

INSTRUCTIONS AUX ARBITRES DE WATER-POLO

Novembre 2017

Préambule

Le principe de notre mission est simple :

Favoriser la construction (recherche de la meilleure position sans provoquer de faute, élaboration d'un schéma tactique, concrétisation de but)

Sanctionner la destruction. (Tenir, enfoncer, tirer, être coupable de jeu déloyal, violent agressif...)

L'arbitre doit permettre à une rencontre de se dérouler dans le meilleur esprit sportif et en application des règles du jeu.

Faute ordinaire

WP 20-1 Note : Les arbitres doivent, conformément aux règles, accorder des fautes ordinaires pour permettre à l'équipe attaquante des situations d'avantage. Cependant ils doivent avoir une attention particulière sur les circonstances spéciales du point 7-3 (Avantage).

Ce qui doit se traduire de manière concrète par les faits suivants :

- Ne siffler une faute simple que si elle est utile au développement du jeu et qu'elle soit réellement commise.
- Ne pas siffler une faute ordinaire lorsqu'il y a encore une possibilité de jouer le ballon
- Ne pas siffler de faute simple lorsque celle-ci est clairement simulée par le joueur adverse.

Une faute simple n'est pas un cadeau –Elle ne doit être accordée que si un attaquant perd la possession du ballon à cause d'une faute.

Les arbitres veilleront particulièrement à l'application de ces consignes au-delà des 5 mètres, face au but. En effet accorder un coup franc trop facilement dans cette zone peut avoir des conséquences lourdes puisque c'est la zone du coup franc direct possible.

A contrario, les arbitres veilleront à ne pas tomber dans une application extrême de ces consignes à savoir : Ne plus rien siffler du tout. Par exemple : ne pas siffler un coup franc rapidement lorsque 2 joueurs se trouvent à proximité de la goulotte n'apporte rien au jeu et peut même s'avérer dangereux. Il faut garder en tête que notre rôle premier est de permettre au jeu de se développer.

NB : Même si le pressing est autorisé, les arbitres veilleront à ce qu'une faute simple demeure une faute simple. Toute faute disproportionnée/ agressive qui a pour but de tuer le jeu ne peut être sanctionnée que par une faute simple. Dans ce cas précis il s'agit bien d'une faute d'exclusion.

Contre Faute sur la pointe

Force est de constater les 2 points suivants :

- Trop de « contre faute » de « complaisance » et intempestives sont encore sifflées. Beaucoup d'arbitres utilisent ce moyen pour se « débarrasser » d'une action qu'ils ont du mal à gérer.
- Une contre faute quand la balle est loin est (?) difficilement compréhensible par les acteurs du jeu, les médias et les spectateurs.
- Laisser le combat de position pendant une durée certaine se dérouler pour siffler une faute contre la pointe dès que la balle arrive est bien souvent injuste et ne privilégie pas l'attaque. En effet, les arbitres doivent siffler la première faute et non la conséquence de cette première faute.

Dans la même philosophie que pour la faute simple, la contre faute sur la pointe ne doit donc être sifflée que s'il y a clairement un avantage à cause d'une faute et que la balle est dans la même zone. De plus, elle ne doit être sifflée que lorsqu'elle a une conséquence importante sur le déroulement actuel ou futur proche du jeu (danger de but, de passe décisive...)

La contre faute n'est pas une faute ordinaire. Une contre faute a parfois le même degré de conséquence qu'une exclusion. Les arbitres veilleront donc à l'utiliser avec parcimonie et surtout lorsque celle-ci est réellement justifiée.

Faute de penalty

La faute de Penalty doit être sifflée que si :

- **Elle est commise dans les 5 mètres**
- **L'attaquant est complètement face au but (entre les 2 poteaux)**
- **L'attaquant ne tient pas ou plus la balle**
- **L'intention de l'attaquant est de marquer un but**
- **La passe à l'attaquant est correcte**

Le fait de jeu qui consistait à siffler un penalty sur un joueur, certes dans les 5 mètres, mais en provenance de l'aile doit être banni. La bonne décision dans ce cas de figure est l'exclusion du joueur concerné.

