



HOCKEY SUBAQUATIQUE

REGLES FRANÇAISES POUR LE HOCKEY SUBAQUATIQUE

VOLUME 2 – REGLES DU JEU

Version 11.0

De Octobre 2020

Procédures et obligations

Volume 1 – Spécification du terrain de jeu

Volume 2 – Règle du jeu

Préambule

Ce document est un des volumes réglementant le hockey subaquatique en France. Il est issu des règles internationales édictées par la C.M.A.S. complété ou amendé pour les spécificités Françaises.

Pour les règles présentant un écart avec leur équivalent international, les deux versions sont présentées afin de formaliser les écarts et pour permettre aux joueurs internationaux d'appréhender facilement ces différences. Les articles :

- préfixés de « Wi. » ne sont applicables qu'au niveau international.
- préfixés de « Fr. » ne sont applicables qu'au niveau français.
- sans préfixe sont applicables aux deux niveaux.

Historique des révisions

International	V9.1	2006
International	V10.0	Mars 2010
France	V10.7	Juillet 2016
France	V10.8	Octobre 2016
France	V10.9	Juillet 2017
France	V10.9.1	Janvier 2018
International	V11.0	Juillet 2018

Historique des amendements

Articles	Changements	Approuvés
Wi.1.2.2.1 et Wi.1.2.2.2	Supprimer limitation d'âge dans ces articles.	Portugal 2010
Wi.1.2.2.5 et Wi.1.2.2.6	Divers : changement pour inclure U23 en changeant les limites d'âge de 19 à 22 ans inclus.	Portugal 2010
Wi.1.2.2.7 et Wi.1.2.2.8	Divers : changement pour créer la catégorie junior U19 en changeant les limites d'âge de 14 à 18 ans inclus.	Portugal 2010
Wi.1.2.2.9	Retirer la catégorie Cadet	Portugal 2010
Wi.1.2.5	Nouvelle règle supplémentaire de dates obligatoires pour Championnats du Monde et mettre un maximum de 10 jours.	Portugal 2010
Wi.1.4	Divers : changement de l'admissibilité des règles des joueurs concernant la représentation nationale.	Portugal 2010
Wi.1.4.2.3	Ajouter l'achat des licences CMAS pour 4 ans pour les compétiteurs	Portugal 2010
Wi.9.1	Ajouter la contrainte maximale de la durée d'un tournoi	Portugal 2010
Wi.9.2	Définir la durée de la période d'acclimatation	Portugal 2010

REGLE DU JEU DU HOCKEY SUBAQUATIQUE
VOLUME 2 – REGLES DU JEU

Wi.9.3	Retirer le classement des matchs inter-poules	Portugal 2010
Wi.10.2.6	Modification du jury qui sera présidé par le responsable des arbitres du tournoi	Portugal 2010
Divers	Modifications apportées aux articles traitant de «Retarder le match" / "règle du coin '. 14.1.7; 16.2.2.1	Portugal 2010
Wi.11.3.3.1	Modifications de la règle concernant les couleurs des gants Modifications de la règle concernant les palmes Ajouter une règle qui exige que tous les joueurs dans l'eau devront porter un appareil qui protège les dents et les gencives	Portugal 2010
Wi.11.3.7	Divers : assouplissement des règles concernant les matériaux de la crosse.	Portugal 2010
Wi.14.1.1	Reformulation de la règle définissant 'la possession'.	Portugal 2010
Wi.14.2.1.1	Nouvelle règle supplémentaire déterminant le résultat d'un match	Portugal 2010
Wi.14.2.3.2	Clarification de la règle sur l'arrêt du chronomètre pendant les 2 dernières minutes du match.	Portugal 2010
Wi.15.2	Ajouter la règle supplémentaire sur ' le remplacement autorisé ' après qu'un but a été marqué.	Portugal 2010
Wi.17.4.4	Nouvelle règle supplémentaire exigeant un rapport sur les joueurs/entraîneurs recevant une expulsion définitive, à un Jury du tournoi.	Portugal 2010
Mises à jour votées lors de la CNHS d'avril 2015		CNHS 2015
Fr.11.1.5	Création de la règle Fr.11.1.5 imposant le port d'un bonnet vert à l'assistant d'équipe présent dans l'eau.	CNHS 2015
Fr.16.2.2.2	Création de la règle Fr.16.2.2.2 sanctionnant le blocage du palet dans le coin (extension de la règle du coin).	CNHS 2015
Mises à jour votées lors de la CNHS d'octobre 2015		CNHS 2015
-	Pas de modification sur ce volume.	-
Mises à jour votées lors de la CNHS d'avril 2016		CNHS 2016
Fr.12.5.2.1	Suppression de la règle Fr.12.5.2.1 relative aux protections des palmes pour les arbitres (mise en conformité avec les palmes de joueurs).	CNHS 2016 CNA 2015
Fr.11.1.1 11.1.4 Fr.11.1.2.1 11.3.7.6 11.3.7.7	Corrections mineures sans changement de sens (orthographe, typographie, etc.)	-

REGLE DU JEU DU HOCKEY SUBAQUATIQUE
VOLUME 2 – REGLES DU JEU

12.5.1 13.1.5 Fr.13.1.28 17.3.1.2 17.4.4 17.10.1		
Mises à jour votées lors de la CNHS de septembre 2016		CNHS 2016
-	Pas de modification sur ce volume.	-
Mises à jour votées lors de la CNHS d'avril 2017		CNHS 2017
Fr.11.3.1.1	Suppression de la restriction d'usage relative aux masques « Sphera ».	CNHS 2017 CNA 2017
Fr.11.3.1.1	Suppression de l'exception des mono-verres pour les catégories cadets et minimes.	CNHS 2017 CNA 2017
Fr.11.3.7.1	Suppression de la référence au site hockeysub.ffessm.fr pour l'approbation des crosses ; remplacé par approuvé par la CNHS.	-
Fr.12.3.2.9 Fr.13.1.8	Modification de la formulation pour traiter l'arbitrage à trois.	-
Synchronisation avec les règles CMAS de juillet 2018		
11.0	Composition de l'équipe et identification → déplacé dans le vol.1, renuméroté section 3	
12.0	Les officiels et leurs équipements → déplacé dans le vol.1, renuméroté section 4	
13.1.8	Mise à jour du signal de but	
13.1.23	Change « Gullies » en « Buts » dans un en-tête de section	
13.1.24	Evolution du signe de l'avantage qui se fait dorénavant au-dessus de la surface de l'eau	
13.1.26	Corrige « joueur/s » en « joueur »	
14.2.3.1	Nouvelle règle pour arrêter le temps durant les morts subites	
14.2.3.2	Ajoute « son » pour reprendre le jeu	
14.2.5	Supprime la notion « sans interruption »	
15.1.2	Ajoute la référence à la règle	
15.1.4.2	Supprime la référence aux deux arbitres	
15.1.8	Clarification du départ / arrêt du jeu en utilisant le système sonore	
15.2.1	Supprime la règle 15.2.1.1 et renumérote les règles 15.2.1.2 à 15.2.1.17	
16.3.18	Ajoute « ou le but »	
17.3.1.1.1	Ajoute une clarification pour le démarrage du temps de prison	

REGLE DU JEU DU HOCKEY SUBAQUATIQUE
VOLUME 2 – REGLES DU JEU

17.8.7	Ajoute une clarification pour l'arrêt et le démarrage du chronomètre pour le tir de pénalité	
17.9.3	Ajoute « refusée » pour le redémarrage du jeu après un tir de pénalité	
17.11	Mise à jour de la section sur les départs incorrects	
18	Supprime la section sur les Directeurs des règles internationales	
Figures 13	Remise en page des figures 13 et des titres de pages.	Revue de pairs
17.7	Mise en forme du tableau et des figures Wi.17.7.1 et Fr.17.7.1.	Revue de pairs
Mises à jour votées lors de la CNHS de septembre 2019		CNHS 2019
17.8.4.1	Suppression de la spécificité Fr pour la position des joueurs sur le tir de pénalité.	CNHS 2019
Mises à jour votées lors de la CNHS d'avril 2020		CNHS 2020
13 et 17	Harmonisation des paragraphes 13.1.8, 13.1.24, 17.11.1 avec la version internationale (suppression des Fr. associés)	CNHS 2020
Fr.15.4.3.1	Suppression de la 15.4.3.1 sur l'interprétation du but refusé lorsque le palet touche le haut du but et passe derrière le but. Suppression de l'article spécifique Fr et de la figure O.	CNHS 2020
Fr.17.13.1	Suppression de la 17.13.1 sur le jeu dangereux précisé sur partenaire ou adversaire. Le tir dangereux est par défaut dangereux sur tous les joueurs. Suppression de l'article spécifique Fr.	CNHS 2020
-	Validation des modifications mineures apportées par la version internationale aux articles 13.1.26, 14.2.3.2, 14.2.5, 15.1.2, 15.2.1, 16.3.18 (suppression de la Fr.16.3.18), 17.8.7, 17.9.3.	CNHS 2020
Fr.13.1.28	Suppression de la règle 13.1.28 Mêlée (et de la figure associée).	CNHS 2020
14.2.3.1	Ajustement de la règle internationale 14.2.3.1 Arrêt du temps durant les morts subites (utilité sur les prisons).	CNHS 2020
Fr.15.1.4.3	Positions des arbitres aquatiques au départ du jeu 15.1.4.3 : maintien de la spécificité française avec 2 arbitres uniquement.	CNHS 2020
15.1.8	Départ au premier signal sonore : la règle 15.1.8 ne s'applique pas en France et devient spécifique internationale.	CNHS 2020
17.8.7	Article 17.8.7 Gestion du temps pendant les tirs de pénalité : remise en marche quand le départ du jeu est validé.	CNHS 2020
Mises à jour votées lors de la CNHS d'octobre 2020		CNHS 2020
15.2.2.10	Correction mineure : « à pour le » remplacé par « pour le ».	CNHS 2020
15.2.1.15 15.2.2.11 15.2.3.11	Clarification du texte : « reprennent leurs places avant de relancer le jeu sur un coup-franc. »	CNHS 2020

TABLE DES MATIERES

13	Les signes (voir figures 13A – 13G)	7
14	Le match	17
14.1	Règles du jeu	17
14.2	Durée de jeu	17
15	Détails du match	20
15.1	Départ du jeu	20
15.2	Remplacement	21
15.3	Arrêt du jeu	29
15.4	Conditions pour qu'un but soit marqué (voir Figures 15D et 15E)	29
16	Jeu irrégulier	32
16.1	Règle de l'Avantage	32
16.2	Ralentir le jeu	32
16.3	Infractions	33
17	Pénalités	35

13 Les signes (voir figures 13A – 13G)

- 13.1.1 Prêt à commencer
Le signe prêt à commencer est un bras levé droit en l'air, main ouverte, doigts joints.
- 13.1.2 Arrêt du Jeu
Le signe d'arrêt de jeu est un bras tendu en l'air, main ouverte effectuant un mouvement large et rapide d'un côté à l'autre.
- 13.1.3 Temps
La fin d'un match ou d'une mi-temps est signalée par une main au-dessus de l'autre, en forme de "T".
- 13.1.4 Entre-deux
Un entre-deux est signalé par les bras croisés au-dessus de la tête avec les deux mains poings fermés.
- 13.1.5 Coup-franc
Un coup-franc est signalé en repoussant l'équipe fautive, en utilisant un bras tendu, paume tournée vers les fautifs. Puis en utilisant le bras libre en le déplaçant sur un arc de 90° au-dessus de la surface de l'eau pour indiquer la ligne de l'équipe fautive. Une fois l'équipe fautive correctement positionnée, le bras qui la repoussait est levé verticalement, main ouverte. Quand les deux arbitres aquatiques ont levé leur bras, le jeu peut être relancé par l'arbitre principal.
- 13.1.6 Expulsion temporaire
Une expulsion temporaire est signalée en désignant d'un doigt le joueur fautif puis la zone de pénalité avec le même doigt, en indiquant le temps de pénalité, en même temps, avec les doigts de l'autre main élevée au-dessus de la tête.
- 13.1.7 Expulsion définitive
Une expulsion définitive est signalée en désignant d'un doigt le joueur fautif puis la zone de pénalité avec le même doigt, et en balançant l'autre bras d'avant en arrière, horizontalement au-dessus de l'eau en un arc de 90°.
- 13.1.8 But
La séquence de gestes pour signaler un but est le signal d'arrêt de jeu suivi par les deux bras levés en l'air avec les mains ouvertes. Pour éviter un désaccord ou une confusion entre tous les arbitres, avant de lever leurs bras, tous les arbitres doivent confirmer que le but est valide en pointant leurs index vers le haut, au niveau de leur tête.
- 13.1.9 Pas de but, ou but défendu avec succès durant un penalty
Il est signalé d'abord par le signal d'arrêt de jeu, puis les deux coudes écartés dans le prolongement des épaules, les avant-bras et les mains droites, perpendiculaires à la surface de l'eau, doigts joints et les paumes des mains tournées vers l'avant. Décrire avec les deux avant-bras des arcs de cercle vers la surface de l'eau simultanément, le bras droit vers la gauche et le bras gauche vers la droite. Répéter plusieurs fois.
- 13.1.10 Tir de pénalité
Un tir de pénalité est signalé en faisant d'abord le signe d'arrêt de jeu, puis en pompant d'un bras de bas en haut verticalement depuis l'épaule, poing fermé.

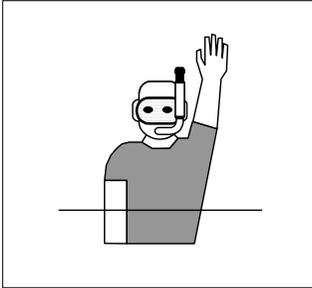
- 13.1.11 But de pénalité
Un but de pénalité est accordé par la séquence gestuelle suivante: arrêt de jeu, puis en signalant un tir de pénalité et, puis les deux bras levés mains ouvertes.
- 13.1.12 Temps-mort d'équipe
Un temps-mort d'équipe est signalé en levant les deux bras au-dessus de la tête en formant un grand "O", puis en montrant du doigt la ligne de fond du côté de l'équipe à qui sera attribué le temps-mort.
- 13.1.13 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 déplaçant dans un mouvement de pompe horizontale.
- 13.1.14 Obstruction, blocage, accrochage
Les fautes de type blocage sont signalées par les deux bras au-dessus de l'eau, agrippés l'un à l'autre aux poignets, en les déplaçant vers la poitrine et en les éloignant, dans un mouvement de va-et-vient.
- 13.1.15 Faire avancer le palet avec le gant, la main libre ou le corps
Ces fautes sont signalées par un poing frappant la paume de l'autre main, puis en touchant la partie du corps utilisée pour faire avancer illégalement le palet.
- 13.1.16 Arrêt irrégulier du palet
Le signe pour un arrêt irrégulier du palet est une main ouverte, tenue dans un plan vertical, en se déplaçant de bas en haut en un mouvement de hachage.
- 13.1.17 Faute de crosse
Le signe est un mouvement de hachage d'une main sur le milieu de l'avant-bras de l'autre bras. On tiendra l'avant-bras parallèle à la poitrine à la distance d'un bras.
- 13.1.18 Appel de l'arbitre
L'arbitre peut appeler n'importe qui dans l'eau en utilisant une main, paume tournée vers l'arbitre, en bougeant les doigts d'avant en arrière comme pour appeler ou pour faire signe de se rapprocher. Dans le même temps il pointera du doigt avec l'autre main le joueur concerné.
- 13.1.19 Temps-mort d'arbitres
Les arbitres peuvent demander une suspension du temps en formant un large "O" au-dessus de la tête, puis en amenant les mains sur les épaules et en tapotant les épaules.
- 13.1.20 Changement incorrect
Un officiel signalera un changement incorrect par un mouvement de roulement des mains, l'une au-dessus de l'autre.
- 13.1.21 Conduite antisportive
Une conduite antisportive est signalée en fermant un poing, et puis en se tapotant sur le haut de la tête, avec le poing du côté du pouce, à plusieurs reprises.
- 13.1.22 Faux départs
Le signal est un bras tendu vers le haut avec l'index pointé vers le haut. On fait alors tourner la main plusieurs fois, de façon à faire décrire à l'index un cercle imaginaire au-dessus de la tête, parallèle à la surface de l'eau.

