeu est arrêté et les arbitres expulsent l'officiel du bord du bassin pour le reste du match, ce qui inclue toutes les prolongations nécessaires de sorte que l'officiel ne peut plus interrompre le match ni continuer à diriger, conduire ou à exercer une influence sur l'équipe. De plus, l'équipe doit sortir un joueur et donc joue en infériorité numérique pendant la durée de la pénalité.

6.5 Entre-deux (voir annexe "G")

6.5.1 Pour une infraction mineure ou accidentelle ou toute autre raison jugée nécessaire, une fois que le jeu a été arrêté, les arbitres peuvent accorder un entre-deux, sans qu'aucune équipe n'ait l'avantage, cela seul ou conjointement avec les règles **6.2**, **6.3** ou **6.4**.

6.5.1.1 Un entre-deux est indiqué par l'arbitre qui signale la faute en levant les 2 bras croisés, mains fermées au-dessus de la tête.

6.5.1.2 Lorsqu'un entre-deux a été accordé, le jeu recommence de la surface comme suit :

6.5.1.2.1 Le palet est placé au point où l'infraction a eu lieu. Quand l'infraction a eu lieu en dehors de la zone de remise en jeu, il est placé sur le bord de cette zone, au plus près de l'endroit où l'infraction a eu lieu.

6.5.1.2.2 Les arbitres aquatiques forment une ligne imaginaire en travers du terrain, alignée sur le palet et chaque équipe doit être de son côté, avec tous les joueurs en surface. Les joueurs peuvent se positionner n'importe où dans le terrain entre le but qu'ils défendent et la ligne imaginaire.

6.5.1.2.3 Un joueur de chaque équipe se prépare à prendre possession du palet, une fois que le signal de reprise de jeu est donné par l'arbitre principal.

6.5.1.2.4 Lorsque les 2 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.

6.5.1.2.5 Le jeu reprend au signal de l'arbitre principal et les 2 équipes tentent immédiatement de prendre possession du palet (dès lors, les joueurs peuvent franchir la ligne imaginaire).

6.6 Coup franc (voir annexe "H")

6.6.1 Pour une infraction quelconque et, une fois que le jeu a été arrêté, les arbitres peuvent accorder un coup franc contre l'équipe fautive, seul ou conjointement avec les règles 6.2, 6.3 ou 6.4.

6.6.2 Pour reprendre le jeu :

6.6.2.1 Le palet est placé à l'endroit où la faute a été commise. Quand la faute a eu lieu en dehors de la zone de remise en jeu, il est placé sur le bord de cette zone, au plus près de l'endroit où la faute a été commise.

6.6.2.2 Les arbitres aquatiques s'alignent d'abord sur le palet, ils lèvent ensuite une main en un signal de "stop" avec la paume de la main face à l'équipe fautive pour indiquer un coup franc, ils s'éloignent de 3 mètres du palet, en direction de l'équipe fautive et forment une ligne imaginaire avec l'autre bras tendu en travers du terrain, derrière laquelle tous les joueurs de l'équipe fautive doivent se retirer.

6.6.2.2.1 Si l'équipe fautive ne recule pas ou reste devant la ligne des 3 mètres, c'est une autre faute et le palet peut être déplacé de 3 mètres supplémentaires en direction du but de l'équipe fautive.

6.6.2.3 Les joueurs de l'équipe bénéficiaire se préparent à prendre possession du palet en se positionnant n'importe où sur le terrain, et,

6.6.2.4 Lorsque les 2 arbitres aquatiques sont en place, ils mettent à la verticale, main ouverte, le bras qui repoussait l'équipe fautive, pour signaler à l'arbitre principal que le jeu peut reprendre.

6.6.3 Une fois que le signal de reprise de jeu a été donné par l'arbitre principal, l'équipe bénéficiaire doit prendre possession du palet dans les 5 secondes après que le signal ait été donné.

6.6.3.1 Si les joueurs n'ont pas pris possession du palet dans les 5 secondes suivant le signal de reprise du jeu, alors cette équipe perd le coup franc. Le jeu redémarre sur un entre-deux.

6.6.4 Les joueurs de l'équipe fautive peuvent s'immerger mais sous aucun prétexte ne peuvent franchir la ligne imaginaire jusqu'à ce que l'équipe bénéficiaire ait pris possession du palet.

6.7 Tir de pénalité (voir annexe "I")

6.7.1 Pour une infraction aux règles commise par l'équipe défendant survenue dans la zone des 3 mètres de but et qui gêne **sans aucun doute** la progression de l'équipe attaquante, l'arbitre aquatique signale à l'arbitre principal d'arrêter le jeu. Puis lève et baisse un bras, main fermée, faisant action de "pomper" pour indiquer qu'un tir de pénalité est accordé contre l'équipe fautive. L'arbitre peut également, à discrétion, pénaliser le(s) joueur(s) fautif(s) par un avertissement, un temps de pénalité ou une expulsion définitive.

6.7.2 Pour préparer un tir de pénalité :

- 6.7.2.1 Le palet est placé directement devant les buts de l'équipe fautive, sur le point de pénalité, qui est situé en face du point milieu de la ligne de but et à exactement 3 mètres de la ligne de but.
- 6.7.2.2 Le capitaine de l'équipe bénéficiaire choisit 2 attaquants parmi tous les joueurs et remplaçants de l'équipe bénéficiaire qui sont, au départ, tous les 2 en surface et derrière le palet.
- 6.7.2.3 Le capitaine de l'équipe fautive choisit un défenseur parmi tous les joueurs et remplaçants de l'équipe fautive, qui est initialement en surface, une main en contact avec le milieu de la ligne de but.
- 6.7.2.4 Les joueurs assis dans les zones de pénalité y compris ceux qui viennent d'y entrer ne peuvent pas jouer le tir de pénalité.
- 6.7.2.5 Tous les autres joueurs non participants au tir de pénalité retournent dans leur zone des remplaçants respective.
- 6.7.2.6 Les arbitres sont en surface, près de la ligne de but, un à chaque extrémité de la ligne pointillée demi-circulaire de la zone de tir de pénalité.
- 6.7.3 L'arbitre principal, voyant que tout le monde est à sa place, et que les arbitres aquatiques font le signal prêt à la mise en jeu, donne le signal pour que le tir de pénalité soit joué.
- 6.7.4 Une fois que le signal pour commencer le jeu a été donné, le tir de pénalité doit être ainsi joué,
 - 6.7.4.1 Un attaquant s'immerge à sa convenance, et doit prendre possession du palet dans les cinq (5) secondes après que le signal ait été donné. Si le joueur ne prend pas possession du palet, le tir de pénalité est perdu et considéré défendu avec succès.
 - 6.7.4.2 Une fois qu'un joueur attaquant est entré en possession, le jeu se poursuit jusqu'à ce que le tir de pénalité soit achevé.
 - 6.7.4.3 L'autre attaquant s'immerge à sa convenance ; et les deux attaquants tentent de rester en possession du palet, de marquer un but en manœuvrant le palet n'importe où dans la zone de tir de pénalité, et en empêchant le défenseur de s'emparer du palet et de le sortir de la zone de tir de pénalité.
 - 6.7.4.4 Si l'un des joueurs attaquants commet une infraction après que le tir de pénalité soit commencé, l'arbitre aquatique qui voit l'infraction signale immédiatement que le jeu doit être stoppé et avertit le joueur fautif de l'infraction. Le tir de pénalité est considéré comme ayant été défendu avec succès par le défenseur, c'est-à-dire que le but n'est pas validé même s'il a été marqué avant que l'arbitre ait arrêté le jeu.
 - 6.7.4.5 Si le défenseur commet une faute durant le tir de pénalité, le but sera accordé.
 - 6.7.4.6 Le joueur défenseur, à sa discrétion, s'immerge et garde une main en contact avec le mur de la ligne de but jusqu'à ce qu'un attaquant ait pris possession du palet, à ce moment, 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.
 - 6.7.4.7 Les arbitres, à leur convenance, s'immergent, s'assurent qu'un attaquant entre en possession dans les 5 secondes et avertissent l'arbitre principal d'arrêter le jeu lorsque le tir de pénalité est achevé, que ce soit par un but marqué ou parce que le palet est entièrement hors de la zone de tir de pénalité.
- 6.7.5 Une fois que le tir de pénalité a été joué, qu'un but soit marqué ou non, le jeu redémarre selon la règle 4.3.1.
- 6.7.6 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.