Le penalty est donc une décision qui ne doit souffrir d'aucun doute. Il doit être clair, certain, indiscutable.

Rappel de la règle 22.8 : Pour l'entraîneur, tout officiel de l'équipe ou joueur, agir d'une quelconque manière propre à empêcher l'inscription d'un but probable

Situation qui se produit habituellement dans les dernières attaques (bien que sanctionnable à n'importe quel moment du jeu), la sanction quand un joueur déplace le ballon avec la claire intention d'empêcher ou de retarder un tir, passe ou but probable, EST UN TIR DE PENALTY.

Faute des 2 mains

Est une faute le fait de bloquer une passe ou un tir avec les 2 mains. Exclusion en dehors des 5 mètres, Penalty à l'intérieur des 5 mètres.

Les arbitres sont invités à être vigilants sur cette faute.

Attention à ne pas confondre le geste des 2 mains ou 2 bras levés délibérément et le geste des 2 mains levées qu'utilisent les joueurs pour montrer qu'ils ne tiennent pas l'adversaire.

Faute d'exclusion WP 21.11

« Lors d'un changement de possession de balle, pour un défenseur, commettre une faute sur tout joueur de l'équipe en possession du ballon, n'importe où dans la moitié du champ de jeu de l'équipe qui attaque. »

La philosophie de cette règle réside bien dans le fait d'empêcher toute faute commise dans le but de casser une contre-attaque. Qui dit contre-Attaque dit au minima jeu en mouvement.

Se diriger vers le gardien de but qui a la balle en main demeure autorisé puisque ce n'est pas une faute.

Il y a eu une interprétation trompeuse de cette règle chez certains arbitres qui n'autorisaient strictement aucune faute au-delà de la ligne médiane, ce qui est une aberration.

Simulation

La simulation est un acte certes anti-sportif mais **qui** peut aussi vite « gangrener » un match. Il faut donc que les arbitres veillent à empêcher toute forme de simulation et ce dès que les premiers cas surviennent au cours de la rencontre.

Les arbitres ont 2 armes pour cela :

- inverser
- infliger un carton jaune (carton jaune attribué à l'équipe et valable pour toute la durée du match).

Il est dommage que l'utilisation du carton jaune pour simulation soit trop peu utilisée.

Pour rappel, si suite à l'attribution à l'équipe d'un carton jaune pour simulation, un joueur de la même équipe persiste à simuler : la sanction est une E.D.A.

Gêne dans l'exécution d'un coup franc (WP 21-5)

Le défenseur doit laisser le coup franc et ne pas gêner la direction de la trajectoire du ballon.

En pratique le défenseur doit clairement faire action de reculer avant de lever le bras. La non application de cette consigne que tous les joueurs connaissent aujourd'hui doit entraîner immédiatement l'exclusion du joueur concerné.

Dans cette philosophie : rester pour un défenseur à proximité de l'attaquant en levant le bras, même sans le toucher est une faute d'exclusion.

A contrario, un joueur attaquant qui se jette volontairement sur le défenseur, pour provoquer l'exclusion de ce dernier doit être sanctionné (Contre Faute ou Carton Jaune à l'équipe si la simulation est avérée).

Les arbitres veilleront au « tempo » de leur coup de sifflet. En cas de gêne de coup franc simultanément à un tir, l'arbitre attendra de voir si ce tir est concrétisé par un but. En cas de but : accorder le but. Si pas but : siffler **immédiatement** et exclure le défenseur.

Faute d'exclusion (WP 21-8) « tenir, enfoncer ou tirer en arrière un adversaire qui ne tient pas le ballon ».

- Toute action de destruction de Pointe (cravate, ceinturer, 2 mains sur les épaules, maintenir son adversaire sous l'eau) doit entraîner une faute d'exclusion.