- 13.1.23 S'agripper ou se tirer aux barrières de démarcation ou le but pour gagner un avantage
Le signe se fait avec une main ouverte avec les doigts incurvés, on la déplace d'avant en arrière dans un mouvement de traction. Le signe reproduit le geste d'agripper le haut d'une barrière invisible, et de la secouer.
- 13.1.24 Une faute a été observée mais on applique la règle de l'avantage
Lorsqu'il atteint la surface, le signal est fait au-dessus de l'eau pour indiquer qu'un avantage est en cours. Un arbitre pointe son index, les autres doigts pliés en poing et la main effectuant une rotation. L'index est bougé parallèlement à la surface. Ce signal permet aux joueurs de voir qu'un arbitre a vu une faute et est en train, pour le moment, d'appliquer la règle de l'avantage. Ce signe a pour but de réduire la frustration et une possible action de représailles des joueurs.
- 13.1.25 Palet sorti en touche ou en dehors des limites du terrain de jeu
Le signe se fait avec un avant-bras et la main en ligne, doigts joints et alignés. L'avant-bras et la main sont tenus parallèles à la surface de l'eau, avec la paume tournée vers la poitrine, et ils sont maintenus loin de la poitrine à une distance correspondant à la longueur du bras. L'autre main fait alors un mouvement de plongeon par-dessus l'avant-bras immobilisé, imitant un palet tiré au-dessus d'une barrière. Ce signe doit alors être suivi du signe approprié: entre-deux ou coup-franc.
- 13.1.26 Faute pour ralentir le jeu
On signale une faute pour retarder le jeu impliquant la zone du coin de l'aire de jeu, en mettant une main sur l'épaule opposée, le bras horizontal et en pointant le coude vers le joueur fautif.
- 13.1.27 Avertissement officiel
Un avertissement d'arbitre est indiqué par un bras tendu fermement, tenu parallèle à la surface de l'eau et perpendiculaire à la poitrine. La main formée en poing avec le pouce tendu parallèle à la surface de l'eau.

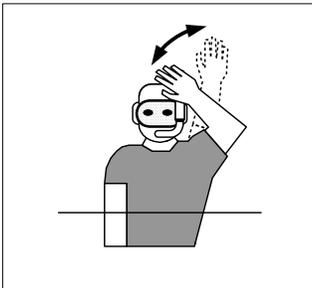
FIGURE 13A

LES SIGNES

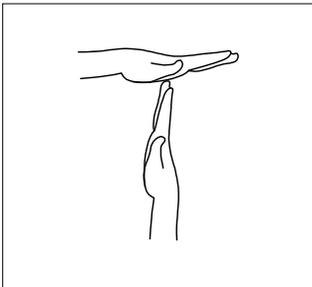
13.1.1 Prêt à la mise en jeu



13.1.2 Arrêt du jeu



13.1.3 Temps



13.1.4 Entre-deux

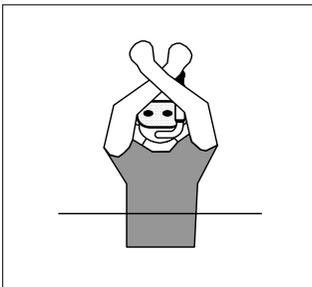
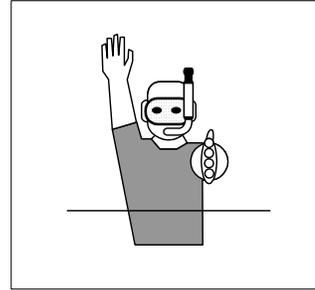
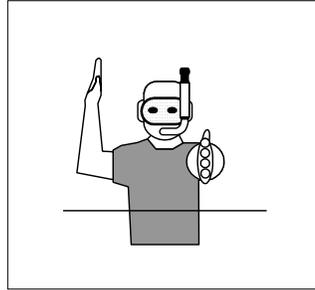
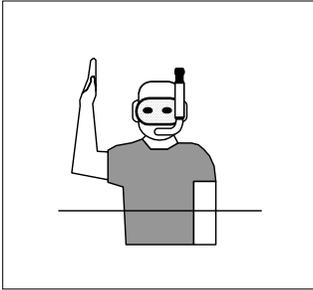


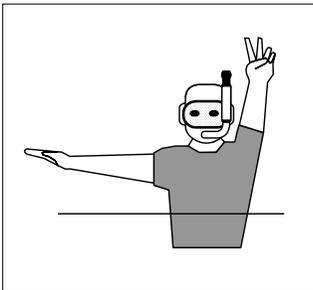
FIGURE 13B

LES SIGNES

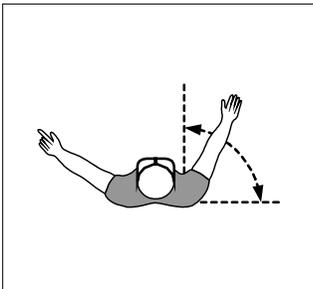
13.1.5 Coup-franc



13.1.6 Expulsion temporaire



13.1.7 Expulsion définitive



13.1.8 But

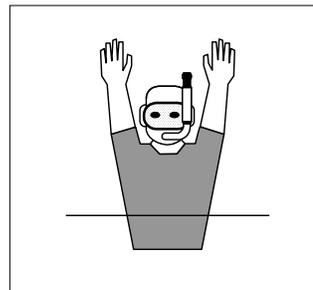
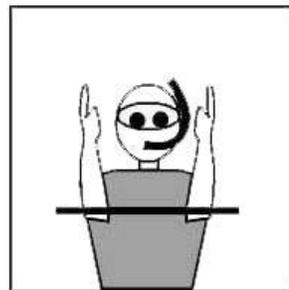
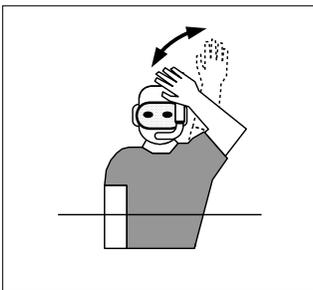
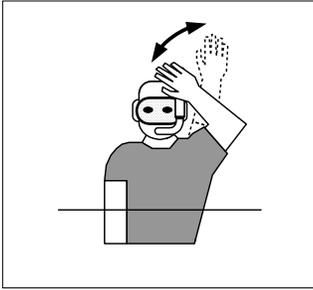


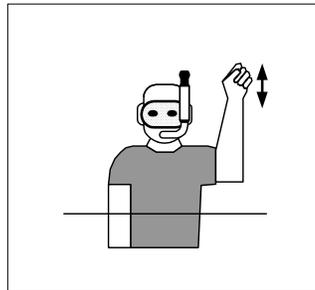
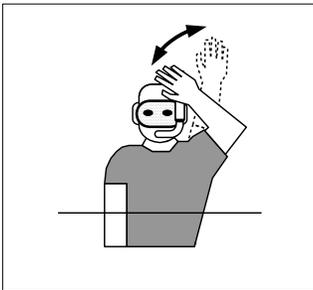
FIGURE 13C

LES SIGNES

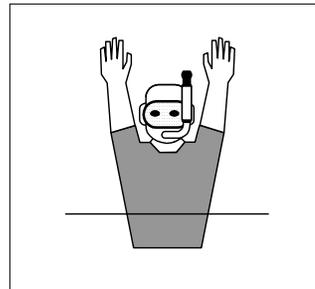
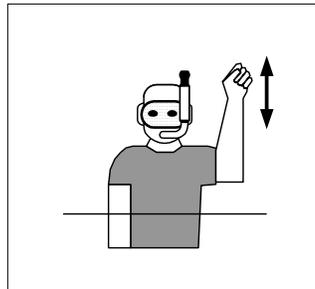
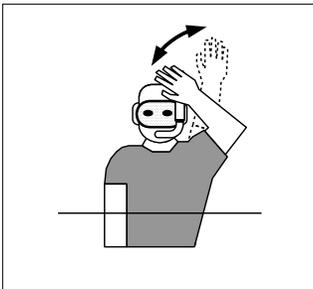
13.1.9 Pas de but, ou but défendu avec succès durant un penalty



13.1.10 Tir de pénalité



13.1.11 But de pénalité



13.1.12 Temps mort d'équipe

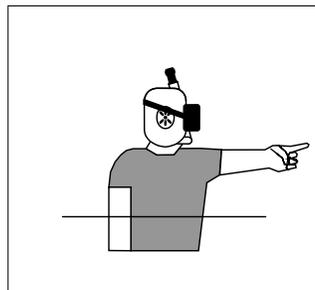
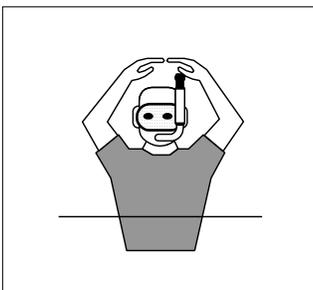
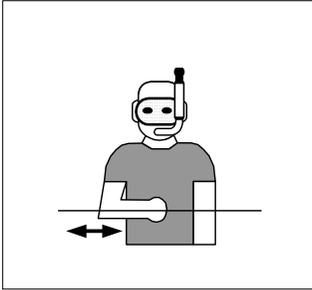


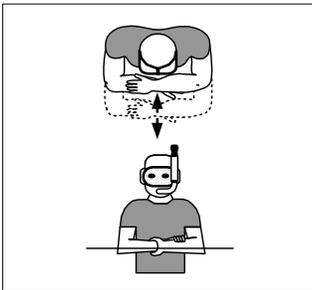
FIGURE 13D

LES SIGNES

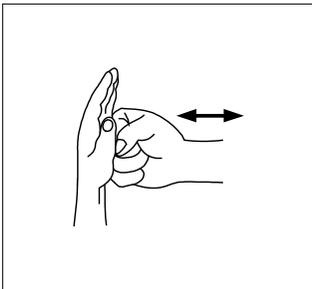
13.1.13 Usage irrégulier du bras libre



13.1.14 Obstruction, blocage, accrochage



13.1.15 Faire avancer le palet avec le gant, de la main libre ou du corps



13.1.16 Arrêt irrégulier du palet

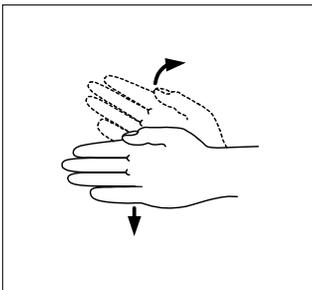
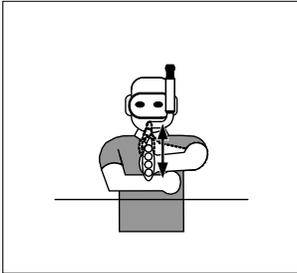


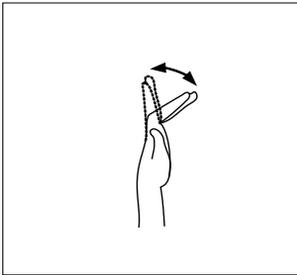
FIGURE 13E

LES SIGNES

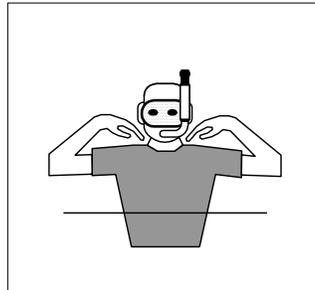
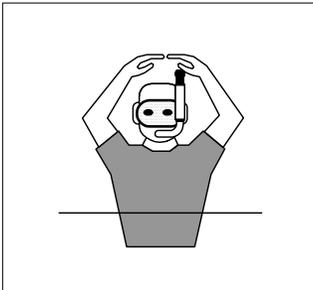
13.1.17 Faute de crosse



13.1.18 Appel de l'arbitre



13.1.19 Temps-mort d'arbitres



13.1.20 Changement incorrect

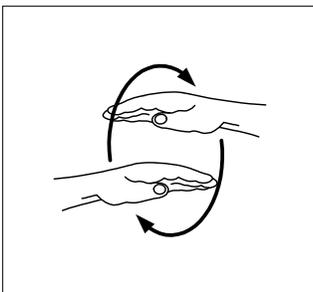
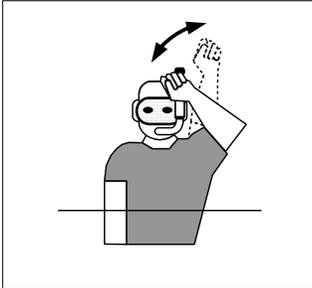


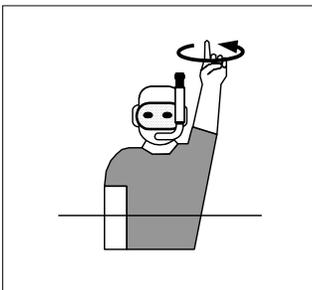
FIGURE 13F

LES SIGNES

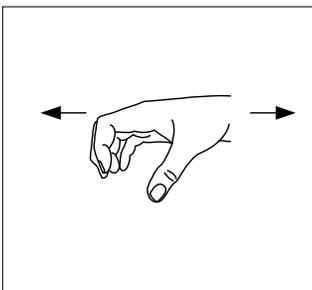
13.1.21 Conduite anti sportive



13.1.22 Faux départs



13.1.23 Agripper ou se tirer avec les barrières de touche ou le but pour gagner un avantage



13.1.24 Une faute a été observée mais on applique la règle de l'avantage

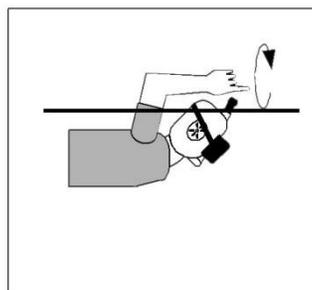
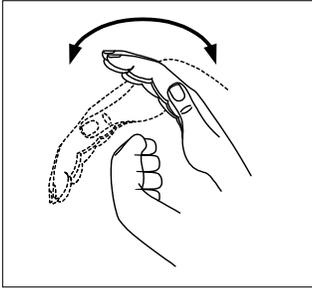


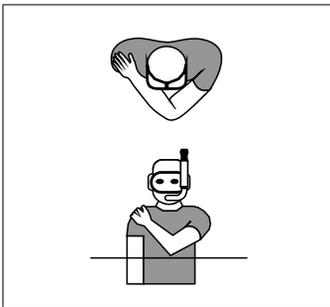
FIGURE 13G

LES SIGNES

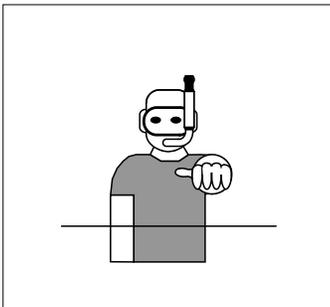
13.1.25 Palet sorti en touche ou en dehors des limites du terrain de jeu



13.1.26 Faute pour ralentir le jeu



13.1.27 Avertissement officiel



14 Le match

14.1 Règles du jeu

Un match est "en jeu" durant la période comprise entre le début et la fin du match qui sont indiqués par l'arbitre principal. A contrario, il est "hors-jeu" pendant un temps mort demandé par une équipe ou un temps mort d'arbitres, pendant le repos entre les périodes de temps, y compris entre les deux mi-temps des prolongations, et pendant le repos qui précède la mort subite.