6.8 But de pénalité

- 6.8.1 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.
- 6.8.2 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 2 mains au-dessus de la tête en direction du but concerné.
- 6.8.3 Lorsqu'un but de pénalité a été accordé, le jeu normal reprend avec le palet placé au centre du terrain, selon la règle 4.3. Aucun signal des 30 secondes n'est donné.

6.9 Sortie de touche (voir annexe "B")

- 6.9.1 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, l'arbitre demande d'arrêter le jeu et accorde soit un entre-deux soit un coup franc contre l'équipe fautive.
- 6.9.2 Le palet est placé sur le bord de la zone de remise en jeu, au plus près du point de sortie.
- 6.9.3 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.

6.10 Jeu dangereux

- 6.10.1 Si l'arbitre aquatique estime que le palet a été délibérément joué de façon dangereuse, il avertit le joueur fautif, accorde un coup franc, expulse le joueur fautif pour un temps de pénalité ou pour le reste du match.

7 GENERALITES

7.1 Protestations et appels

7.1.1 Si une protestation est émise par un capitaine d'équipe ou un entraîneur à propos de la conduite du match durant son déroulement, l'arbitre principal arrête le jeu, consulte les arbitres aquatiques et autant de personnes qu'il est nécessaire, analyse les faits relatés, annonce sa décision à tous et fait reprendre le jeu.

7.1.1.1 Si un joueur reçoit une pénalité, seul le capitaine de l'équipe peut protester auprès de l'arbitre aquatique; cela ne constituant pas "Refuser d'accepter une décision quelconque des officiels", ainsi cela ne mérite pas que l'on accorde une autre pénalité pour infraction à la règle **5.4.15**. Si le joueur refuse de gagner la zone de pénalité, ceci constitue un refus d'accepter une décision des officiels. Le joueur doit gagner immédiatement la zone de pénalité et laisser le capitaine de l'équipe discuter des faits avec l'arbitre principal. Après consultation et annonce de sa décision par l'arbitre principal, le capitaine d'équipe ne peut continuer le dialogue et le match reprend. Un appel peut être déposé après le match, si nécessaire.

7.1.2 Pendant 30 minutes qui suivent la fin d'un match, un responsable d'équipe peut faire appel d'une décision d'un arbitre principal par un avis écrit au commissaire du tournoi.

7.1.3 Tous les appels correctement soumis doivent être jugés le jour même par un comité d'arbitrage dont la décision est définitive.

7.2 Abandon d'un match

7.2.1 Au cas où un match doit être abandonné, l'arbitre principal décide des mesures qui doivent être prises.

7.2.2 La décision de l'arbitre principal est définitive.

7.3 Instances réglementaires

7.3.1 L'instance réglementaire, pour un tournoi est la C.N.H.S.

7.3.2 Toutes les requêtes concernant les règles doivent être adressées à l'actuel responsable national de l'arbitrage de la C.N.H.S.

8 AMENDEMENTS AUX REGLES

8.1 Modification des règles.

Le collège national d'arbitrage est saisi par la C.N.H.S. pour étudier toutes modifications des règles de jeu fédérales.

8.2 Agrément des règles fédérales.

L'agrément des règles fédérales a lieu tous les deux ans pendant l'année intermédiaire entre 2 championnats du monde.

8.3 Liste et adresses des responsables régionaux et nationaux de l'arbitrage,

Responsable national

M. Gatignol Jean
2., rue du printemps,
75017 Paris
Fax : 01 47 39 36 71
e-mail : gatignolj@ras.fr

Responsable Atlantique-Sud.

M Plaquin Patrick
9, rue Maurice-Ravel
33290 Lepian Medoc
Tél. : 05.56.35.85.48
e-mail : patrick.plaquin@freesbee.fr

Responsable Côte d'Azur

M. Munoz Ulysse
Bat. A, Le Clos St. Marc
83330 Le Beausset
Tél/Fax : 04.94.90.25.75
e-mail : ulysse.munoz@wanadoo.fr

Responsable IDF

M. Fauqueux Loïc
158, avenue Henri-Barbusse
92700 Colombes
Tél. : 01.47.84.43.73
e-mail : lfauqueux@free.fr

Responsable NORD

M. Coppens Stéphane
11, allée Saint Vital
59110 La Madeleine
Tél. : 06.76.12.66.11
e-mail : stephane.coppens@libertysurf.fr

Responsable PROVENCE

M. Delorme Bruno
108, bd. Ste. Marguerite
13009 Marseille
Tél. : 04.91.75.98.09
e-mail : brdelorme@aol.com

Directeur des REGLES

M. Renaison Gilles
km2.8, RN3. St Phy
97120 SAINT CLAUDE
Tél/Fax : 05 90 81 15 97
e-mail : girms@wanadoo.fr

Commissaire COMPETITIONS

M. Ruaux Dominique
57, rue C. Pelletan
93600 Aulnay/s/ Bois
Tél./Fax : 01.48.66.43.13
e-mail : dr.idf@libertysurf.fr

Responsable BPL

Mme Estier Nelly
4, rue Henry-Platier,
35130 La Guerche-de-Bretagne
Tél. : 02.99.96.36.46
e-mail : estier@lhexagone.com

Responsable EST

M. Dubois Gérard
67, rue Ernest-Vallé,
51190 Avize
Tél. : 03.26.57.58.60
e-mail : gerardhdubois@wanadoo.fr

Responsable LRMP

Mme. Urrutigoity Martine
2, bd des Alouettes
31320 Castanet Tolosan
Tél. : 05.61.27.92.24
e-mail : murrutigoity@ensct.fr

Responsable NORMANDIE

M. Perret Nicolas
4, rue Pierre-Mendès Château
27400 Louviers
Tél. : 02.32.02.03.44 / Port. : 06.10.56.75.88
e-mail : eloisepeissel@wanadoo.fr

Responsable RABA

M. Cote Olivier
D 501 – 84, bd François-Mitterrand
63000 Clermont Ferrand
Tél. : 04.73.63.79.88 / Port. : 06.60.85.89.19
e-mail : ocote@dial.oleane.com

Responsable FORMATION ARBITRES

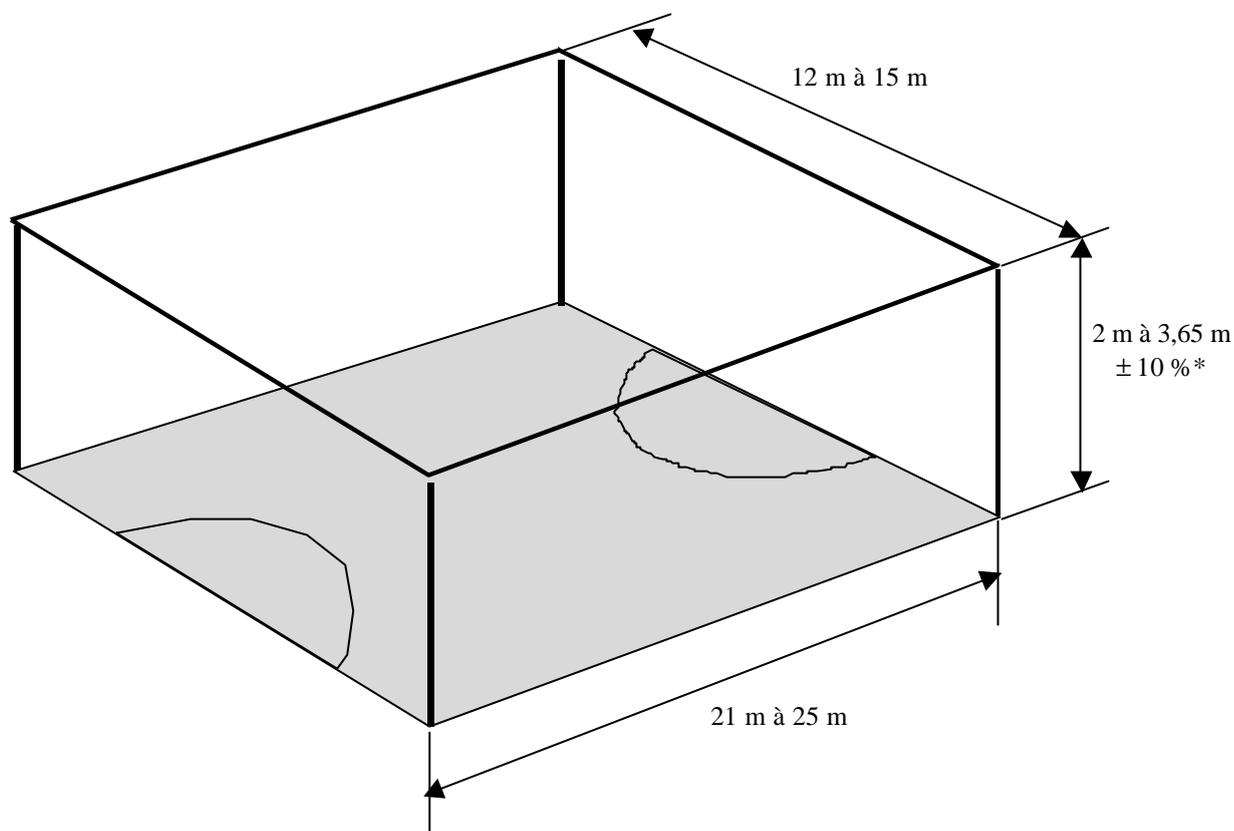
M. Gatignol Jean
60, rue Rivay
92300 Levallois Perret
Fax : 01 47 39 36 71
e-mail : gatignolj@ras.fr