Quelques situations claires :

- *Presser en périphérie et gêner le mouvement d'un joueur,*
- *Quand un joueur perd l'avantage en raison de cette gêne*
- *Pour l'avant de pointe, tout mouvement de la pointe en arrière de la ligne des épaules spécialement en dehors de l'eau,*
- *Toute faute qui détruit clairement l'avantage ou la possibilité de tirer,*
- *Toute faute qui empêche ou complexifie le mouvement d'un joueur.*

- L'arbitre ne devra pas forcément attendre que le ballon soit dans l'espace proche de la pointe pour exclure le défenseur.

Cependant, il veillera aux points suivants :

-Respecter le combat de position et la proportionnalité de la faute. L'arbitre doit alors s'abstenir de siffler sauf en cas d'agression remarquée.

-Respecter la règle de l'avantage : S'abstenir de siffler si un joueur en périphérie s'apprête à shooter par exemple.

Mode opératoire sur une faute dans la zone des 5 mètres avec ballon en dehors de cette

Zone. (Exemple exclusion de la pointe avec le ballon en périphérie)

Dans ce cas de figure, le joueur attaquant en possession de la balle devra attendre le signal de l'arbitre pour pouvoir jouer son coup franc. L'arbitre devra donc stopper clairement le jeu et donner de manière très distincte un signal de remise en jeu.

(La philosophie étant d'interdire une passe directe suivie d'un but dans la continuité temporelle de l'exclusion).

Dans ce cas de figure, la signalétique de l'arbitre revêt une importance capitale.

1- siffler et arrêter le jeu (utiliser les 2 mains)

2- signaler l'exclusion du joueur concerné en indiquant clairement au joueur, à la table le numéro de bonnet.

3- donner le signal de remise en jeu.

En cas de but alors que l'arbitre n'a pas donné le signal de remise en jeu : l'arbitre n'accordera pas le but et fera rejouer le coup franc.

Règle des 2 Mètres WP 20.11

« Se trouver à moins de 2 mètres... »

Il est rappelé que l'application de cette règle doit se faire conformément aux règles et instructions de la FINA, à savoir qu'un arbitre ne doit pas siffler un coup franc contre un joueur attaquant se situant dans la zone des 2 mètres (en avant de la ligne du ballon si le ballon se trouve dans les 2 mètres) si celui-ci n'interfère pas avec le jeu.

NB : Cependant un attaquant qui stationne juste devant le gardien au moment du shoot peut être considéré comme interférant le jeu.

En tout état de cause, un attaquant non pénalisé dans les 2 mètres (en avant de la ligne du ballon si le ballon se trouve dans les 2 mètres) doit être pénalisé dès qu'il reçoit le ballon.

Un attaquant non pénalisé dans les 2 mètres (en avant de la ligne du ballon si le ballon se trouve dans les 2 mètres) s'y trouvant toujours et qui marquerait un but après avoir récupéré le ballon qui aurait heurté les montants du but, le gardien ou un défenseur, doit voir ce but refusé. L'attaquant ayant dans ce cas profité d'une position initiale illégale.

Perte de Temps

Les instructions LEN et FINA sont claires : Lors de la dernière minute du jeu (4^{ème} période), le joueur en possession du ballon doit rester en mouvement (nager) et le jeu doit continuer d'évoluer.

Le non-respect de cela entraîne un changement de possession de balle décidé par l'arbitre.

Gestuelle EDA / EDA+P+4

Il est rappelé aux arbitres que la gestuelle dans ce genre de sanction doit comporter en plus des signaux habituels, la « visualisation » d'un carton rouge.

Celui-ci a pour vocation une meilleure compréhension par l'ensemble des acteurs du jeu des conséquences de la sanction. Il ne figurera donc pas sur la feuille de match en tant que tel.

A la différence d'un carton rouge donné à un joueur qui amènera une suspension automatique d'un match au minimum. Exemple : un joueur qui est exclu par une E.D.A et qui continue à protester au cours de la suite de la rencontre, l'arbitre a la possibilité de lui infliger un carton rouge. Ce carton devra lui figurer sur la feuille de match puisqu'il engendrera au minimum 1 match de suspension.