14.1.1 Seule la "surface de jeu" de la crosse peut être utilisée pour déplacer le palet. La "surface de jeu" est la partie de la crosse qui n'est pas recouverte par la main du joueur quand la crosse est tenue normalement, en excluant la partie qui pourrait dépasser du bord coté petit doigt.

14.1.2 Un joueur est déclaré "en possession" quand la surface de jeu de la crosse du joueur est en contact avec le palet et que la crosse est tenue par la main qui joue.

14.1.3 Le palet ne peut être ni soulevé ni porté en équilibre sur la crosse dans une quelconque direction. Et si le palet se trouve accidentellement soulevé par une crosse, il doit être lâché de la crosse immédiatement.

14.1.4 La crosse peut être tenue, soit par la main droite, soit par la main gauche. Il est permis de changer de main pendant le jeu.

14.1.5 Un joueur peut avoir les deux mains sur la crosse pendant qu'il n'est pas en possession du palet (par exemple s'il adopte une posture hydrodynamique pour sprinter vers le palet au centre du terrain, ou lorsqu'il tente de rattraper une crosse échappée).

14.1.6 La main libre ne doit pas être utilisée pour soutenir la crosse, la main qui tient la crosse ou l'autre bras, pendant que le joueur est en possession.

14.1.7 Pendant le match, le palet peut être poussé ou passé dans n'importe quelle direction dans l'aire de jeu, par le joueur en possession. Voir la Règle 16.2 pour l'exception "Faute pour retarder le jeu".

14.1.8 A aucun moment le joueur ne doit toucher le palet, de la main libre ou de la main qui joue. Si le palet touche par accident le dos de la main qui joue, ceci ne sera pas considéré comme une faute sauf si cela est délibérément fait pour déplacer le palet.

14.1.9 Lorsqu'on pousse le palet avec la crosse, on peut l'appuyer contre l'index avec la main en position naturelle de tenue de crosse.

14.1.10 Lorsque les joueurs nagent en surface, le crawl est autorisé, mais seulement si les autres joueurs ne risquent pas d'être frappés.

14.1.11 Durant le match, les quatre remplaçants doivent être dans la zone des remplaçants de leur équipe.

14.1.12 Les méthodes de remplacements sont définies dans le paragraphe 15.2 des règles.

14.2 Durée de jeu

Wi.14.2.1 Un match international doit durer trente-trois (33) minutes. Le match est partagé en deux périodes de quinze (15) minutes et un repos de trois (3) minutes à la mi-temps.

Fr.14.2.1 Un match doit durer trente-trois (33) minutes. Le match est partagé en deux périodes de quinze (15) minutes et un repos de trois (3) minutes à la mi-temps.

14.2.1.1 À la fin de la seconde période de quinze (15) minutes, l'équipe ayant marqué le plus de buts pendant les deux périodes du match sera déclarée gagnante. Si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts, le match aboutit à une égalité. Voir la Règle 14.2.4 pour des informations complémentaire concernant l'égalité en fin de match.

Fr. Nota : Les temps de jeu 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.

14.2.2 A la mi-temps de 3 minutes, les équipes changent de camp.

14.2.3 Une fois commencé, le décompte du temps est continu jusqu'aux deux (2) dernières minutes du match et il ne peut être arrêté que par l'arbitre principal en cas de blessure grave, quand il y a le besoin de discuter avec les autres arbitres, ou autre circonstance particulière.

14.2.3.1 Pendant les deux (2) dernières minutes du match, ou pendant les deux (2) dernières minutes de la prolongation (règle 14.2.4) ou pendant la mort-subite (règle 14.2.5), le chronomètre du match sera arrêté durant tous les arrêts de jeu, sauf pour les buts.

Pendant les deux (2) dernières minutes du match, et pendant les deux (2) dernières minutes de la prolongation (Règle 14.2.4), le chronomètre du match sera arrêté durant tous les arrêts de jeu, sauf pour les buts.

14.2.3.2 En cas d'une interruption du jeu avant les deux (2) dernières minutes du match, et que le chronomètre continu à décompter pour arriver aux deux (2) dernières minutes du match, le chronomètre doit alors être arrêté. Le chronomètre est relancé au signal sonore de l'arbitre principal pour recommencer le jeu.

Wi.14.2.4 S'il est nécessaire d'avoir une équipe gagnante et que le match se termine sur un nul, une prolongation de onze (11) minutes sera jouée, avec un repos de trois (3) minutes entre la fin du match et le début de la prolongation.

Fr.14.2.4 S'il est nécessaire d'avoir une équipe gagnante et que le match se termine sur un nul, après un repos d'une (1) minute et sans que les équipes ne changent de camp, le jeu se déroule sans interruption jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe qui marque un but gagne le match (mort subite).

Wi.14.2.4.1 Une prolongation comportera deux périodes de cinq (5) minutes. Les équipes débutent du même côté qu'au début du match.

Fr.14.2.4.1 Au début de la mort subite, chaque capitaine désigne un joueur de champ (qui n'est pas en prison) qui devient remplaçant (celui-ci rejoint la zone des remplaçants). Chaque équipe joue donc avec un joueur de champ en moins.

Passé cinq (5) minutes, au premier arrêt de jeu, l'arbitre principal signale un temps mort d'arbitre et demande à chaque capitaine de désigner un joueur de champ (qui n'est pas en prison) qui devient remplaçant. La remise en jeu se fera sur l'arrêt de jeu correspondant.

Ceci se répète ensuite toutes les deux (2) minutes, au maximum trois fois (il ne reste alors qu'un seul joueur par équipe).

Durant la mort subite, chaque équipe peut avoir jusqu'à neuf (9) remplaçants qui doivent être dans leur zone des remplaçants.

Dans le cas exceptionnel ou une équipe avec moins de deux joueurs dans l'eau se verrait accordé un tir de pénalité, un des remplaçants sera autorisé à rentrer dans le jeu pour la durée du tir de pénalité.

Wi.14.2.4.2 A la fin de la première période de 5 min, les deux équipes changent immédiatement de camp. Le repos à la mi-temps est d'une (1) minute.

Fr.14.2.4.2 La mort subite fait partie intégrale du match, et de ce fait, seuls les joueurs déclarés au début du match peuvent jouer la mort subite.

Wi.14.2.4.3 Les prolongations font partie intégrale du match, et de ce fait, seuls les joueurs déclarés au début du match peuvent jouer les prolongations.

Wi.14.2.5 À la fin de la prolongation, l'équipe qui a marqué le plus de buts pendant les deux périodes supplémentaires (et par conséquent qui a cumulé le plus de buts dans tout le match) sera déclarée la gagnante du match. Si après la prolongation, le match est toujours nul, alors, après un repos d'une (1) minute et sans que les équipes ne changent de camp, le jeu se déroule jusqu'à ce qu'un but soit marqué. La première équipe qui marque un but gagne le match (mort subite).

14.2.6 Temps-mort d'équipe

Pour toutes les compétitions, on peut demander un temps-mort par équipe et par mi-temps, 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.

14.2.6.1 Pour demander un temps-mort, le capitaine ou l'entraîneur attirera l'attention soit d'un arbitre aquatique soit de l'arbitre principal en faisant une demande verbale et en levant les deux bras au-dessus de la tête en forme d'un large "O". L'arbitre principal accepte la requête en répétant le signe et en arrêtant le chronomètre. Les arbitres aquatiques reprennent aussi le signe de temps-mort de l'arbitre principal.

14.2.6.2 Chaque temps-mort aura une durée d'une (1) minute. Après quarante-cinq (45) secondes, l'arbitre principal donnera un avertissement de quinze (15) secondes.

14.2.6.3 Le temps-mort est seulement autorisé pendant les deux périodes normales de quinze (15) minutes. Aucun temps-mort ne peut être demandé ni pendant les périodes de cinq (5) minutes de prolongation, ni pendant la période de mort-subite.

14.2.6.4 Pendant un temps-mort, les joueurs pénalisés (sauf les joueurs expulsés définitivement) et les entraîneurs peuvent rejoindre leur équipe dans le terrain de jeu. À la fin du temps-mort, les joueurs pénalisés doivent être retournés dans la zone de pénalité, et les entraîneurs doivent être sortis de l'aire de jeu.

Remarque: Voir la règle 16.3.4 concernant plus de 6 joueurs dans l'eau tandis que le match est en jeu et 16.1.1.

15 **Détails du match**

15.1 **Départ du jeu**

- 15.1.1 Au début du match, après une mi-temps, après qu'un but a été marqué ou après qu'un tir de pénalité a été joué, les positions de départ des joueurs de chaque équipe sont dans l'eau, le long de leur ligne de fond respective, chaque joueur ayant au moins une main en contact avec la ligne de but. Cette main doit être visible des officiels.
- 15.1.2 Les remplaçants de chaque équipe devront être dans leur zone des remplaçants respective, et les joueurs pénalisés éventuels devront être dans la zone de pénalité désignée (règle 17.3.1.2).
- 15.1.3 Entre le moment où l'arbitre principal donne le signal de départ du jeu et le moment où le palet rentre "en possession", tous les joueurs, y compris les remplaçants, entrant dans le jeu, doivent démarrer selon la règle 15.1.1. Une fois que le palet est "en possession" les joueurs entrant en jeu depuis leur zone des remplaçants peuvent entrer directement dans le jeu, en appliquant la règle, selon la méthode de remplacement utilisée : sur le côté, dans l'eau ou aux extrémités.
- 15.1.4 Les positions de départ des officiels du match sont :
- 15.1.4.1 L'arbitre principal sera sur le bord du bassin, approximativement au milieu de la ligne de touche.
- 15.1.4.2 Un arbitre aquatique doit être dans l'eau au milieu de la ligne de touche du même côté du terrain de jeu que l'arbitre principal, et les deux autres arbitres aquatiques doivent être près de l'intersection entre les lignes de 5m et 2m du côté du but qu'ils surveillent lors du départ du jeu. Ces deux arbitres aquatiques doivent être du côté opposé à l'arbitre principal.
- Fr.15.1.4.3 Quand il n'y a que deux arbitres aquatiques, ils seront dans l'eau, au milieu de leur ligne de touche respective ou légèrement décalé vers l'équipe qu'il surveille lors du départ du jeu.
- 15.1.5 Un signal d'avertissement audible sera donné trente (30) secondes avant le début de chaque période (première période, deuxième période, chaque période de prolongations et avant la mort-subite). À la fin des trente (30) secondes, on donnera le signal sonore de début de jeu.
- 15.1.6 L'arbitre principal fait reprendre le jeu trente (30) secondes après qu'un but a été marqué, ou plus tôt si l'équipe qui a marqué le but est prête. Aucun avertissement des trente (30) secondes n'est donné.
- 15.1.6.1 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.
- 15.1.7 Si le jeu est interrompu pour une infraction aux règles, un temps mort, un accident ou une blessure, il sera relancé par l'arbitre principal.
- Wi.15.1.8 Le signal pour démarrer le jeu est le premier signal émis par le système sonore utilisé pour le match.

15.2 Remplacement

Il y a trois (3) méthodes pour les remplacements de joueurs au cours des compétitions: remplacement sur le côté hors de l'eau, remplacement latéral dans l'eau et remplacement aux extrémités. Une seule méthode peut être choisie pour une compétition donnée.

Le ou les joueurs remplaçants ne peuvent entrer dans le match avant que le ou les joueurs sortant soient entièrement sortis de l'eau selon les règles 15.2.1.7, 15.2.2.5 et 15.2.3.5 EXCEPTE après un but.

- Durant le match, après qu'un but a été marqué, tous les joueurs peuvent entrer et quitter l'aire de jeu sans souci pour le nombre de joueurs dans l'aire de jeu.
- Une fois que le jeu a recommencé, pas plus que 6 joueurs de chaque équipe ne peuvent être dans l'aire de jeu.

Fr. Nota : 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.

15.2.1 Remplacement sur le côté, hors de l'eau (voir Figure 15A)

15.2.1.1 Les deux zones des remplaçants d'équipe doivent être du même côté du terrain de jeu, marquées sur le bord de la piscine, et visible aussi bien dessus que dessous la surface de l'eau. L'emplacement privilégié pour les zones des remplaçants est situé en face de l'arbitre principal et de la table de marque, ainsi on peut facilement observer les remplacements.

15.2.1.2 Les deux zones des remplaçants doivent être visibles du terrain de jeu, de la surface et sous l'eau.

15.2.1.3 La ligne de touche, qu'elle soit un mur de piscine ou une barrière, peut être contiguë aux zones des remplaçants d'équipe. Il pourra également y avoir une zone neutre entre le terrain de jeux et les zones des remplaçants d'équipe. Une zone neutre de un mètre de large est optimum.

15.2.1.4 Des variations de configuration des piscines exigent de la flexibilité. Des adaptations aux règles de remplacement peuvent être nécessaires. Ces changements sont à la discrétion du Directeur de Compétitions.

15.2.1.5 La zone des remplaçants de chaque équipe sera une zone de 5 mètres située entre 5 mètres et 10 mètres de la ligne de but comportant le but défendu par l'équipe.

15.2.1.6 On considère qu'un joueur sortant du terrain de jeux est entièrement dans la zone des remplaçants de l'équipe quand il est entièrement sorti de l'eau en pénétrant à l'intérieur de la zone des remplaçants.

15.2.1.7 Un remplaçant ne peut pas entrer dans le terrain de jeux avant que le joueur sortant soit entièrement sorti de l'eau. On considère que le remplaçant a quitté la zone des remplaçants de l'équipe quand il a pris contact avec l'eau dans le terrain de jeux.

15.2.1.8 Les remplaçants ne peuvent pas s'asseoir avec les jambes ou les palmes dans l'eau.

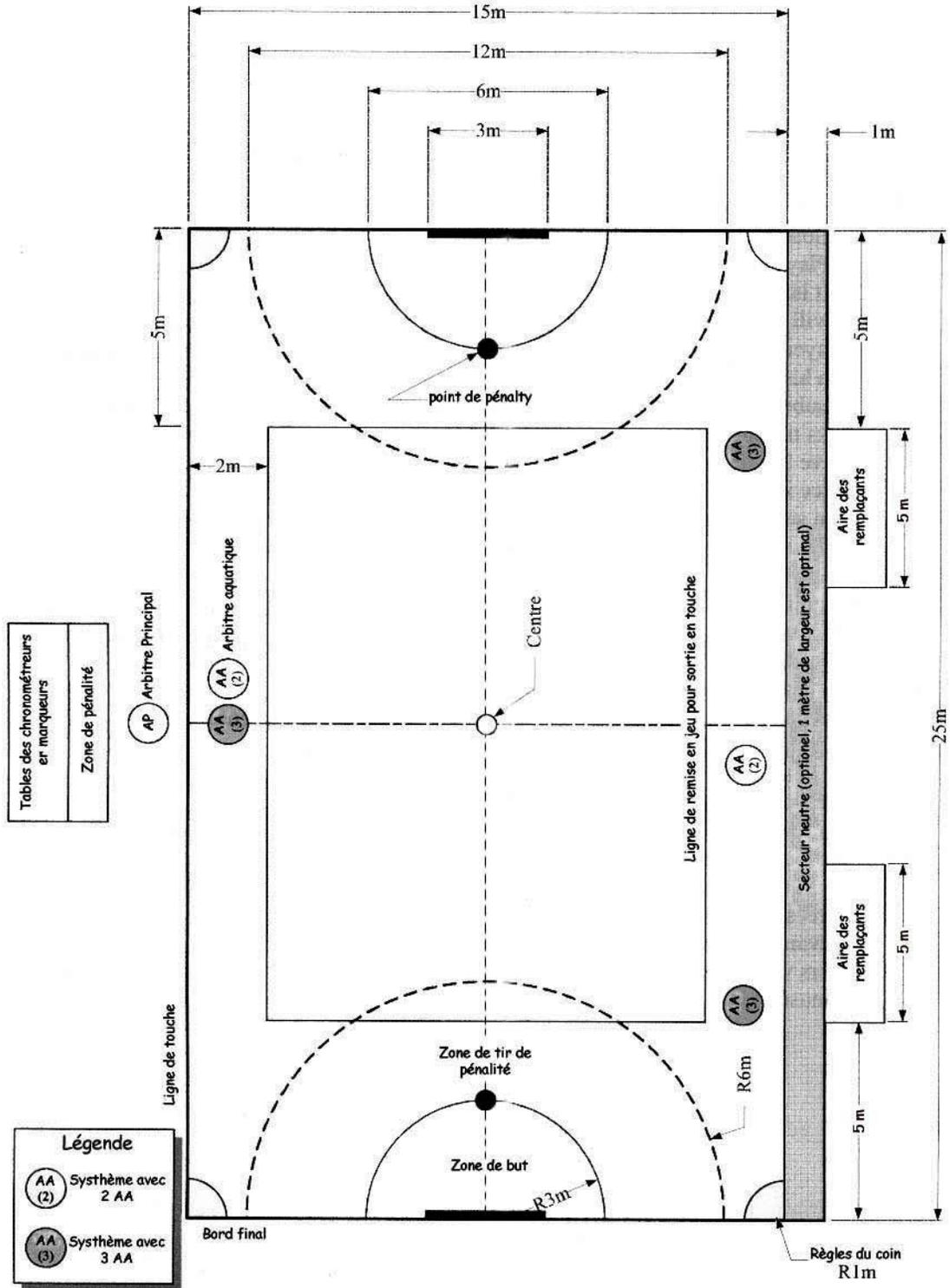
15.2.1.9 Les remplaçants qui entrent dans le jeu peuvent sauter ou plonger la tête la première. Cependant, pour des raisons de sécurité, saut ou plongeon sont interdits quand un joueur ou un arbitre aquatique est à moins de 3 mètres du point de chute. A moins de 3 mètres, le remplaçant doit se

laisser glisser dans l'eau. Un temps de pénalité sera donné pour infraction à cette règle. Aucun avertissement ne sera donné. Cette règle s'applique à tout moment entre le début et la fin d'un match.