Coordinateur COLLEGE NATIONAL des ARBITRES

M. Gatignol Jean
60, rue Rivay
92300 Levallois Perret
Fax : 01 47 39 36 71
e-mail : gatignolj@ras.fr

9 ANNEXES

ANNEXE A: Dimensions du terrain de jeu

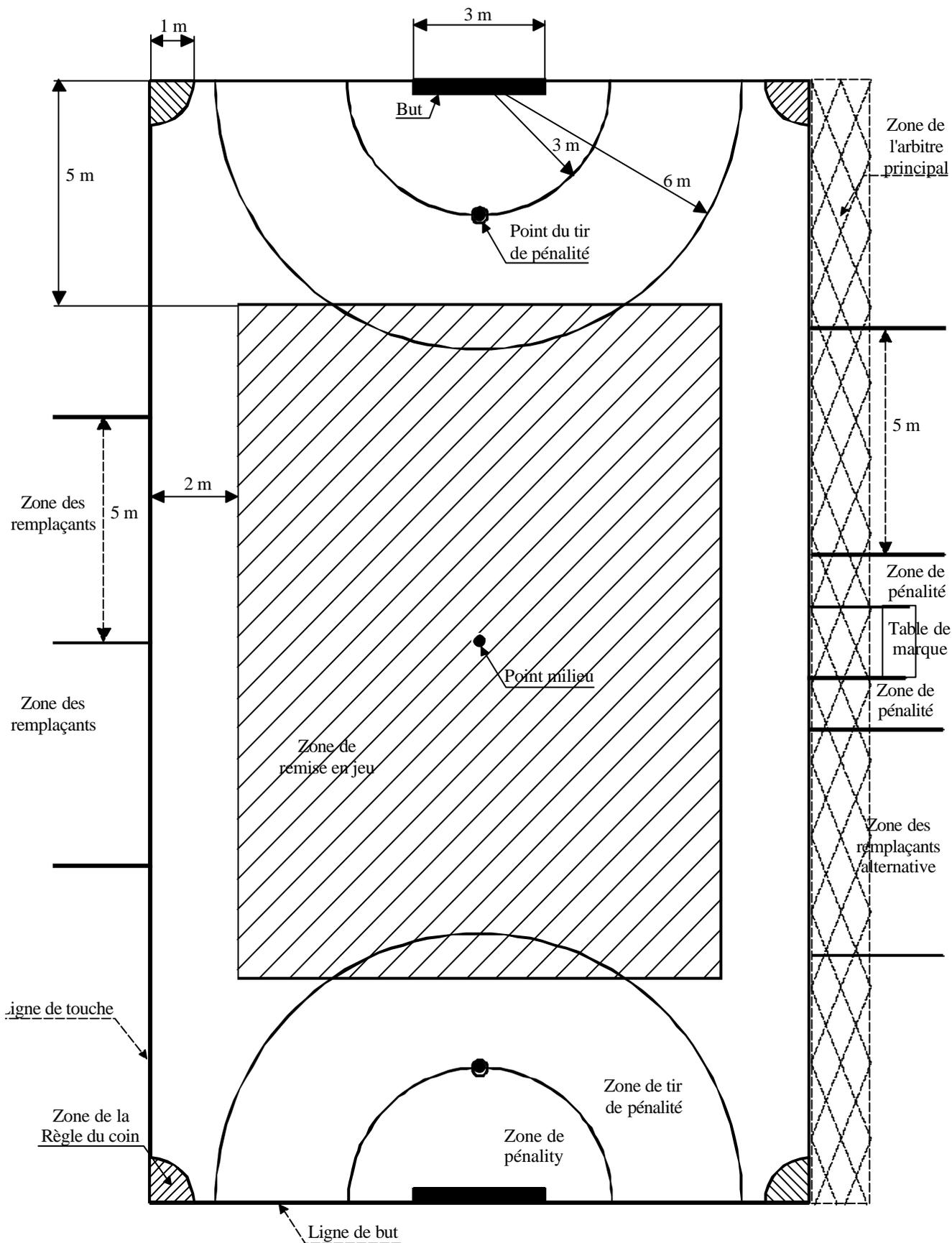


Superficie de l'aire de jeu: minimum de 300 m carré

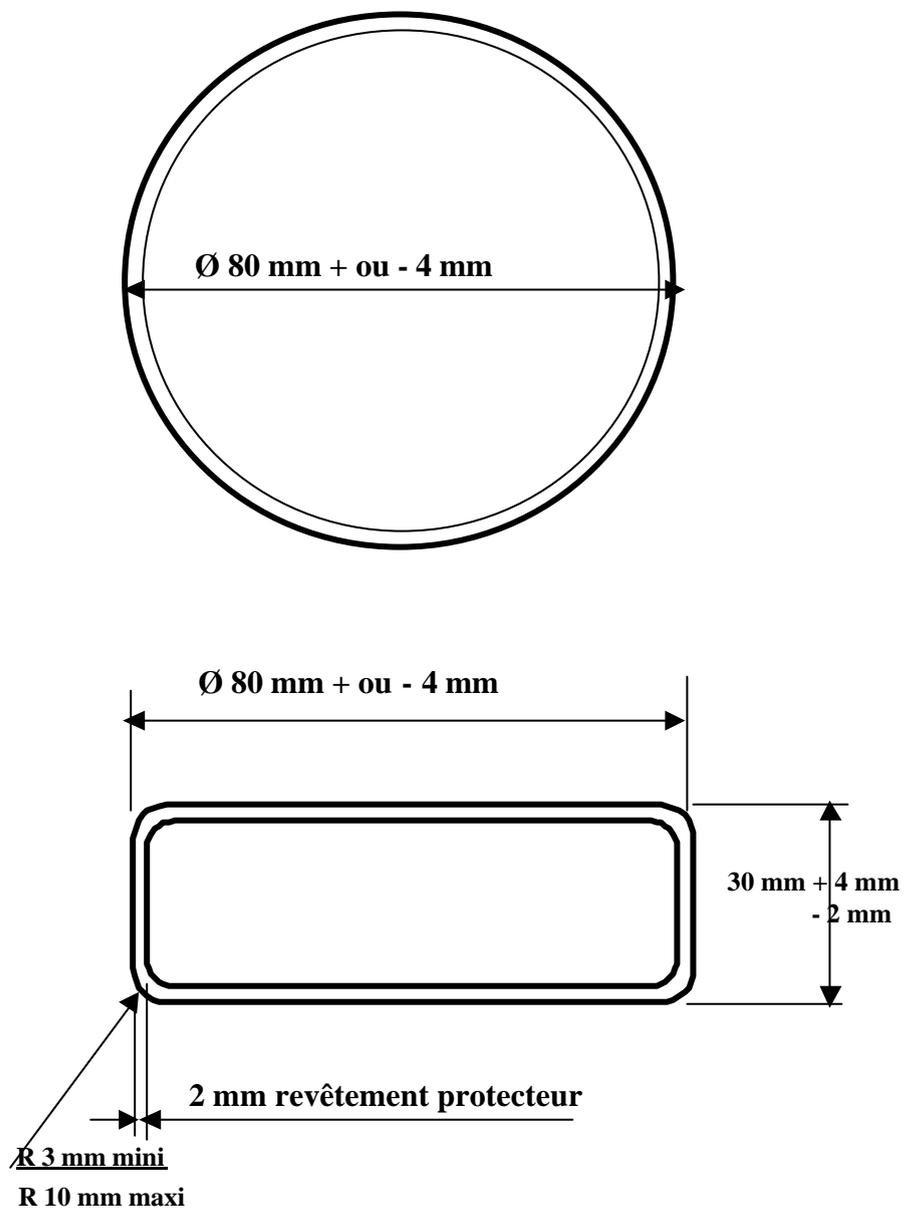
Le fond de la piscine doit être plat ou avec une pente de 5 % maximum.