Règle de l'avantage

Elle doit être au cœur de la préoccupation des arbitres

Les arbitres doivent donc s'abstenir de sanctionner une faute si cette faute peut entraîner un avantage pour l'équipe fautive.

Dans cet état d'esprit, les arbitres doivent donner l'opportunité à l'avant de pointe de tirer, il est donc possible de siffler plus tard (il est préférable d'avoir un but qu'une exclusion)

Dans cette philosophie, le placement des arbitres est extrêmement important afin de leur permettre d'avoir une vision large et globale. Une vision globale permet bien souvent aux arbitres d'éviter de siffler une situation qui « casserait » un avantage certain pour l'équipe attaquante.

Rappels divers

-La cohérence est le mot clef :

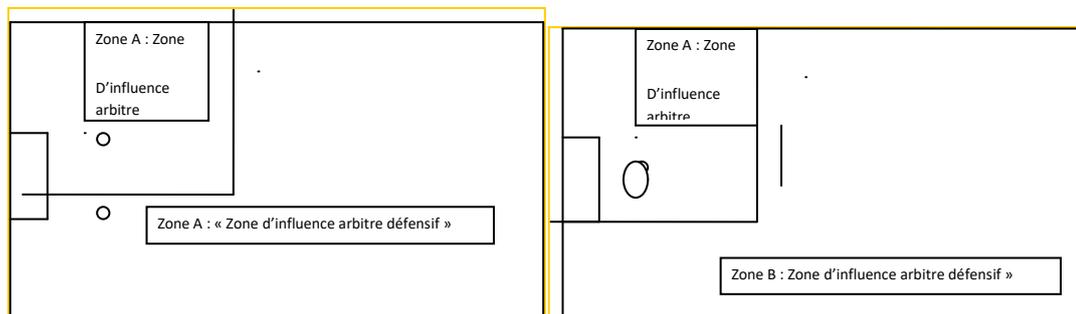
Quelques situations concrètes :

. Coordination entre les arbitres

. L'arbitre peut siffler partout dans le champ de jeu s'il le juge pertinent, nécessaire. Les arbitres doivent parler entre eux à ce sujet avant le match, entre les périodes et après le match.

. Un conseil restrictif : ne pas interférer au moment où l'arbitre d'attaque suit l'action principale, car le résultat de votre intervention pourrait discréditer votre collègue et créer une tension entre les arbitres.

-En cas de double pointe, il est important de modifier nos zones d'influence respectives. C'est surtout le cas lorsque les bassins sont larges (Piscine de 50 mètres). Il est important que l'arbitre défensif aide son collègue en ce qui concerne le deuxième poteau (à l'opposé de l'arbitre attaquant).



-La consigne concernant l'attitude des entraîneurs demeure la même depuis de très nombreuses années à savoir : tolérance Zéro, il en va de la crédibilité de notre sport. Les décisions prises ne doivent être ni discutées, ni justifiées avec les entraîneurs, public ou joueurs.

De plus, l'entraîneur a la responsabilité du comportement de son banc. Il peut à ce titre être sanctionné en cas de comportement inapproprié de la part de ses joueurs.

-Un joueur qui a reçu 3 fautes reste sur le banc avec son bonnet. Un entraîneur ayant reçu un CR ou un joueur sanctionné par 1 EDA, EDA+4+P devra quitter le bassin et se rendre dans les tribunes ou tout autre endroit précisé par l'arbitre ou le délégué.

-Enfin, L'arbitre doit faire la différence entre un match masculin et un match féminin dans la définition de saisir le maillot de bain de l'adversaire. Dans les matchs féminins, et pour des raisons évidentes d'éthique, le fait de saisir le maillot de bain d'un adversaire doit être sanctionné de façon plus sévère. Saisir le maillot de bain est une exclusion en défense et une contre faute en défense.