- 15.2.1.10 Quand les remplaçants entrent dans l'aire de jeu après un but ou après un tir de pénalité, ils doivent toucher leur ligne de but respective avant de rentrer dans le jeu, à moins que le jeu ait repris et que le palet soit "en possession".
- 15.2.1.11 Les quatre remplaçants peuvent être utilisés pendant le cours du match, c.-à-d., remplacement pendant le jeu ou pendant tout arrêt du jeu, par exemple, sortie du palet en touche, pénalité, but, temps-mort ou pause à la mi-temps.
- 15.2.1.12 Un, deux, trois ou quatre joueurs peuvent être remplacés dans le même temps.
- Wi.15.2.1.13 Le remplaçant qui commet une faute (celui qui entre dans le terrain de jeu) sera sanctionné d'une pénalité de une (1) ou deux (2) minutes (Table 17.7.1). L'équipe jouera avec autant de joueurs en moins qu'il y a de remplaçants pénalisés.
- Fr.15.2.1.13 Le remplaçant qui commet une faute (celui qui entre dans le terrain de jeu) sera sanctionné d'une pénalité de 2 minutes. L'équipe jouera avec autant de joueurs en moins qu'il y a de remplaçants pénalisés.
- 15.2.1.14 Quand l'arbitre principal ne peut pas déterminer le joueur fautif, il demandera au capitaine de l'équipe fautive de désigner le joueur fautif. Le capitaine ou le vice-capitaine a 5 secondes pour le faire. Si le capitaine, ou le vice-capitaine n'indique aucun membre de son équipe pendant cette période, le capitaine sera envoyé dans la zone de pénalité pour y subir la pénalité.
- 15.2.1.15 Les arbitres n'attendront pas que les remplaçants reprennent leurs places avant de relancer le jeu sur un coup-franc.
- 15.2.1.16 Les joueurs qui ont quitté l'eau pour permettre à un remplaçant d'y entrer deviennent eux-mêmes remplaçants et doivent attendre dans la zone des remplaçants de l'équipe, jusqu'à ce qu'ils soient sollicités.

FIGURE 15A

DISPOSITION DE L'AIRE DE JEU :
REPLACEMENT SUR LE COTE, HORS DE L'EAU

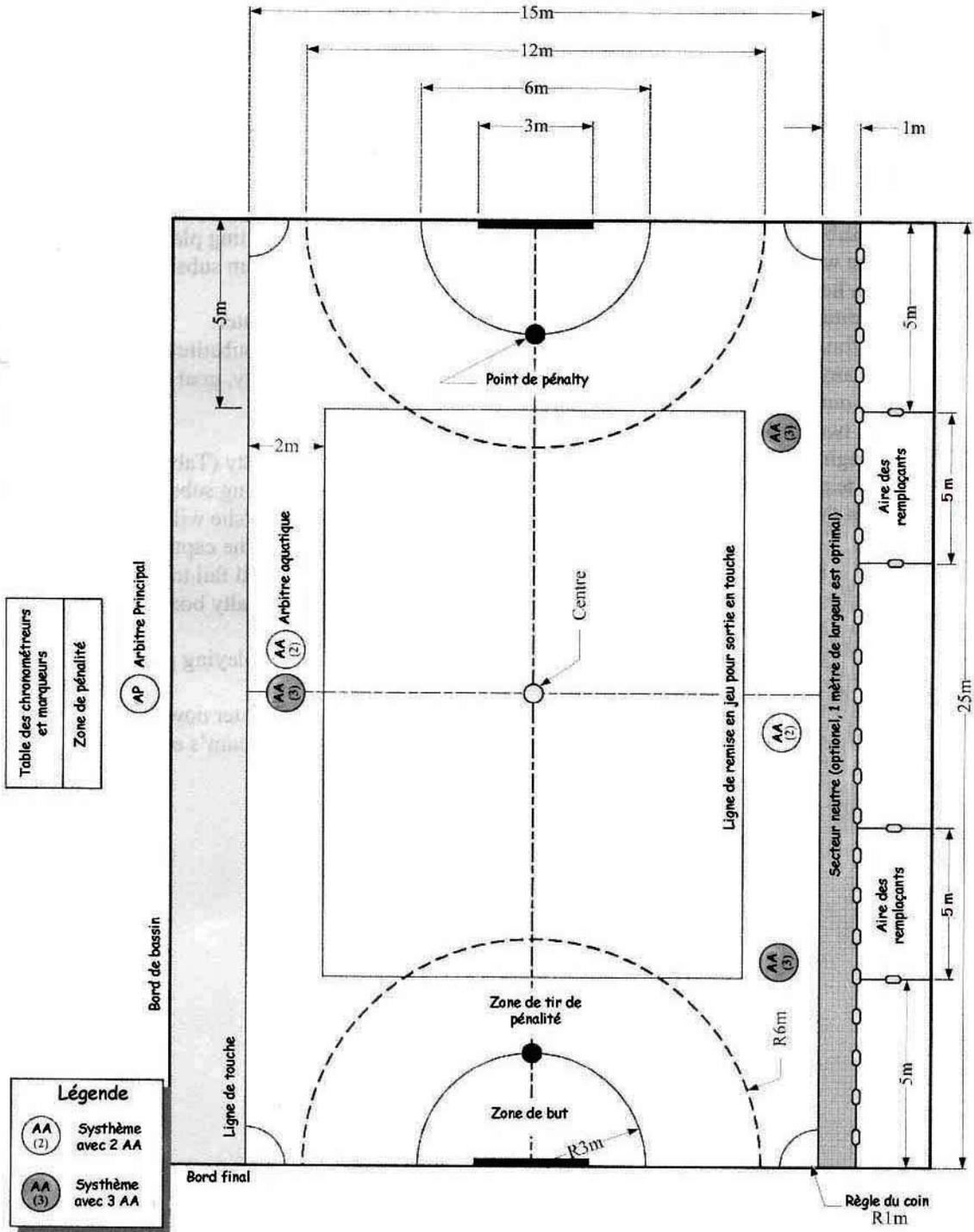


- 15.2.2 Remplacement sur le côté dans l'eau (voir Figure 15B)
- 15.2.2.1 Les deux zones des remplaçants d'équipe doivent être délimitées du même côté du terrain de jeu. L'emplacement privilégié pour les zones des remplaçants d'équipe est situé en face de l'arbitre principal et de la table de marque, ainsi on peut facilement observer les remplacements.
- 15.2.2.2 De préférence, la ligne de touche ne devra pas être contiguë aux zones des remplaçants. Une zone de transit de un mètre de large entre le terrain de jeu et les zones des remplaçants est optimum.
- 15.2.2.3 La zone des remplaçants de chaque équipe sera une zone de 5 mètres située entre 5 mètres et 10 mètres de la ligne de but comportant le but défendu par l'équipe.
- 15.2.2.3.1 Une ligne flottante en surface marquera le bord de la zone des remplaçants. Il n'y aura pas de ligne flottante au-dessus de la ligne de touche.
- 15.2.2.3.2 Les joueurs ne peuvent pas s'accrocher aux lignes flottantes délimitant les zones des remplaçants d'équipe.
- 15.2.2.3.3 Il est interdit aux joueurs de déplacer les lignes de délimitation pour être avantagés. Si on le fait, on sera pénalisé de 2 minutes pour conduite antisportive. Il n'y aura pas d'avertissement.
- 15.2.2.4 On considère qu'un joueur sortant du terrain de jeux est entièrement dans la zone des remplaçants de l'équipe quand son tuba perce la surface de l'eau à l'intérieur de la zone des remplaçants.
- 15.2.2.5 Un remplaçant ne peut pas entrer dans le terrain de jeux avant que le tuba du joueur sortant perce la surface de l'eau dans la zone des remplaçants. On considère que le remplaçant a quitté la zone des remplaçants de l'équipe quand son tuba est submergé sous la surface de l'eau dans la zone des remplaçants de l'équipe.
- 15.2.2.6 Quand les remplaçants entrent dans l'aire de jeu après un but ou un tir de pénalité, ils doivent toucher leur ligne de but respective avant de rentrer dans le jeu, à moins que le jeu ait repris et que le palet soit "en possession".
- 15.2.2.7 Les quatre remplaçants peuvent être utilisés pendant le cours du match, c.-à-d., remplacement pendant le jeu ou pendant tout arrêt normal du jeu, par exemple, sortie du palet en touche, pénalité, but, temps-mort ou pause à la mi-temps.
- 15.2.2.8 Un, deux, trois ou quatre joueurs peuvent être remplacés dans le même temps.
- Wi.15.2.2.9 Le remplaçant qui commet une faute sera sanctionné d'une pénalité de une (1) ou deux (2) minutes. L'équipe jouera avec autant de joueurs en moins qu'il y a de remplaçants pénalisés.
- Fr.15.2.2.9 Le remplaçant qui commet une faute sera sanctionné d'une pénalité de deux (2) minutes. L'équipe jouera avec autant de joueurs en moins qu'il y a de remplaçants pénalisés.
- 15.2.2.10 Quand l'arbitre principal ne peut pas déterminer le joueur fautif, il demandera au capitaine de l'équipe fautive de désigner le joueur fautif. Le capitaine ou le vice-capitaine a 5 secondes pour le faire. Si le capitaine ou le vice-capitaine n'indique aucun membre de son équipe pendant cette période, le capitaine sera envoyé dans la zone de pénalité pour y subir la pénalité.
- 15.2.2.11 Les arbitres n'attendront pas que les remplaçants de l'équipe fautive reprennent leurs places avant de relancer le jeu sur un coup-franc.

- 15.2.2.12 Les joueurs qui ont quitté l'eau pour permettre à un remplaçant d'y entrer deviennent eux-mêmes remplaçants et doivent attendre dans la zone des remplaçants de l'équipe, jusqu'à ce qu'ils soient sollicités.