* La profondeur doit être comprise entre 2 m et 3,65 m, avec une tolérance de $\pm 10\%$ après approbation du commissaire de compétition. Les bassins profonds de 2 m devant être considérés comme rapides et sûrs par le commissaire de compétition.

ANNEXE B1: Terrain de jeu



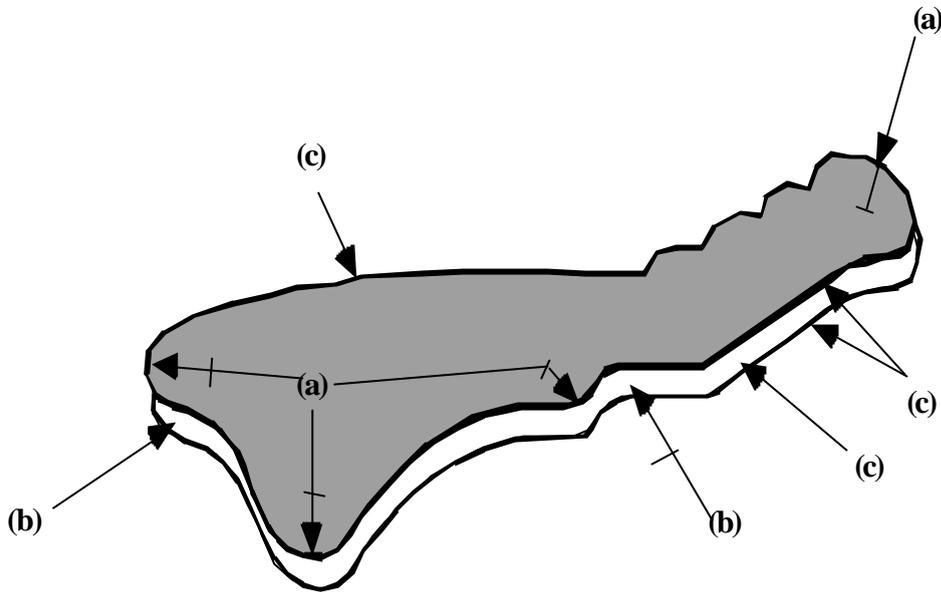
ANNEXE D: Le Palet



Le palet pèse $1,3 \text{ kg} \pm 0,2 \text{ kg}$

ANNEXE E : La Crosse

VUE EN PERSPECTIVE DE LA CROSSE (pas à l'échelle)



LEGENDE

- (a) Rayon de l'arrondi : ≥ 10 mm
- (b) Le cotour de la crosse doit être peint de la couleur de la crosse.
- (c) Rayon des arrêtes : > 2 mm

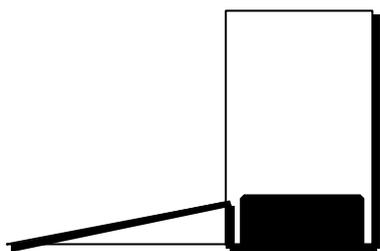
La crosse doit rentrer dans un gabarit de 100 mm x 350 mm x 50 mm.

La crosse est uniformément noire ou blanche. La surface de jeu du palet est la surface non couverte par le devant de la main. On peut marquer sur la crosse un signe distinctif (dessin ou lettres) à condition qu'il soit caché par la main pendant le cours du jeu.

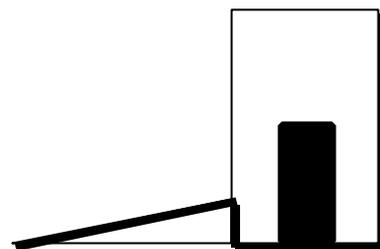
La crosse peut avoir n'importe quelle forme ou dessin dans les dimensions minimales ou maximales données. L'illustration est seulement un guide. Une (des) protubérance(s) sur la crosse est (sont) autorisée(s).

La crosse 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.

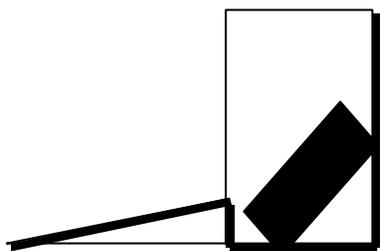
ANNEXE F: Buts validés



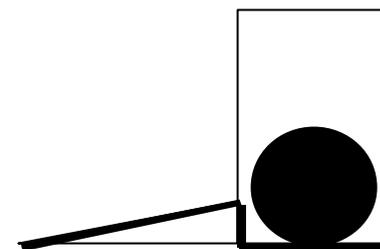
(A)



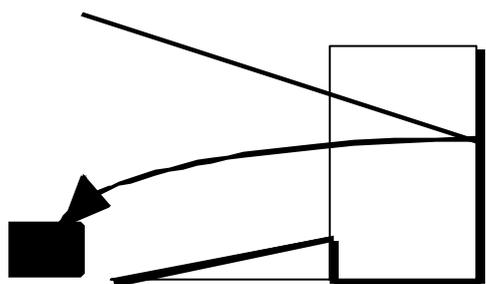
(B)



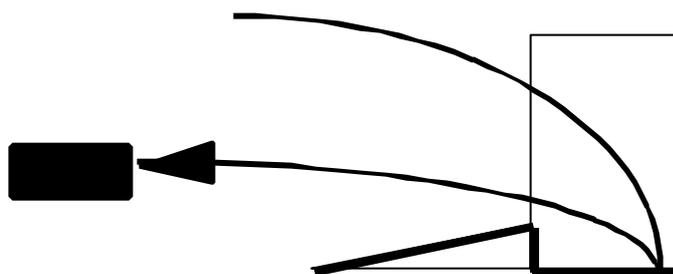
(C)



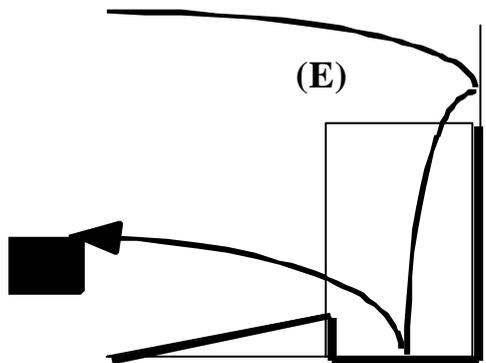
(D)



(E)



(F)



(G)