FIGURE 15B

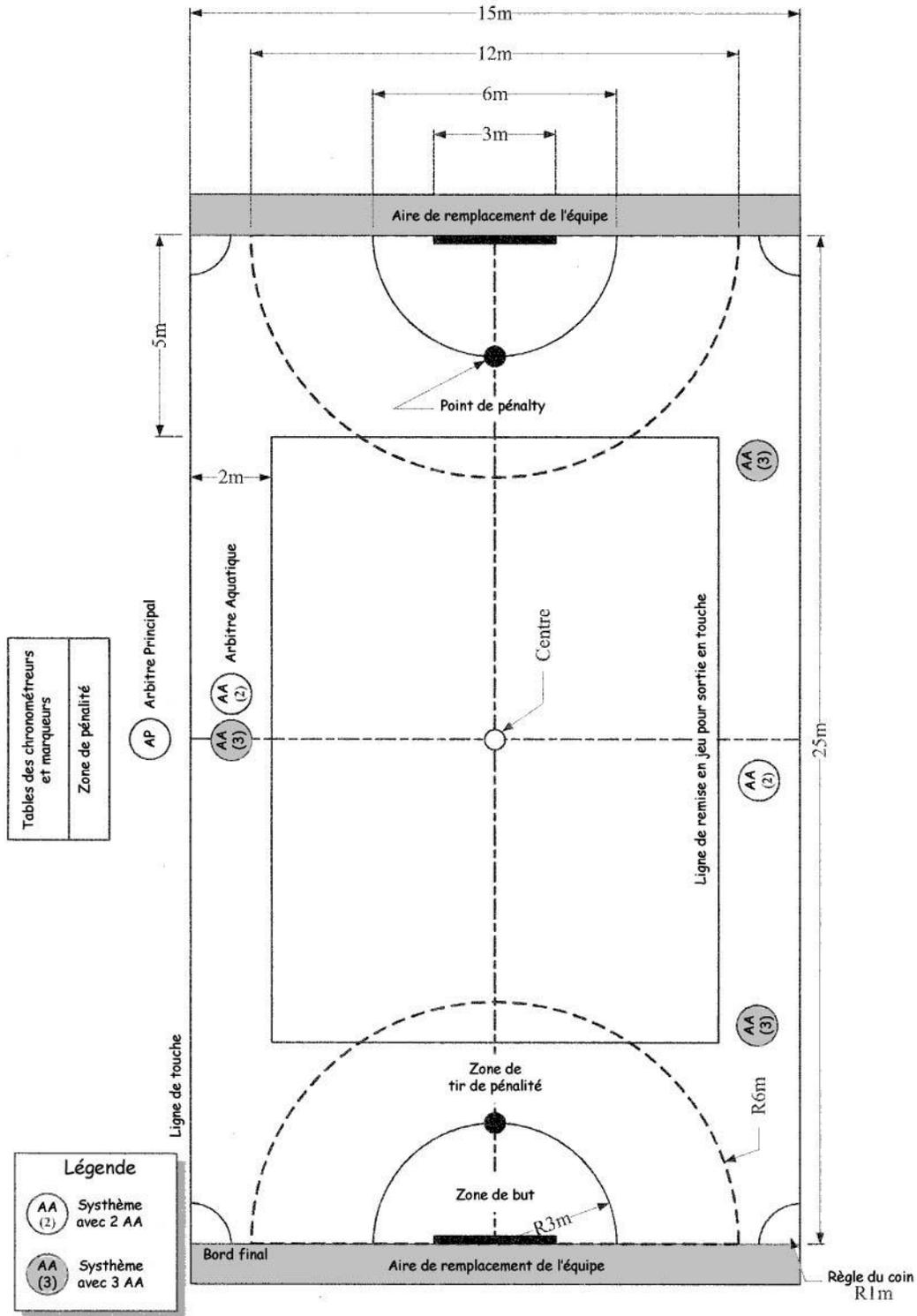
DISPOSITION DE L'AIRE DE JEU :
REPLACEMENT SUR LE COTE DANS L'EAU



- 15.2.3 Remplacement aux extrémités (voir Figure 15C)
- 15.2.3.1 C'est la forme la moins souhaitable pour les remplacements lors des compétitions et elle sera SEULEMENT utilisée quand le remplacement sur les côtés ne peut pas être employé. Elle NE SERA JAMAIS utilisée pour les Championnats du Monde.
- 15.2.3.2 La ligne de but du terrain de jeu doit être contiguë aux zones des remplaçants. Il ne pourra pas y avoir de zone neutre entre le terrain de jeu et les zones des remplaçants d'équipes.
- 15.2.3.3 La zone des remplaçants d'équipe est située derrière la ligne de but comprenant le but défendu par l'équipe.
- 15.2.3.4 On considère que le joueur sortant du terrain de jeu est entièrement dans la zone des remplaçants de l'équipe, quand il est entièrement sorti de l'eau à l'intérieur des limites de la zone des remplaçants.
- 15.2.3.5 Un remplaçant ne peut pas entrer dans le terrain de jeu avant que le joueur sortant soit entièrement sorti de l'eau. On considère que le remplaçant a quitté la zone des remplaçants de l'équipe, quand il a pris contact avec l'eau dans le terrain de jeu.
- 15.2.3.6 Un remplaçant ne peut pas s'asseoir avec ses jambes ou ses palmes dans l'eau.
- 15.2.3.7 Les quatre remplaçants peuvent être utilisés pendant le cours du match, c.-à-d., remplacement pendant le jeu ou pendant tout arrêt normal du jeu, par exemple, sortie du palet en touche, pénalité, but, temps-mort ou pause à la mi-temps.
- 15.2.3.8 Un, deux, trois ou quatre joueurs peuvent être remplacés dans le même temps.
- Wi.15.2.3.9 Le remplaçant qui commet une faute sera sanctionné d'une pénalité d'une (1) ou deux (2) minute (Table 17.6.6.1). L'équipe jouera avec autant de joueurs en moins qu'il y a de remplaçants pénalisés.
- Fr.15.2.3.9 Le remplaçant qui commet une faute sera sanctionné d'une pénalité deux (2) minutes. L'équipe jouera avec autant de joueurs en moins qu'il y a de remplaçants pénalisés.
- 15.2.3.10 Quand l'arbitre principal ne peut pas déterminer le joueur fautif, il demandera au capitaine de l'équipe fautive de désigner le joueur fautif. Le capitaine ou le vice-capitaine a 5 secondes à pour le faire. Si le capitaine ou le vice-capitaine n'indique aucun membre de son équipe pendant cette période, le capitaine sera envoyé dans la zone de pénalité pour y subir la pénalité.
- 15.2.3.11 Les arbitres n'attendent pas que les remplaçants reprennent leurs places avant de relancer le jeu sur un coup-franc.
- 15.2.3.12 Les joueurs qui ont quitté l'eau pour permettre à un remplaçant d'y entrer deviennent eux-mêmes remplaçants et doivent attendre dans la zone des remplaçants de l'équipe, jusqu'à ce qu'ils soient sollicités.

FIGURE 15C

DISPOSITION DE L'AIRE DE JEU :
REPLACEMENT AUX EXTREMITES



15.3 Arrêt du jeu

- 15.3.1 Le signal d'arrêt de jeu chronométré est donné par l'arbitre principal, d'après les indications du chronométrateur, selon lesquelles le temps de la période est écoulé.
- 15.3.2 Le jeu est aussi arrêté par l'arbitre principal :
 - 15.3.2.1 Lorsqu'un but est marqué.
 - 15.3.2.2 Lorsqu'une infraction aux règles est commise.
 - 15.3.2.3 Lorsque survient un accident ou une blessure.
 - 15.3.2.4 Lorsqu'il y a un besoin de consulter les arbitres aquatiques.
 - 15.3.2.5 Lorsque survient une circonstance fortuite pour laquelle l'arbitre principal juge qu'il est approprié d'arrêter le jeu.
 - 15.3.2.6 Quand un tir de pénalité est accordé.
- 15.3.3 Le chronomètre n'est pas arrêté sauf indication contraire de l'arbitre principal.

15.4 Conditions pour qu'un but soit marqué (voir Figures 15D et 15E)

- 15.4.1 Un but est marqué lorsque le palet en entier est entièrement entré dans le volume du but et lorsqu'il a touché soit la paroi arrière ou le fond du but, en ayant été propulsé ou lancé par une crosse. Si le palet entre dans le volume du but poussé par autre chose que la crosse, il sera refusé et la sanction appropriée pour infraction aux règles sera appliquée.
- 15.4.2 Le volume du but est le volume dont la largeur est: 120 mm de la ligne de but du terrain de jeu, à l'arête antérieure de la cuvette, 180 mm de hauteur sur 3 m de longueur, le long de la cuvette de but.

Huit (8) diagrammes identifiés de "A" à "H" dans la Figure 15D représentent des illustrations de buts marqués. Dans ceux-ci, le palet est entièrement entré dans le volume du but, et il a touché, soit la paroi arrière, soit le fond de la cuvette du but.

La Figure 15E représente des illustrations de buts non marqués. Les diagrammes identifiés de "I" à "L" sont des exemples de palets qui ne sont pas entièrement entrés dans le volume du but. Pour les diagrammes "M" et "N", bien que le palet soit entré entièrement dans le volume du but, il n'a touché ni la paroi arrière ni le fond de la cuvette du but.

FIGURE 15D

CONDITIONS DE VALIDATION D'UN BUT

BUT

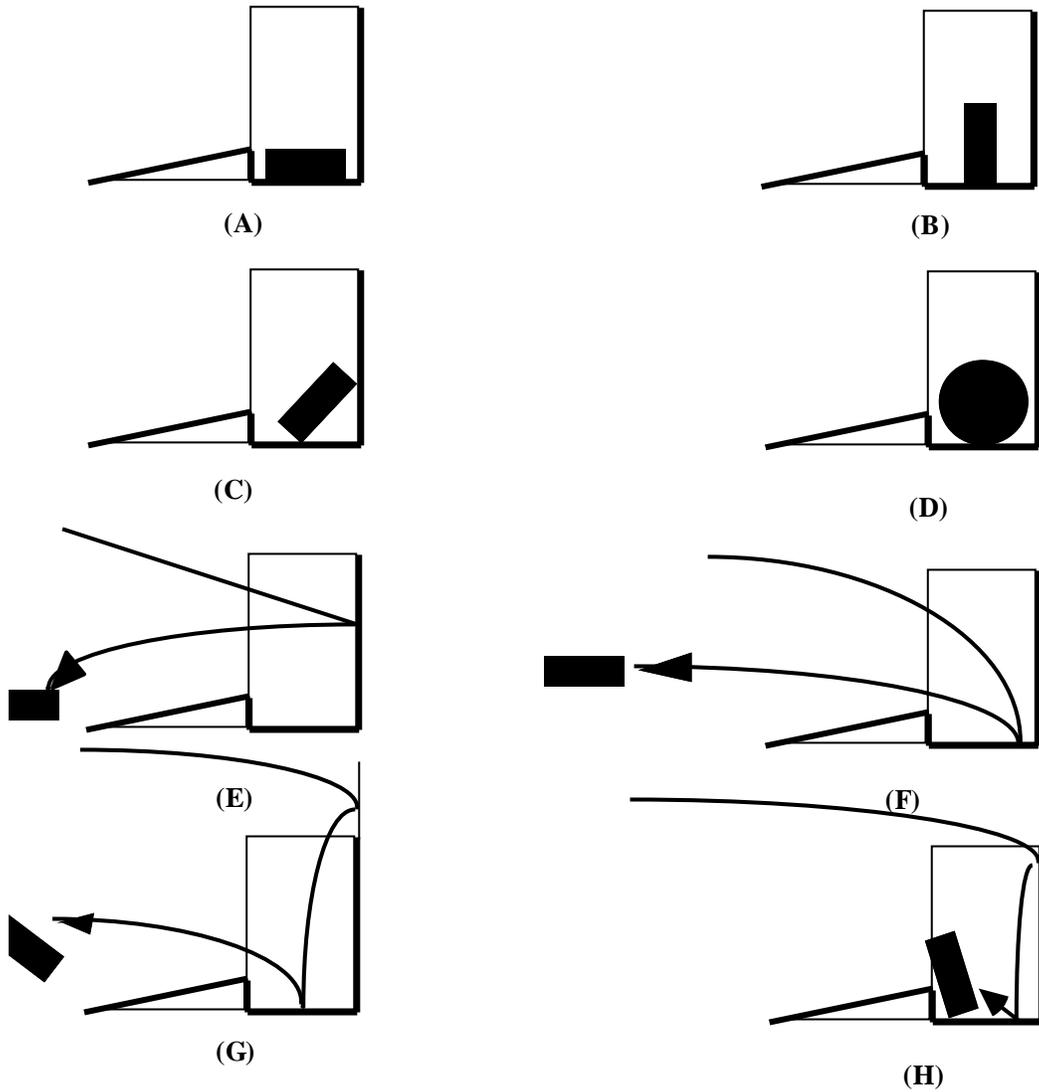
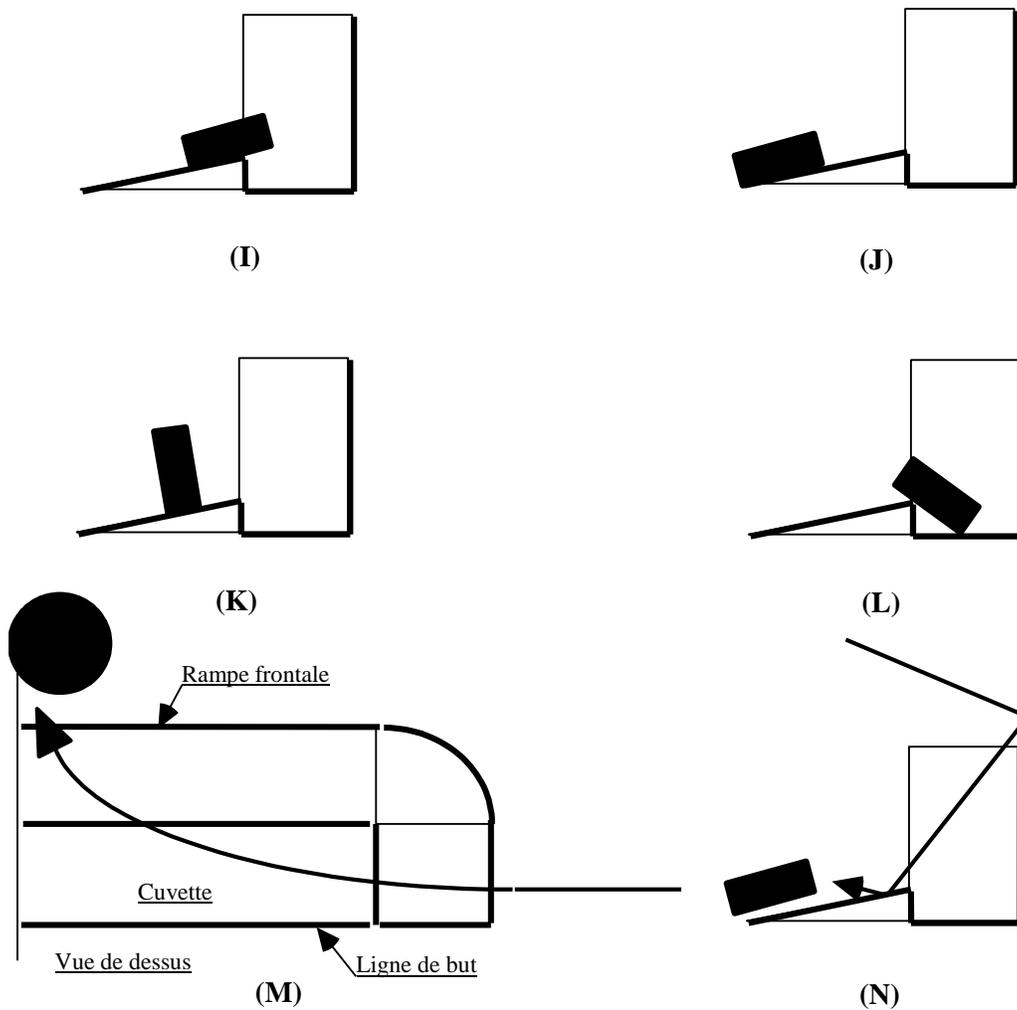


FIGURE 15E

CONDITIONS DE VALIDATION D'UN BUT

BUT REFUSE



16 **Jeu irrégulier**

16.1 **Règle de l'avantage**

16.1.1 A tout moment du match, si un arbitre remarque une faute contre l'équipe en possession, mais décide que cette infraction n'affecte pas l'avantage de l'équipe en possession, le jeu se poursuivra comme si la faute n'avait pas eu lieu.

Wi.16.1.2 Wi.16.1.2 Si une infraction est observée et que la règle de l'avantage est appliquée, une fois que l'avantage est perdu ou à l'arrêt de jeu suivant, l'arbitre peut attribuer une pénalité a posteriori.

Fr.16.1.2 Fr.16.1.2 Il laissera l'avantage, sans notion de durée ou de possession, tant qu'il estimera que l'équipe adverse peut en retirer un gain territorial ou un avantage tactique.
Si l'équipe bénéficiaire n'en retire rien, l'arbitre accorde une pénalité (coup-franc ou tir de pénalité) contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute initiale.
Si l'équipe bénéficiant de l'avantage commet une faute, l'arbitre reviendra à la faute initiale.

Fr.16.1.3 L'avantage s'applique même lors d'une faute grave (pour ne pas empêcher un but); la sanction est infligée après l'action.

16.2 **Ralentir le jeu**

16.2.1 Jouer en ayant l'intention de retarder le jeu et ayant pour effet de retarder le match doit être considéré comme un jeu déloyal.

16.2.1.1 L'arc de cercle fait partie du coin, et dès que le palet touche l'arc, la règle du coin s'applique.

16.2.2 "Le coin" est défini comme cette partie de l'aire de jeu délimité par la ligne de touche et la ligne de but en un arc de cercle de 1 mètre de rayon dont le centre est à l'intersection (ou l'intersection projetée dans le cas d'un coin courbé) de la ligne de touche et la ligne de but. Il y a quatre 'coins' dans une seule aire de jeu et une pénalité pour retarder le jeu (voir la Règle 16. 2. 2. 1) peut être appliquée contre l'une ou l'autre équipe dans n'importe lequel de ces quatre coins

Wi.16.2.2.1 Si deux membres de la même équipe maintiennent le palet dans un coin en se succédant sans que l'un ou l'autre joueur ne tente réellement de sortir le palet du coin ou qu'un joueur de l'équipe adverse ne prenne possession du palet, l'arbitre arrêtera le jeu et donnera un coup franc contre l'équipe fautive. L'équipe fautive recevra un avertissement (1ère infraction) et pour toutes les infractions suivantes le deuxième joueur qui maintient le palet dans le coin sera pénalisé d'une (1) minute de prison.

Fr.16.2.2.1 Si deux membres de la même équipe maintiennent le palet dans un coin en se succédant sans que l'un ou l'autre joueur ne tente réellement de sortir le palet du coin ou qu'un joueur de l'équipe adverse ne prenne possession du palet, l'arbitre arrêtera le jeu et donnera un coup franc contre l'équipe fautive. L'équipe fautive recevra un avertissement (1ère infraction) et pour toutes les infractions suivantes le deuxième joueur qui maintient le palet dans le coin sera pénalisé de deux (2) minutes de prison.

Fr.16.2.2.2 Si un joueur maintient le palet à l'intersection de la ligne de touche et la ligne de but (action de blocage), sans notion de temps, l'arbitre arrêtera le jeu et donnera un coup franc contre l'équipe fautive et pénalisera le joueur de deux (2) minutes de prison.

- Wi.16.2.3 Si un joueur envoie le palet hors du terrain, l'arbitre arrête le jeu et donne un coup franc contre l'équipe fautive. L'équipe fautive recevra un avertissement (1^{re} infraction) et le joueur fautif aura un temps de pénalité de 1 minute (2^e et toutes les infractions ultérieures).
Si un palet, suite à un tir, est alors détourné par la crosse ou le corps d'un adversaire avant qu'il soit sorti des limites du terrain de jeu, ce ne sera pas considéré comme une faute de jeu déloyal. Si un palet suite à un tir est détourné par la crosse ou le corps d'un coéquipier et sort des limites du terrain de jeu, ce ne sera pas considéré comme une faute de jeu déloyal à moins que, selon l'opinion de l'arbitre, la déviation ne soit une manœuvre voulue pour gagner du temps ou retarder le jeu.
Au cas où la déviation est volontaire, si l'équipe fautive a déjà reçu un avertissement pour cette faute, le joueur qui a détourné le palet recevra un temps de pénalité de 1 minutes, le joueur qui a effectué le tir ne sera pas pénalisé.
Si un ou plusieurs joueurs de l'équipe fautive qui effectuent un temps de pénalité et qu'en même temps le palet est détourné et sort des limites du terrain de jeu, on peut autoriser l'arbitre à supposer que la déviation était une manœuvre de jeu déloyal.
- Fr.16.2.3 Si un joueur envoie délibérément le palet hors du terrain, l'arbitre arrête le jeu et donne un coup franc contre l'équipe fautive. Le joueur fautif sera sanctionné d'une pénalité. Si un palet suite à un tir est détourné par la crosse ou le corps d'un coéquipier et sort des limites du terrain de jeu, ce ne sera pas considéré comme une faute à moins que, selon l'opinion de l'arbitre, la déviation ne soit une manœuvre voulue pour gagner du temps ou retarder le jeu.

16.3 **Infractions**

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

- 16.3.1 Démarrer le jeu incorrectement selon ces règles.
- 16.3.2 Se tenir debout sur le fond du bassin de manière à gêner le jeu pendant le match.
- 16.3.3 Infractions pour retarder le jeu.
- 16.3.4 Avoir plus de six (6) joueurs dans l'eau pendant que le match se joue ou permettre à un remplaçant d'entrer dans l'eau pour remplacer un joueur sorti pour un temps de pénalité ou un joueur expulsé pour le reste de la partie, EXCEPTE après qu'un but soit marqué, avoir plus de 6 joueurs d'une même équipe dans l'eau est alors permis, comme détaillé dans la Règle 15.2.
- 16.3.5 Déplacer ou tenter de jouer le palet avec autre chose que la surface de jeu de la crosse.
- 16.3.6 Manier le palet avec la main libre ou avec celle qui joue, ceci inclut le guidage du palet avec un doigt tendu.
- 16.3.6.1 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.
- 16.3.7 Lever ou porter le palet en équilibre sur la crosse.
- 16.3.8 Faire obstruction sur un adversaire de façon quelconque, quand on n'est pas en possession du palet.
- 16.3.9 Se comporter ou se conduire d'une façon qui, de l'avis des officiels, peut être considérée comme étant contraire à l'esprit sportif d'une rencontre.

- 16.3.10 Empêcher ou tenter d'empêcher un but avec autre chose que la surface de jeu de la crosse.
 - 16.3.11 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.
 - 16.3.12 Tenter d'entrer en possession du palet en utilisant l'obstruction.
 - 16.3.12.1 L'utilisation d'une forme "active" d'obstruction pour empêcher un adversaire de prendre possession du palet, même si le joueur fautif est en possession du palet; c.-à-d. en utilisant son bras libre "en verrouillage" pour maintenir l'adversaire loin du palet, ou en remorquant le palet en le protégeant avec son corps tout en utilisant son corps pour "pousser" l'adversaire hors du chemin, quand il essaie de prendre le palet. Nota: tourner avec le palet en possession, ou reculer simplement le palet en le passant sous le corps pendant que le joueur ne se déplace pas, n'est pas considéré comme une obstruction tant que le palet reste contre la crosse du joueur.
 - 16.3.13 Utiliser les mains, les bras ou le corps d'une quelconque façon, pour accrocher, tirer ou pousser un adversaire ou sa crosse.
 - 16.3.14 Enlever ou tenter d'enlever l'équipement d'un adversaire.
 - 16.3.15 Insulter par des mots ou par des gestes les joueurs ou les officiels.
 - 16.3.16 Refuser d'accepter une décision quelconque des officiels.
 - 16.3.17 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.
 - 16.3.18 Le fait de saisir ou tenir la barrière ou le but pour gagner un avantage.
 - 16.3.19 Se servir illégalement de son bras libre.
 - 16.3.20 Retirer le palet des buts.
 - 16.3.21 Jeu dangereux.
 - 16.3.22 Sortir de la zone de pénalité illégalement selon 17.3.1.2.2. (Se glisser dans l'eau depuis la zone de pénalité)
 - 16.3.23 Utiliser la crosse de n'importe quelle façon autre que de jouer le palet légalement.
- Fr.16.3.23 Lors d'un match, si une équipe commet un antijeu 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'antijeu jugées graves par les arbitres), les arbitres doivent arrêter le match, il sera considéré FORFAIT par l'équipe fautive. Des sanctions supplémentaires seront éventuellement appliquées par la CNHS.

17 Pénalités

17.1 Actions des officiels

17.1.1 Quand une infraction aux règles survient, le jeu est arrêté par l'arbitre principal. Le jeu est arrêté quand l'arbitre principal voit le signe "arrêt de jeu" fait par un arbitre aquatique, ou si l'arbitre principal voit l'infraction de sa position.

17.1.1.1 En fonction de la gravité de la faute, les arbitres ont à leur discrétion et à leur totale disposition les actions suivantes pour pénaliser les joueurs fautifs. Ils peuvent :

17.1.1.1.1 Avertir les joueurs fautifs. (voir Règle 17.2).

Wi.17.1.1.1.2 Expulser de l'eau les joueurs fautifs pour un temps de pénalité d'une, deux ou cinq minutes (voir Règle 17.3).

Fr.17.1.1.1.2 Expulser de l'eau les joueurs fautifs pour un temps de pénalité de deux ou cinq minutes (voir Règle 17.3).

17.1.1.1.3 Expulser de l'eau les joueurs fautifs pour le reste du match (voir 17.4).

Fr.17.1.1.1.4 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 décisions des arbitres.

17.1.1.2 En plus de la pénalisation des joueurs fautifs ou comme alternative, les arbitres ont à leur discrétion et à leur totale disposition les actions suivantes pour pénaliser les équipes fautives. Ils peuvent :

17.1.1.2.1 Accorder un ENTRE-DEUX, on accorde l'avantage à aucune équipe (voir 17.5).

17.1.1.2.2 Accorder un COUP-FRANC contre l'équipe fautive (voir 17.6).

17.1.1.2.3 Accorder un TIR DE PÉNALITÉ si la faute est commise dans la zone des 3 mètres du but (voir 17.8).

17.1.1.2.4 Accorder un BUT DE PÉNALITÉ contre l'équipe fautive (voir 17.9).

17.1.1.3 Quand une infraction aux règles est commise par un remplaçant ou par un officiel de l'équipe qui est au bord de la piscine, ils peuvent aussi se faire pénaliser de façon adéquate par les arbitres, c. à d. un remplaçant peut être sanctionné de la même manière qu'un joueur. Un remplaçant pénalisé doit purger sa peine dans la zone de pénalité. En plus, l'équipe doit retirer un joueur de l'eau de façon à jouer en infériorité numérique pendant la durée de la pénalité.

Fr.17.1.1.3.1 Pour un officiel pénalisé, celui-ci sera expulsé du bassin et ne pourra plus intervenir auprès de son équipe.

Fr.17.1.1.4 Dans le cas où plusieurs fautes successives sont commises par les 2 équipes, l'arbitre arrête le jeu, sanctionne les joueurs fautifs et fait reprendre le jeu sur la 1^{re} faute.

17.2 Avertissement

- 17.2.1 Pour des infractions mineures ou accidentelles ou toute autre raison jugée nécessaire par les arbitres, une fois le jeu arrêté, les arbitres peuvent avertir verbalement les équipes ou les joueurs concernés.
- 17.2.2 Une fois que les équipes ou les joueurs fautifs ont été avertis, les arbitres indiquent si le jeu doit reprendre par un entre-deux ou un coup-franc.
- 17.2.3 Dans le cas où un joueur ou une équipe serait averti pour avoir quitté la ligne de but avant que le signal de départ ait été donné, le palet restera placé au centre et le jeu sera redémarré en accord avec la Règle 17.6.

17.3 Expulsion temporaire

- Wi.17.3.1 Pour des infractions majeures ou des infractions mineures collectives, une fois que le jeu a été arrêté, l'arbitre enverra les joueurs fautifs en zone de pénalité pour y purger un temps de pénalité de une (1), deux (2) ou cinq (5) minutes.
- Fr.17.3.1 Pour des infractions majeures ou des infractions mineures collectives, une fois que le jeu a été arrêté, l'arbitre enverra les joueurs fautifs en zone de pénalité pour y purger un temps de pénalité de deux (2) ou cinq (5) minutes.
- 17.3.1.1 Les temps de pénalité sont indiqués par l'arbitre qui a stoppé le jeu, en désignant du doigt les joueurs fautifs puis la zone de pénalité, et en levant les doigts de la main libre pour indiquer le temps de pénalité réel, qui doit être purgé.
- Wi.17.3.1.1.1 Le temps réel de la pénalité ne commence pas avant que les fautifs soient dans la zone de pénalité et que le jeu ait été relancé par l'arbitre principal tel que décrit dans les règles 15.1, ou 15.2 ou 15.3, ou 17.5 ou 17.6. La zone de pénalité est située à côté de la table du chronométrateur.
- Fr.17.3.1.1.1 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.
- Wi.17.3.1.2 Les joueurs expulsés ne sont pas remplacés par des remplaçants.
- Fr.17.3.1.2 Le chronométrage du temps d'expulsion est à la charge du chronométrateur sous la responsabilité de l'arbitre principal
- 17.3.1.1.3 Pendant un temps-mort ou pendant le repos entre les périodes de jeu (mi-temps, avant les prolongations), les joueurs purgeant une pénalité de temps (à l'exception des joueurs expulsés définitivement) peuvent rejoindre leur équipe dans l'eau.
- 17.3.1.2 Le chronométrage du temps d'expulsion est placé sous la responsabilité du chronométrateur.
- 17.3.1.2.1 Avant de regagner l'eau sur la ligne centrale, les joueurs fautifs purgeant une expulsion temporaire doivent attendre le signal indiquant l'expiration du temps d'expulsion. Le signal est donné par l'arbitre principal.

- Wi.17.3.1.2.2 Un joueur expulsé doit regagner le jeu en glissant gentiment dans l'eau, pieds en premier en partant d'une position assise, à la ligne centrale. Une entrée fautive est pénalisée par une minute d'exclusion.
- Fr.17.3.1.2.2 Un joueur expulsé doit regagner le jeu en glissant gentiment dans l'eau, pieds en premier en partant d'une position assise, à la ligne centrale. Une entrée fautive est pénalisée de deux (2) minutes.
- 17.3.1.2.3 Si le temps de pénalité s'achève pendant un arrêt du jeu, les joueurs ne peuvent pas entrer dans l'eau avant que l'une des équipes touche le palet.
- Fr.17.3.1.2.4 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 chronométreur, il pourra quitter sa chaise et s'asseoir sur le bord du bassin, sans gêner le jeu, et y attendre l'autorisation de l'arbitre principal.
- 17.3.1.3 Une fois qu'on a indiqué aux joueurs fautifs de quitter l'eau, l'arbitre qui a arrêté le jeu indique si le jeu reprend par un entre-deux, un coup-franc ou un tir de pénalité.
- Fr.17.3.1.4 Les temps de pénalités pour les temps de mi-temps strictement inférieurs à 10 minutes pour les catégories jeunes sont réduits : 2 minutes deviennent 1 minute et 5 minutes deviennent 2 minutes.

17.4 Expulsion définitive

- 17.4.1 Une fois que le jeu a été arrêté, pour une infraction majeure délibérée ou un comportement antisportif répété, les arbitres expulseront les joueurs fautifs de l'eau pour le reste du match, ce qui inclut la période de prolongation.
- 17.4.1.1 Une expulsion définitive est indiquée par l'arbitre qui a arrêté le jeu, en désignant du doigt le joueur fautif puis la zone de pénalité, en déplaçant, dans le même temps, le bras libre sur un arc de 90°, le plat de la main vers le bas juste au-dessus de l'eau.
- 17.4.1.1.1 Un joueur expulsé pour le reste du match doit gagner la zone de pénalité désignée et y rester jusqu'à ce que le match soit terminé.
- 17.4.1.1.2 Un joueur expulsé pour le reste du match ne peut pas être remplacé par un remplaçant
- 17.4.2 Une fois qu'on a indiqué au joueur fautif de quitter l'eau, l'arbitre qui a arrêté le jeu indique si le jeu reprend par un entre-deux, un coup-franc ou un tir de pénalité.
- 17.4.3 Dans le cas d'une infraction majeure délibérée ou d'un comportement antisportif répété de la part d'un officiel de l'équipe (directeur, assistant directeur, entraîneur, entraîneur aquatique, médecin officiel, etc.), le jeu sera arrêté et les arbitres expulseront l'officiel du bord du bassin pour le reste du match, ce qui inclut la prolongation, de sorte que l'officiel ne puisse plus interrompre le match ni continuer à diriger, conduire, ou exercer une influence sur l'équipe.
- 17.4.4 En cas d'une expulsion définitive, les arbitres du match doivent fournir un rapport au commissaire dès que possible après la fin du match et le commissaire choisira finalement les nouvelles pénalités qui peuvent être appliquées à n'importe quel individu concerné, pour la durée du tournoi.

17.5 Entre-deux (voir Figure 17A)

- 17.5.1 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'on accorde l'avantage à aucune équipe, soit seul ou conjointement avec les règles 17.2, 17.3 ou 17.4.
- 17.5.1.1 Un entre-deux est indiqué par l'arbitre qui a arrêté le jeu, par les deux bras croisés au-dessus de la tête avec les poings fermées.
- 17.5.1.2 Quand on a accordé un entre-deux, le jeu recommence de la surface comme suit :
- 17.5.1.2.1 Le palet est placé au point où l'infraction a été commise à condition que cela ne soit jamais à moins de 2 mètres d'une ligne de touche et à moins de 5 mètres d'une ligne de but.
- 17.5.1.2.2 Deux arbitres aquatiques forment une ligne imaginaire en travers du terrain, alignée sur le palet, et les deux équipes doivent être de chaque côté de la ligne, avec tous les joueurs en surface (c.-à-d. avec les bouts de tuba hors de l'eau). Les joueurs peuvent se positionner n'importe où dans le terrain entre le but qu'ils défendent et la ligne imaginaire.
- 17.5.1.2.3 Quand la ligne indiquant la position du palet est formée, les arbitres aquatiques indiqueront à l'arbitre principal que le jeu peut reprendre en levant un bras tendu en l'air avec le signe main ouverte.
- 17.5.1.2.4 Dès que l'arbitre principal signale de reprendre le jeu, un joueur de chaque équipe tentera de prendre possession du palet.