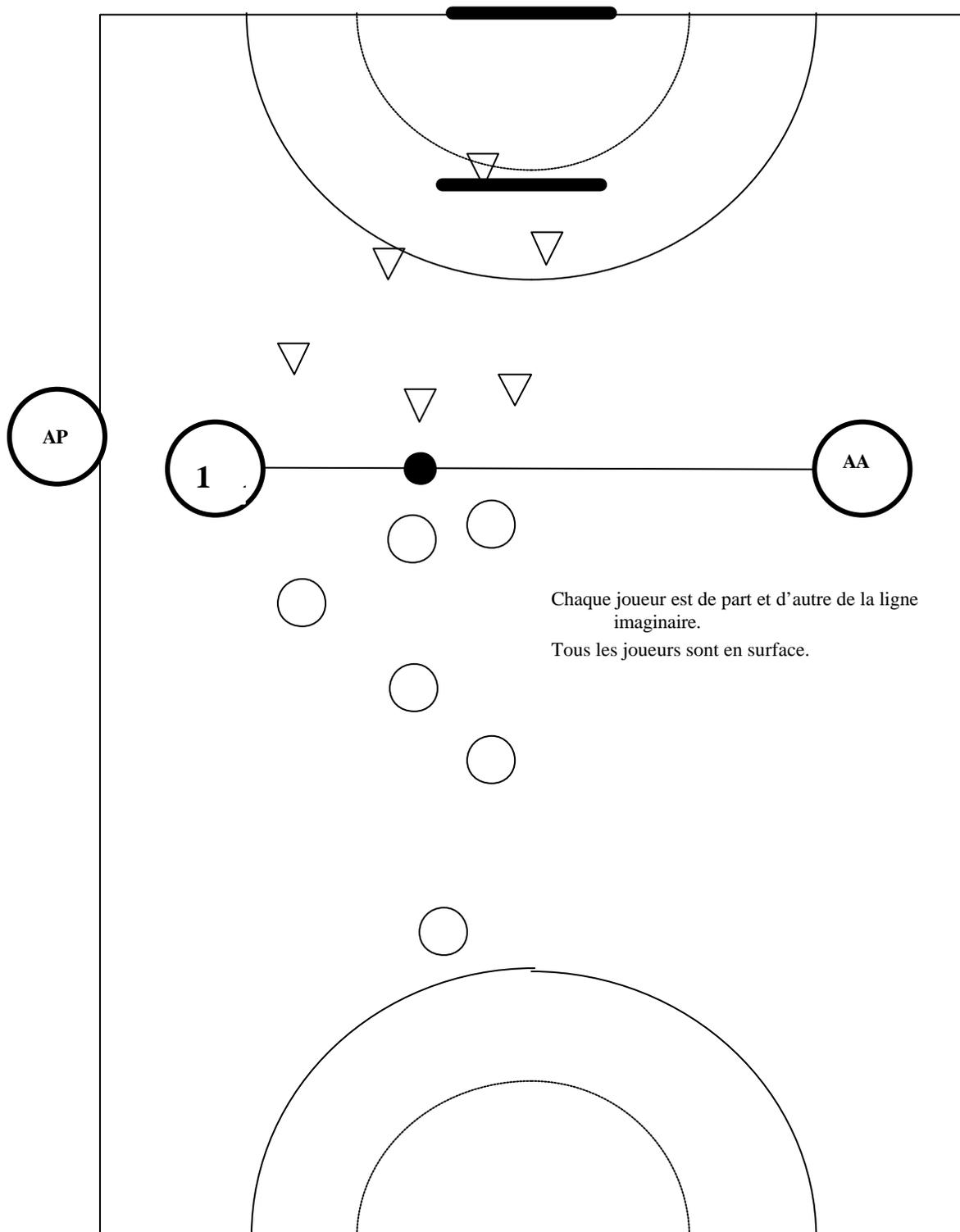


(H)

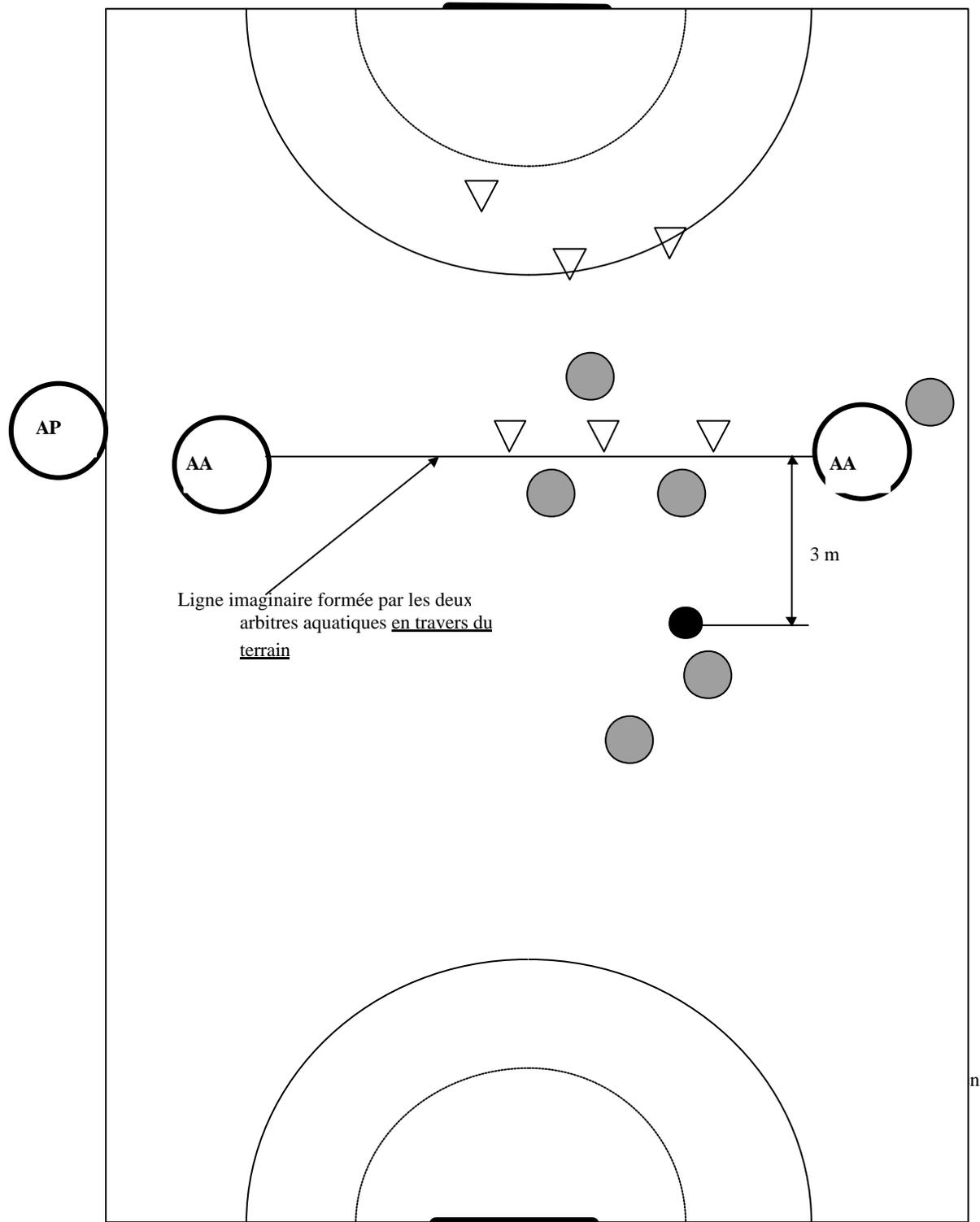
ANNEXE F: Buts refusés



ANNEXE G: Entre-deux

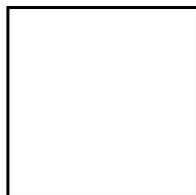


ANNEXE H: Coup franc

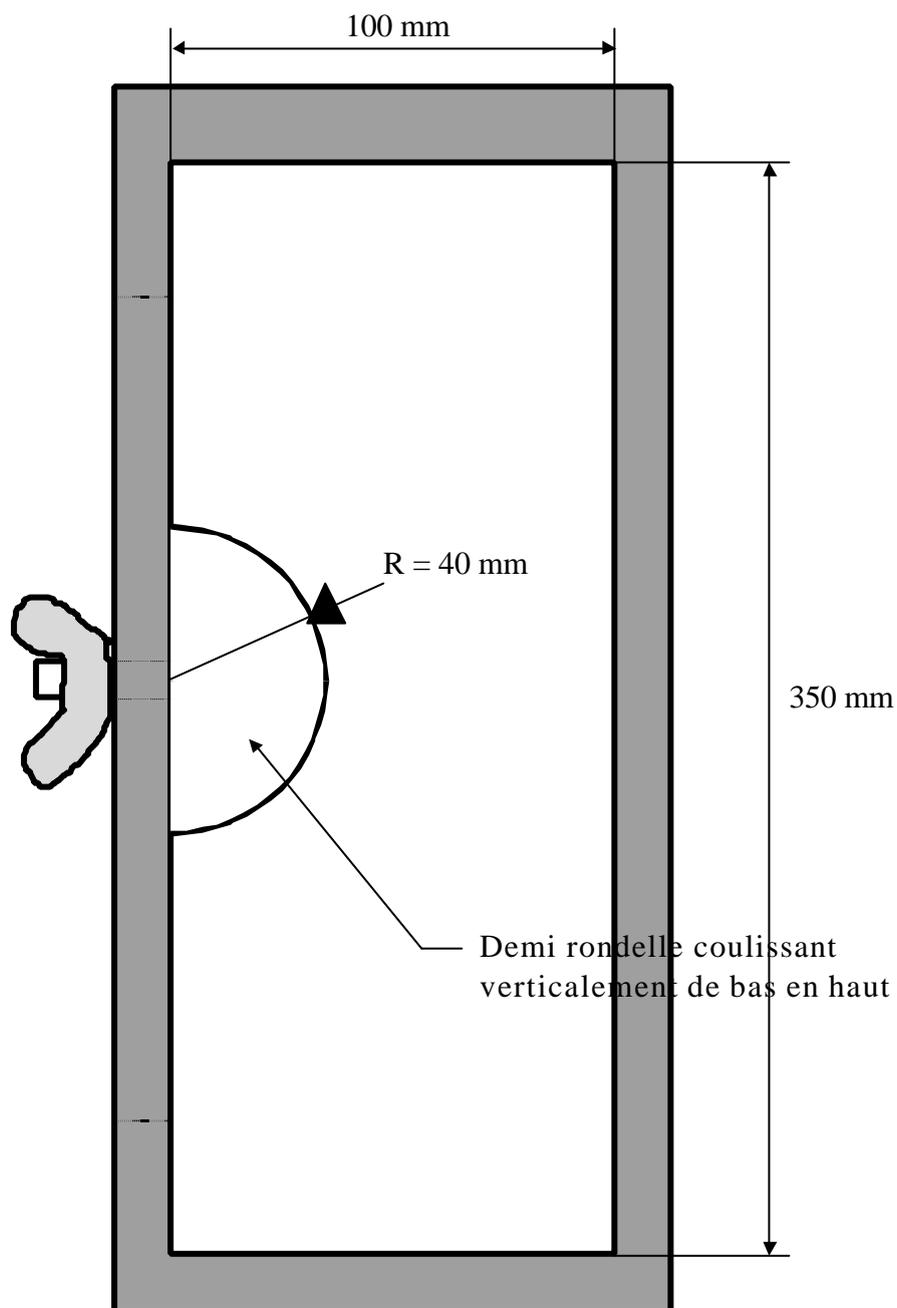


ANNEXE I: Tir de pénalité

Tous les joueurs ne participant pas au tir de pénalité doivent être dans leur zone des remplaçants respective, ou dans les zones de pénalité.



ANNEXE J: Gabarit de crosse



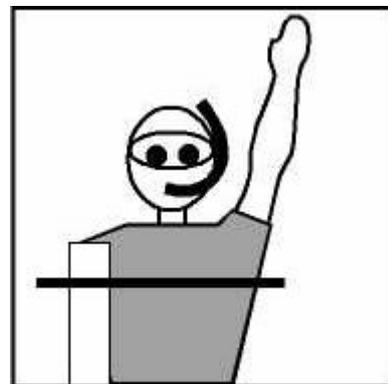
Profondeur du gabarit: 50 mm

Ce gabarit n'est pas à l'échelle et n'est qu'une suggestion.

ANNEXE K: Les signes

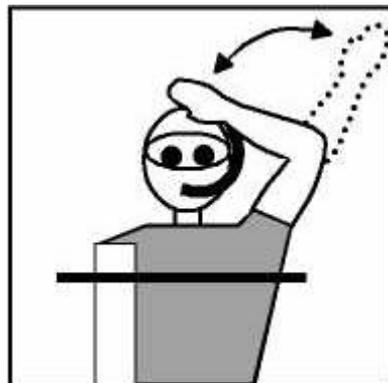
3.6.1 Prêt à la mise en jeu:

Le signe de prêt à la mise en jeu est signalé en levant une main ouverte au-dessus de la tête, bras tendu.



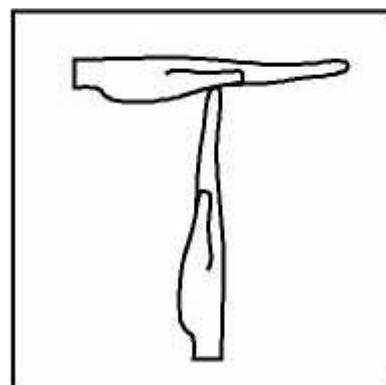
3.6.2 Arrêt de jeu:

L'arrêt de jeu est signalé par un bras en l'air, avec la main ouverte, effectuant un rapide mouvement d'aller-retour.



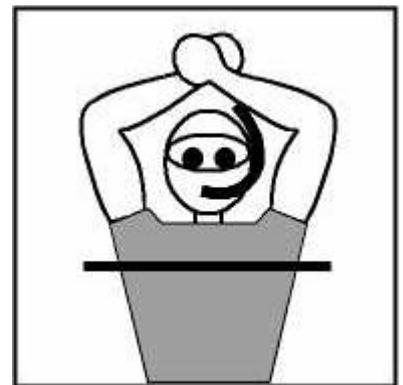
3.6.3 Temps:

La fin de match ou de mi-temps est signalée par la mise d'une main au-dessus de l'autre, en forme de "T".



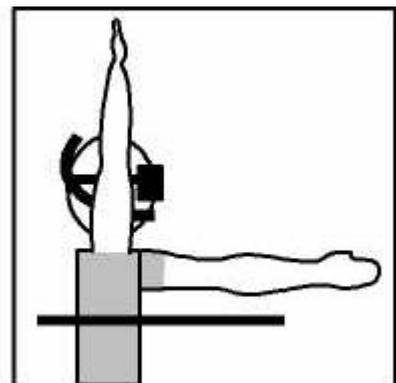
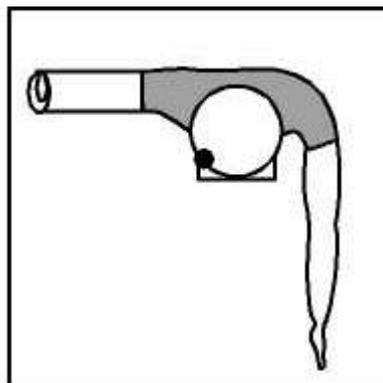
3.6.4 Entre-deux:

L'entre-deux est signalé par les bras croisés au-dessus de la tête avec les deux mains fermées.



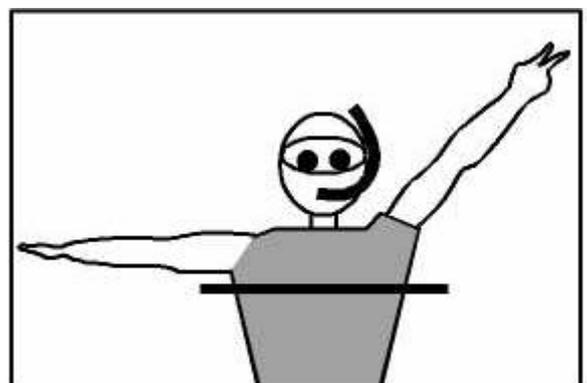
3.6.5 Coup franc:

Le coup franc est signalé en repoussant l'équipe fautive par le bras tendu, paume tournée vers elle. Ensuite utiliser le bras libre le déplaçant de 90° au-dessus de la surface de l'eau pour indiquer ligne imaginaire. Une fois l'équipe fautive correctement positionnée, le bras qui la repoussait est mis à la verticale, main ouverte.



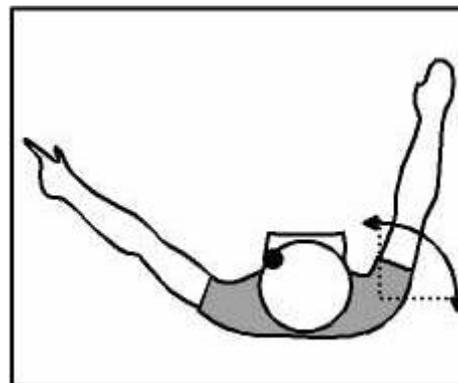
3.6.6 Expulsion temporaire:

Une expulsion temporaire est signalée 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.