17.6 Coup franc (voir Figure 17B)

- 17.6.1 Pour toute infraction aux règles provoquant un arrêt du jeu, selon la gravité de l'infraction, les arbitres peuvent avertir le joueur fautif ou l'équipe fautive ou les deux, accorder un coup-franc contre l'équipe fautive, et octroyer une pénalité de temps ou expulser le joueur fautif.
- 17.6.2 Pour reprendre le jeu :
- 17.6.2.1 Le palet est placé à l'endroit où la faute a été commise. Néanmoins lorsque la faute a eu lieu loin du palet, le palet est placé à l'endroit où il était lorsque le jeu a été arrêté. Le palet n'est jamais placé à moins de 2 mètres d'une ligne de touche et à moins de 5 mètres d'une ligne de but.
- 17.6.2.2 Deux arbitres aquatiques s'alignent d'abord sur le palet, puis ils lèvent une main comme pour signaler "stop" avec la paume de la main face à l'équipe fautive pour indiquer un coup-franc. Ils nagent sur 3 mètres en s'éloignant du palet, vers l'équipe fautive. Et ils forment une ligne imaginaire en travers du terrain. Tous les joueurs de l'équipe fautive doivent se retirer entre cette ligne et leur but.
- 17.6.2.2.1 Si les joueurs de l'équipe fautive négligent de reculer ou restent du mauvais côté de la ligne formée par les arbitres avant la reprise du jeu, alors, pour ajouter à la pénalité, le palet peut être déplacé de trois (3) mètres en direction du but de l'équipe fautive.
- 17.6.2.3 Les joueurs de l'équipe bénéficiaire se préparent à prendre possession du palet en se positionnant n'importe où dans le terrain.

- 17.6.2.4 Quand les deux équipes sont en position, les arbitres aquatiques indiqueront à l'arbitre principal que le jeu doit reprendre en levant un bras tendu en l'air avec le signe main ouverte et avec l'autre main indiquant la ligne des 3 mètres.
- 17.6.3 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 cinq (5) secondes après que le signal a été donné.
- 17.6.3.1 Si un joueur ne prend pas possession du palet dans les cinq (5) secondes suivant le signal de l'arbitre principal, alors cette équipe perd le coup-franc. Le jeu redémarre ensuite par un entre-deux.
- 17.6.3.2 Les joueurs de l'équipe fautive peuvent s'immerger, mais ne peuvent pas franchir la ligne imaginaire avant que l'équipe bénéficiaire ait pris possession du palet.

FIGURE 17A

ENTRE-DEUX

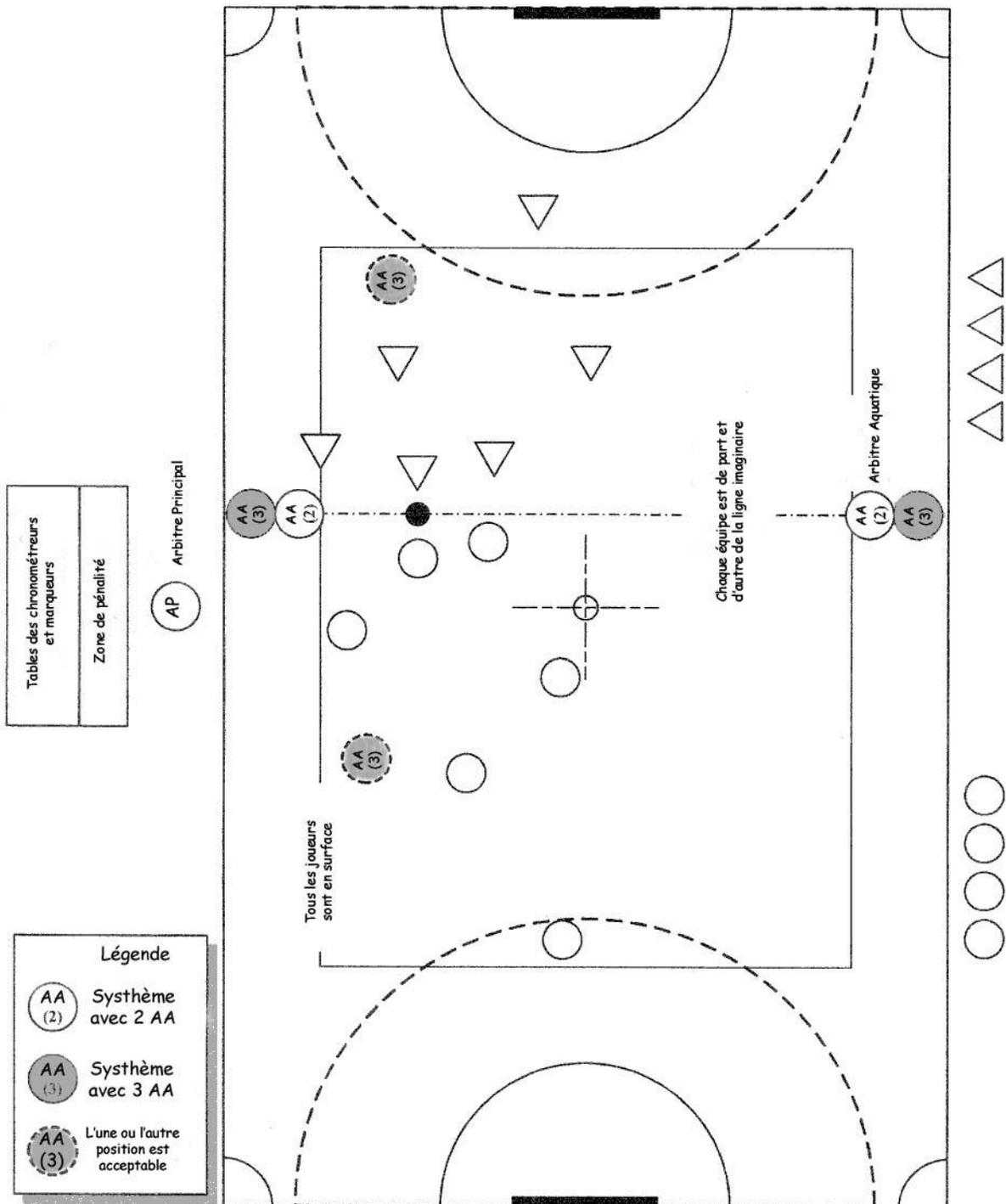
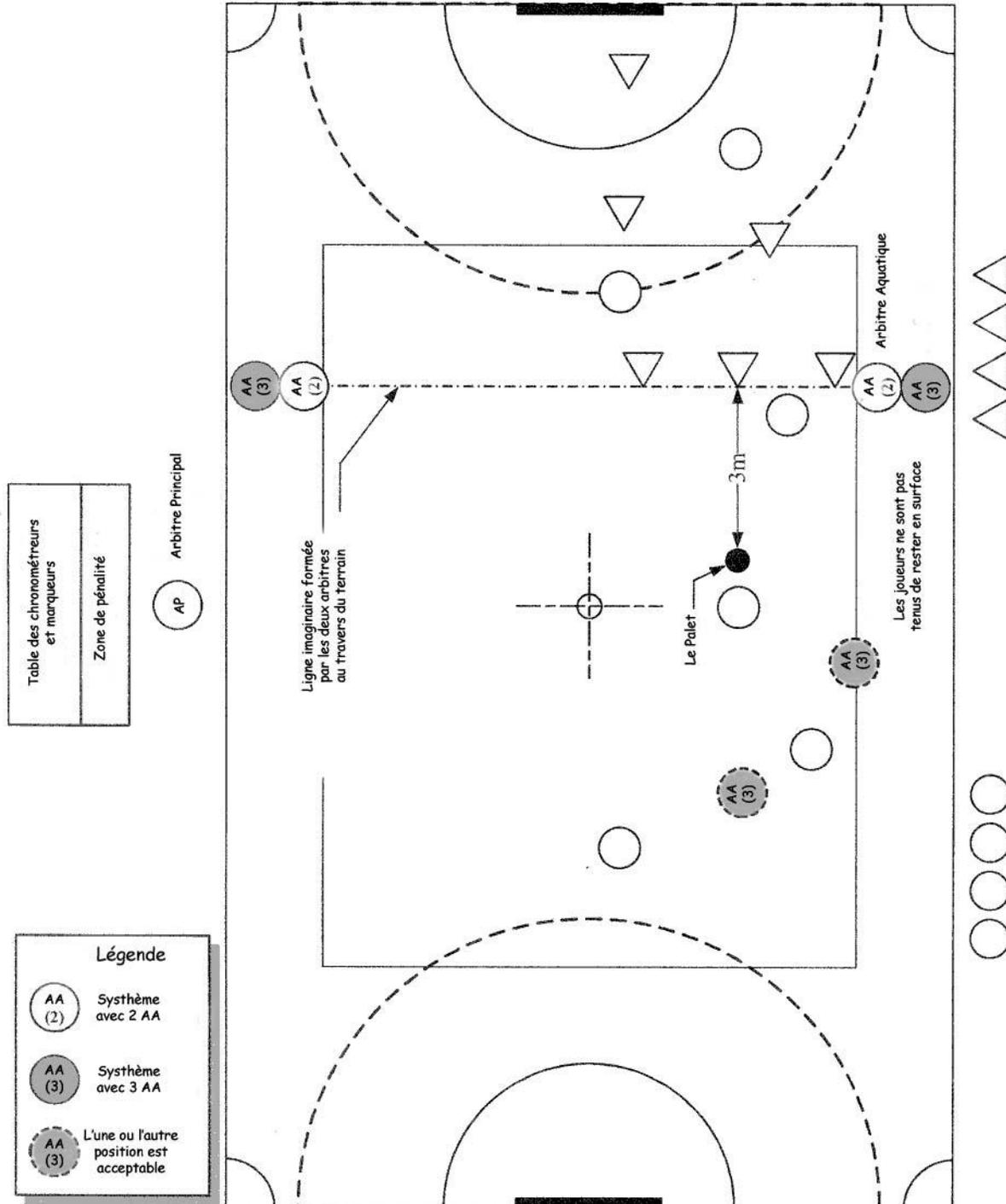


FIGURE 17B

COUP FRANC



17.7 Pénalité de temps et Tables de sélection des Infractions

Wi.17.7.1 Cette table est destinée comme un **guide** des pénalités résultant des infractions des règles listées.

Règles	Infractions/Fautes	1re infraction		2e infraction		3e ou plus		Signal utilisé
		Accidentelle	Délibérée	Accidentelle	Délibérée	Accidentelle ou Délibérée		
16.3.1	Départ incorrect	Avertissement d'équipe	1 minute	1 minute	2 minutes	2 minutes		Départ incorrect
16.3.2	Debout dans l'aire de jeu	Avertissement individuel	1 minute	Avertissement individuel	2 minutes	2 minutes		Obstruction
16.3.3	Infraction pour retarder le jeu		1 minute, avertissement d'équipe		1 minute et avantage	2 minutes et avantage		Retarder le jeu/Antijeu
16.3.4	Plus de 6 joueurs dans l'aire de jeu	1 minute	2 ou 5 minutes (5 minutes quand utilisé pour arrêter un contre)*	1 minute	2 ou 5 minutes (5 minutes quand utilisé pour arrêter un contre)*	2 ou 5 minutes 5 minutes quand utilisé pour arrêter un contre)*		Changement correct
16.3.5	Avancer le palet illégalement	Avertissement individuel	Avertissement individuel	Avertissement d'équipe	1 minute	2 minutes		Avancer le palet illégalement
16.3.6	Maniement du palet	Avertissement individuel	2 ou 5 minutes*	Avertissement individuel	2 ou 5 minutes*	2 ou 5 minutes*		Avancer le palet illégalement
16.3.7	Lever/porter le palet	Avertissement individuel	2 minutes	Avertissement individuel	2 minutes	2 minutes		Avancer le palet illégalement
16.3.8	Obstruction par faute (collision)	Avertissement individuel	1 minute	Avertissement ou 2 minutes*	2 minutes	2 minutes		Obstruction
16.3.8	Obstruction par faute (déviation forcée)	Avertissement individuel	1 minute	Avertissement ou 2 minutes*	2 minutes	2 minutes		Obstruction
16.3.8	Obstruction défensive	Avertissement individuel	1 minute	Avertissement ou 2 minutes*	2 minutes	2 minutes		Obstruction
16.3.9	Conduite antisportive		2 ou 5 min ou expulsion définitive*		2 ou 5 min ou expulsion définitive*	2 minutes ou 5 minutes ou expulsion définitive *		Antijeu
16.3.10	Arrêt illégal d'un but	Avertissement individuel et a) Tir de pénalité ou b) But de pénalité	2 minutes et a) Tir de pénalité ou b) But de pénalité	Avertissement individuel et a) Tir de pénalité ou b) But de pénalité	2 ou 5 minutes* et a) Tir de pénalité ou b) But de pénalité	2 minutes ou 5 minutes* et a) Tir de pénalité ou b) But de pénalité		Arrêt irrégulier du palet
16.3.11	Couvrir/cacher le palet	Avertissement individuel	Avertissement ou 1 minute*	Avertissement ou 1 minutes*	2 minutes	2 minutes		Obstruction
16.3.12	Entrer en possession du palet par obstruction	Avertissement individuel	Avertissement ou 1 minute*	Avertissement ou 1 minutes*	2 minutes	2 minutes		Obstruction
16.3.13	Accrocher un adversaire	Avertissement individuel	2 minutes	Avertissement ou 2 minutes*	2 ou 5 minutes*	2 ou 5 minutes*		Antijeu
16.3.14	Enlever l'équipement	Avertissement individuel	5 minutes	Avertissement ou 1 minutes*	5 minutes	Expulsion définitive		Antijeu
16.3.15	Insultes		2 ou 5 minutes*		2 ou 5 minutes*	5 minutes ou expulsion définitive *		Antijeu