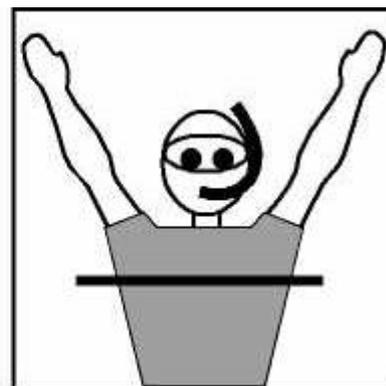
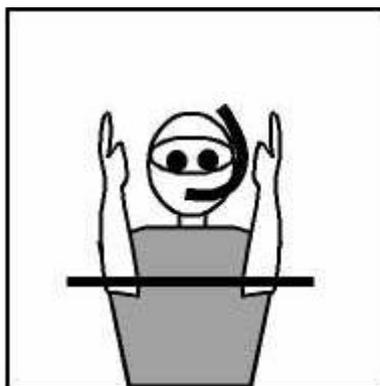
3.6.7 Expulsion définitive:

L'expulsion définitive est signalée en désignant du doigt le(s) joueur(s) fautif(s) puis la zone de pénalité et en faisant avec le bras libre un arc de 90° en aller-retour parallèle à la surface, paume au-dessus de l'eau.



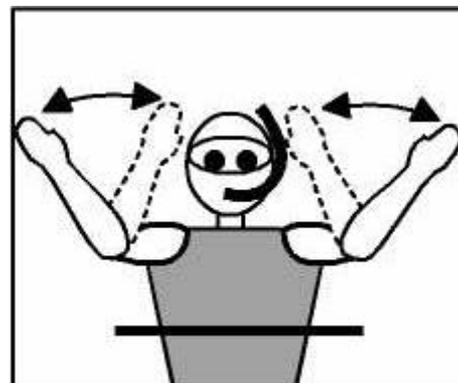
3.6.8 But:

Le but est signalé par les deux bras tendus vers le haut, mains ouvertes. Afin d'éviter une discorde entre les deux arbitres aquatiques, avant de lever les bras, ils devront se confirmer que le but est valide en pointant leurs deux index vers le haut, au niveau de leur tête.



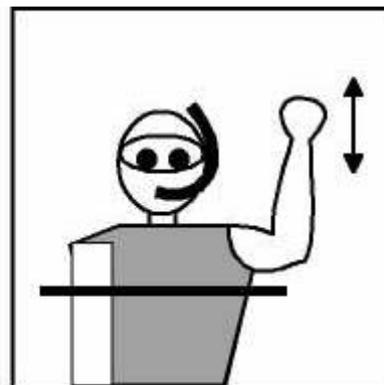
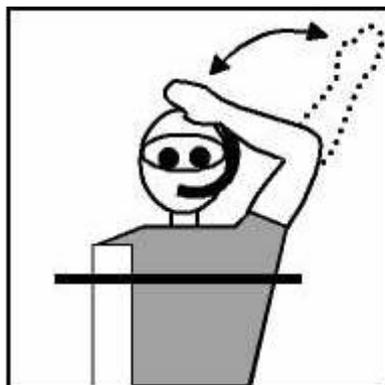
3.6.9 Pas de but:

Quand un tir de pénalité est défendu avec succès, ou quand un but a été marqué de façon irrégulière, le signal est un mouvement alternatif et symétrique des deux mains placées devant la tête dans un mouvement d'essuie-glace, en gardant les coudes immobiles.



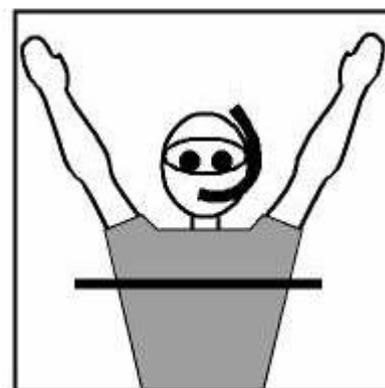
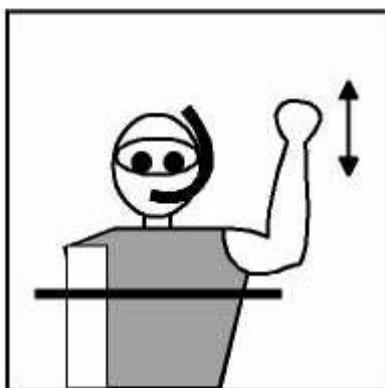
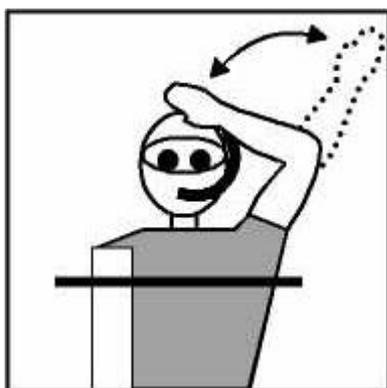
3.6.10 Tir de pénalité:

Le tir de pénalité est signalé par un mouvement de "pompe" vertical, avant-bras vertical, main fermée.



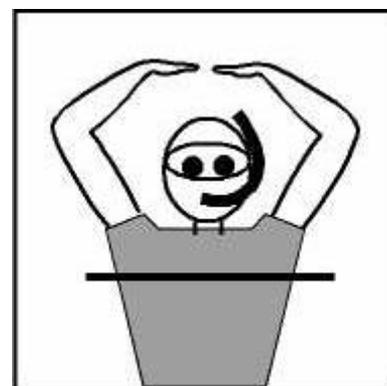
3.6.11 But de pénalité:

Le but de pénalité est accordé par la séquence gestuelle suivante ; arrêt de jeu, tir de pénalité puis but.



3.6.12 Temps mort:

Le temps mort est signalé par l'extension des 2 bras au-dessus de la tête pour former un "O".



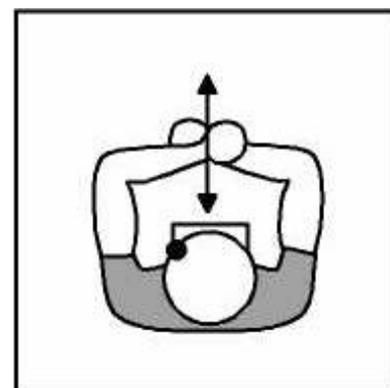
3.6.13 Usage irrégulier du bras libre:

L'usage irrégulier du bras libre est signalé par un bras parallèle à l'eau, coude fléchi et poing fermé : le bras se déplace ainsi dans un mouvement de "pompe" horizontal.



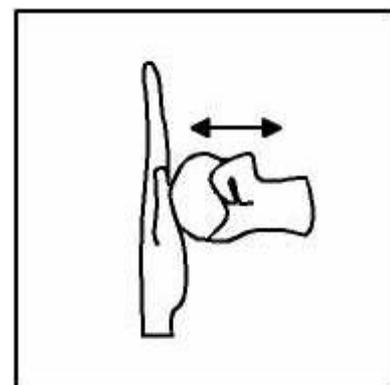
3.6.14 Obstruction, coup, blocage, accrochage:

La plupart des fautes de blocage sont signalées par deux bras au-dessus de l'eau qui se joignent par les poignets en déplaçant les bras joints vers la poitrine dans un mouvement de va-et-vient.



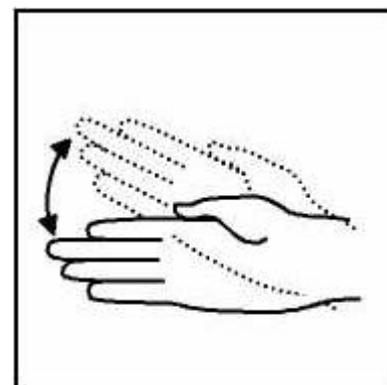
3.6.15 Faire avancer le palet de la main libre ou avec une faute de crosse:

Ces fautes sont signalées par un poing frappant la paume de l'autre main.



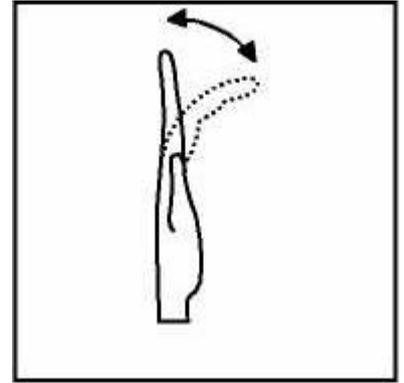
3.6.16 Arrêt irrégulier du palet:

L'arrêt irrégulier du palet est signalé par un bras tendu main ouverte se déplaçant dans un plan vertical de bas en haut en un mouvement de va-et-vient.



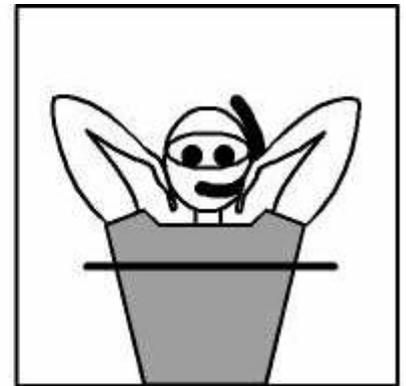
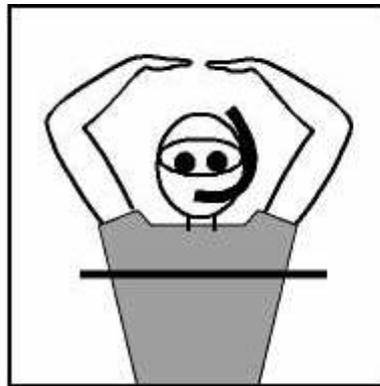
3.6.17 Appel de l'arbitre:

L' appel de l'arbitre est signalé en utilisant une main, paume tournée vers lui-même, en bougeant les doigts d'avant en arrière dans un mouvement de va-et-vient.



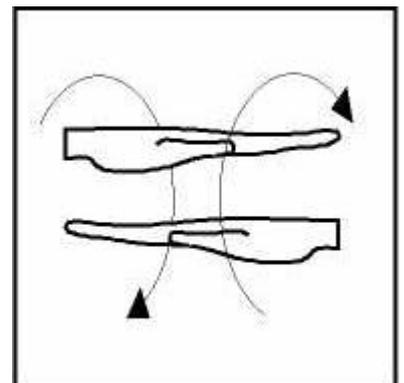
3.6.18 Arrêt de temps par les arbitres:

L'arbitre principal indique qu'il opère un arrêt de temps en faisant le signe du temps mort, puis en baissant les bras pour amener les mains à hauteur des épaules. Les arbitres aquatiques peuvent demander à l'arbitre principal qu'il opère un arrêt de temps en faisant ce même signe.



3.6.19 Changement incorrect:

Le changement incorrect est signalé par un mouvement de roulement circulaire des deux mains.



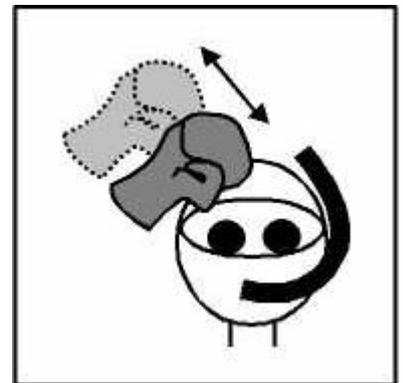
3.6.20 Faux départ:

Le faux départ est signalé en levant un bras tendu au-dessus de la tête, et en décrivant un cercle avec l'index.



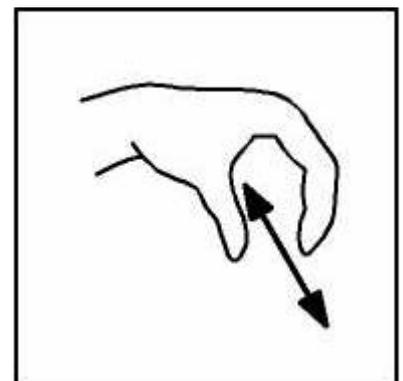
3.6.21 Conduite anti-sportive:

La conduite anti-sportive est signalée en frappant le haut de la tête avec le poing fermé.



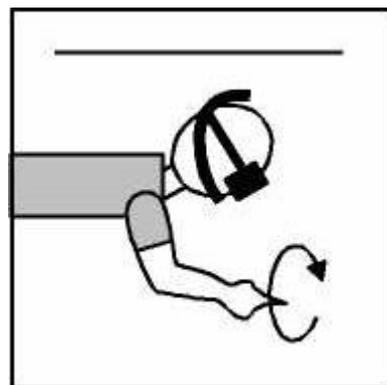
3.6.22 S'agripper ou se tirer aux barrières de murs:

Cette faute est signalée par une main ouverte, les doigts incurvés et la main allant d'avant en arrière dans un mouvement de traction.



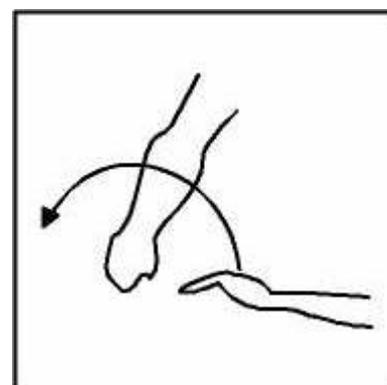
3.6.23 Règle de l'avantage:

La règle de l'avantage est signalée en effectuant une rotation du poignet, l'index tendu, dans le sens du jeu.



3.6.24 Palet hors du terrain de jeu :

Le palet hors du terrain de jeu est signalé en faisant passer une main en coupelle vers le bas, au-dessus de l'avant-bras opposé, dans un mouvement de saut.



ANNEXE L: Guide d'interprétation

- L1** Dans le cas où le marquage au sol n'est pas complet, l'ensemble des règles restent valables, les arbitres ont charge d'estimer les zones.
- L2** Le refus d'obtempérer d'un ou de plusieurs joueurs lors d'expulsion(s) doit obligatoirement être sanctionné : 2mn devient 5, 5 devient définitive, Définitive peut entraîner l'arrêt du match après avertissement au capitaine de faire respecter les arbitres.
- L3** 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 considéreront 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»
- L4** Lors d'un tir de pénalité, 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. (c-à-d. 7 ou 8 joueurs sont autorisés sur le terrain) [Comme le chronomètre est arrêté, et que l'arbitre principal doit attendre que tout le monde soit prêt, cela fait gagner du temps].
- L5** 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 à la ligne centrale. Au signal du chronométrateur, 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.
- L6** Faire avancer le palet de la main libre ou avec une faute de crosse :
Ces fautes sont signalées par la paume d'une main frappant le poing de l'autre main ou la partie de l'avant-bras utilisée pour pousser le palet.
- L7** Quand un joueur quitte le terrain en dehors de sa zone des remplaçants, il est toujours considéré comme faisant partie des 6 joueurs dans l'eau. Il peut regagner le terrain à sa guise en dehors des temps d'arrêt de jeu, cf. 6.3.1.2.3.
- L8** Règles spécifiques pour les catégories jeunes:
- L8.1 BENJAMINS:
Dimensions maximums du terrain: 15m x 10 m x 1.80m
poids du palet: 1.1 kg
Temps de jeu: 2 x 7min + 5min.
- L8.2 MINIMES:
Dimensions maximums du terrain: 15m x 10 m x 1.80m
poids du palet: 1.1 kg
Temps de jeu: 2 x 7min + 5min.
- L8.3 CADETS:
Dimensions maximums du terrain: 21m x 10 m x 2.50m
Temps de jeu: 2 x 10min + 5min.
- L8.4 JUNIORS: Dimensions et temps de jeu sans spécificités.
- L8.5 On laissera à chaque équipe, un minimum d'une heure de repos entre chacun de ses matchs.
- L9** Les temps de jeu indiqués en 4.2 sont les temps maximums. Les organisateurs pourront les réduire. Ils pourront de même supprimer un ou deux temps morts, supprimer les prolongations, et supprimer une mi-temps.
- L10** Le modèle de masque « SPHERA » est interdit pour des raisons de sécurité.
- L11** les numéros de bonnet doivent être compris entre 1 et 15.
- L12** Tout joueur déplaçant les lignes délimitant les zones seront pénalisés de 2 mn
- L13** Dans le cas d'un palet passant derrière le but après avoir touché une paroi du BUT , il n'y a pas but.