REGLE DU JEU DU HOCKEY SUBAQUATIQUE

VOLUME 2 – REGLES DU JEU

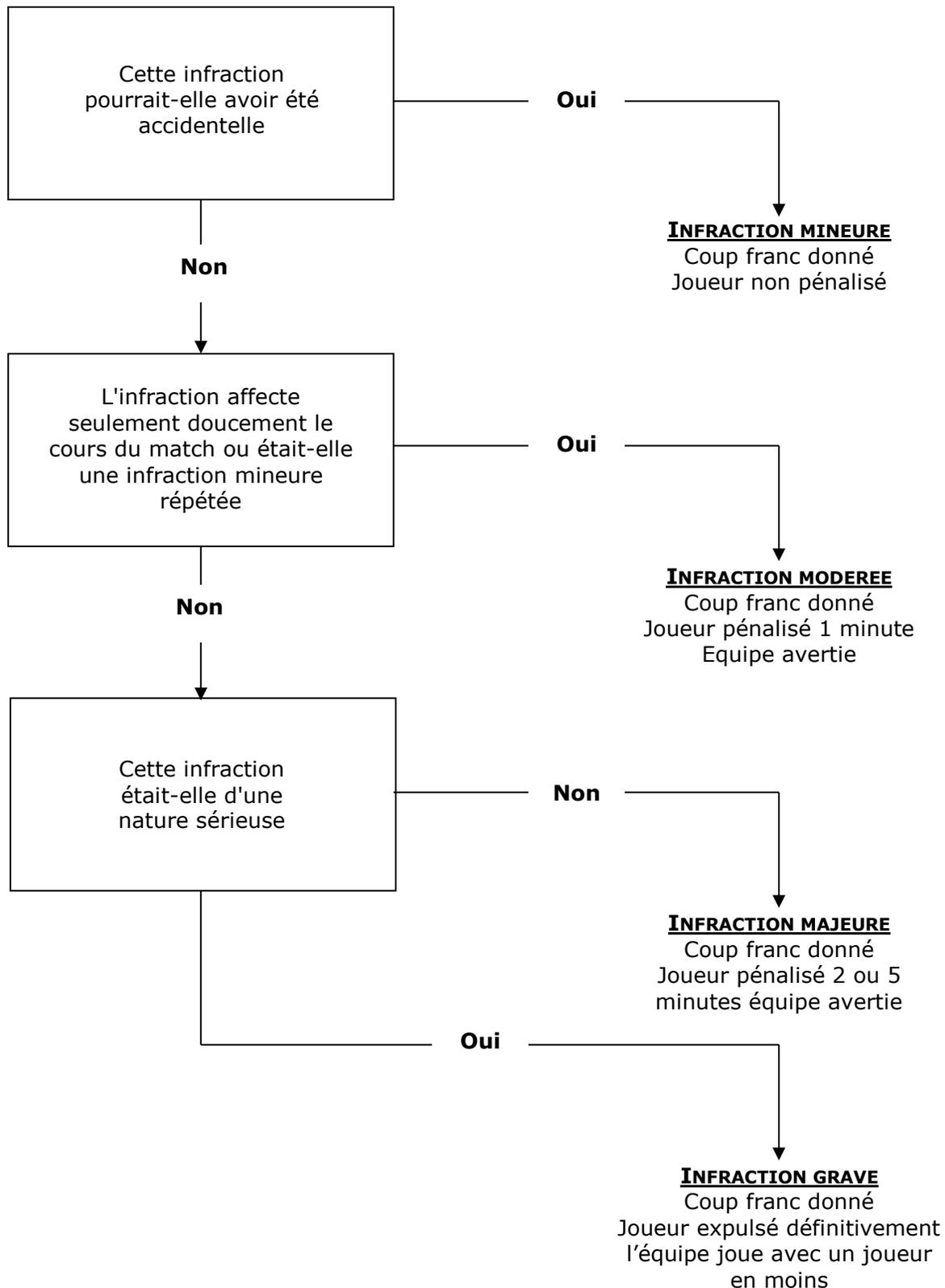
Règles	Infractions/Fautes	1re infraction		2e infraction		3e ou plus	Signal utilisé
		Accidentelle	Délibérée	Accidentelle	Délibérée	Accidentelle ou Délibérée	
16.3.16	Refus d'accepter une décision des officiels		2 ou 5 minutes*		5 minutes	5 minutes ou expulsion définitive ou équipe forfait (si le joueur refuse de sortir)*	Antijeu
16.3.17	Attaquer blesser		Expulsion définitive		Expulsion définitive	Expulsion définitive	Antijeu
16.3.3	Sortir le palet hors du terrain de jeu	Avertissement d'équipe	1 minute	Avertissement d'équipe	1 minute	1 minute	Palet en touche
16.3.18	Sortir le palet hors du terrain de jeu	Avertissement d'équipe	2 minutes	Team caution	2 minutes	2 minutes	Palet en touche
16.3.19	S'agripper aux barrières/buts	Avertissement individuel	1 minute	Avertissement individuel ou 1 minute*	2 minutes	2 minutes	S'agripper aux barrières
16.3.20	Utilisation illégale du bras libre	Avertissement individuel	1 minute	Avertissement individuel ou 1 minute*	2 minutes	2 ou 5 minutes*	usage illégal du bras libre
16.3.21	Retirer délibérément le palet du but		5 minutes		5 minutes	Expulsion définitive	Antijeu
16.3.22	Jeu dangereux (tirs sur la tête, etc.)*	Avertissement d'équipe et 2 minutes	Avertissement d'équipe et 5 minutes	2 ou 5 minutes*	Expulsion définitive	Expulsion définitive	Antijeu
16.3.23	Fautes de crosse	Avertissement individuel	1 minute	Avertissement ou 1 minutes*	2 minutes	2 ou 5 minutes*	Fautes de crosse



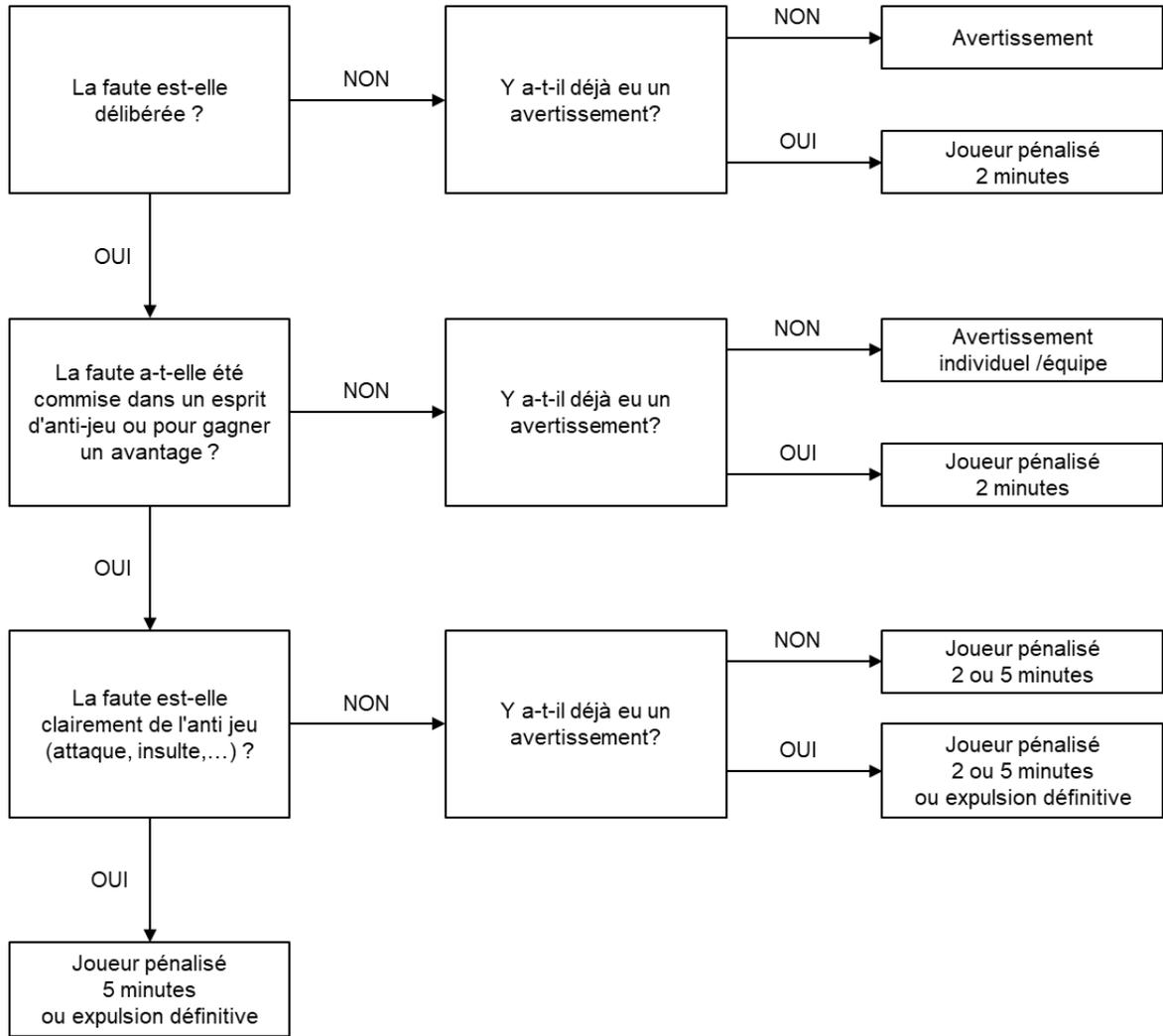
Notez que la pénalité ne peut pas être accidentelle

* Notez que l'arbitre a la discrétion pour choisir parmi les pénalités indiquées

** Un tir dévié résultant en un coup de palet sur la tête n'est pas "jeu dangereux"



Fr.17.7.1



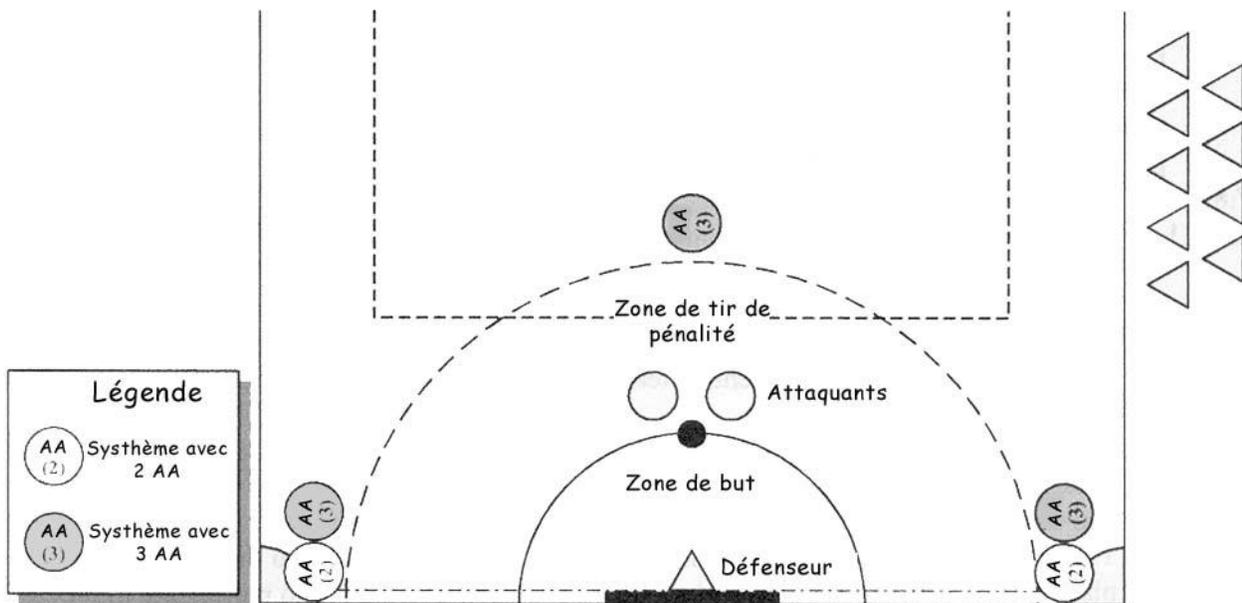
17.8 Tir de pénalité (voir Figure 17C)

- 17.8.1 Si jamais une infraction quelconque aux règles intervient dans la zone de but des 3 m qui arrête une action de but probable, l'arbitre aquatique signalera à l'arbitre principal d'arrêter le jeu, puis en levant et baissant une main, poing fermé, en faisant l'action de pomper pour indiquer qu'un tir de pénalité est octroyé contre l'équipe fautive. Le chronomètre du match est arrêté. L'arbitre, à sa discrétion, peut également pénaliser les joueurs fautifs par un avertissement, un temps de pénalité ou une expulsion définitive.
- 17.8.2 Pour préparer un tir de pénalité :
- 17.8.2.1 Le palet est placé directement, face au but de l'équipe fautive, sur le point de pénalité, qui est situé en face du point du milieu de la ligne de but à exactement trois mètres de la ligne de but.
- 17.8.2.1.1 Le capitaine de l'équipe bénéficiaire choisit deux (2) attaquants parmi les joueurs et remplaçants éligibles de l'équipe bénéficiaire, et qui sont, au départ, tous les deux en surface et derrière le palet.
- 17.8.2.2 Le capitaine de l'équipe fautive choisit un (1) défenseur parmi tous les joueurs et remplaçants éligibles de l'équipe fautive, qui est initialement en surface, près du point milieu de la ligne de but et qui a une main en contact avec le mur de la ligne de but.
- 17.8.2.3 Les joueurs en prison ne sont pas éligibles pour le tir de pénalité, y compris le joueur envoyé en prison pour l'infraction ayant entraîné ce tir de pénalité, ni ceux expulsés définitivement.
- 17.8.2.4 Tous les autres joueurs des deux équipes doivent retourner dans leur zone des remplaçants respective.
- 17.8.2.5 Deux arbitres aquatiques sont positionnés en surface, près de la ligne de but, un à chaque extrémité de la ligne pointillée des 6 mètres limitant la zone de tir de pénalité. Si on utilise un troisième arbitre aquatique, il est positionné derrière les deux joueurs de l'équipe bénéficiaire.
- 17.8.3 L'arbitre principal, en voyant que tout le monde est bien à sa place, et que les arbitres aquatiques ont une main levée en l'air avec le signal main ouverte pour montrer qu'ils sont prêts au démarrage du jeu, donnera le signal pour que le tir de pénalité soit joué.
- 17.8.4 Une fois que le signal pour commencer à jouer a été donné, le tir de pénalité se joue comme suit:
- 17.8.4.1 Les attaquants pourront s'immerger immédiatement et se déplacer n'importe où réglementairement (c.-à-d. sans faire obstruction sur le défenseur). Un attaquant doit prendre possession du palet dans les cinq (5) secondes. Si le joueur ne prend pas possession du palet, le tir de pénalité a échoué et est considéré défendu avec succès.
- 17.8.4.2 Une fois qu'un joueur attaquant prend possession du palet, le jeu se poursuit jusqu'à ce que le tir de pénalité soit réglé.
- 17.8.4.3 L'autre attaquant pourra s'immerger; et les deux attaquants essayeront de rester en possession du palet, de marquer un but, de manœuvrer le palet n'importe où dans la zone de tir de pénalité, et d'empêcher le défenseur de s'emparer du palet pour le faire sortir de la zone de tir de pénalité.

- 17.8.4.3.1 Si le palet sort complètement hors de la zone de tir de pénalité, soit du fait de l'équipe attaquante, soit du fait du défenseur, le jeu est arrêté et le tir de pénalité sera considéré comme ayant été défendu avec succès. Les arbitres aquatiques feront les signes "Pas de but".
- 17.8.4.4 Si l'un des attaquants commet une infraction pendant que le tir de pénalité est en cours, l'arbitre aquatique qui voit l'infraction agira immédiatement en faisant les signes "Pas de but". Le joueur fautif sera informé de son infraction. Le tir de pénalité sera considéré comme ayant été défendu avec succès par le défenseur, c'est à dire que le but n'est pas accordé, même s'il a été marqué avant que l'arbitre ait pu arrêter le jeu.
- 17.8.4.5 Si le défenseur commet une infraction pendant que le tir de pénalité est en cours, l'arbitre aquatique qui voit l'infraction agira immédiatement en faisant les signes "but". Le joueur fautif sera informé de son infraction. Le but est accordé.
- 17.8.4.6 Le joueur défenseur s'immergera à sa discrétion, et il devra garder une main en contact avec le mur de la ligne de but jusqu'à ce qu'un attaquant ait pris possession du palet; dès ce moment, le défenseur n'a plus besoin de toucher le mur avec une main et il doit essayer, non seulement d'empêcher qu'un but soit marqué, mais aussi de s'emparer du palet pour le propulser complètement au-delà de la ligne pointillée des 6 mètres, c.-à-d. hors de la zone de tir de pénalité.
- 17.8.4.7 Les arbitres s'immergeront à leur convenance. Ils s'assureront que l'attaquant entre en possession du palet dans les cinq (5) secondes. Et ils avertiront l'arbitre principal d'arrêter le jeu lorsque le tir de pénalité est finalisé, soit parce qu'un but est marqué soit parce que le palet a été entièrement sorti hors de la zone de tir de pénalité. Les arbitres aquatiques feront la série de signes appropriés: but ou pas but.
- 17.8.5 Une fois que le tir de pénalité a été joué, que le but ait été marqué ou non, le jeu redémarrera selon la règle 15.1.
- 17.8.6 Une fois qu'un tir de pénalité a été accordé, il doit être joué, même si le chronomètre du match est arrivé à la fin.
- 17.8.7 Une fois qu'un tir de pénalité est signalé, l'arbitre principal arrête tous les chronomètres – temps de jeu et temps de pénalité. Une fois que le tir de pénalité est terminé (but marqué ou défendu) tous les chronomètres, de jeu et de pénalité, sont relancés lorsque le départ du jeu est signalé par l'arbitre principal tel que décrit dans la règle 15.1.1.
Pendant l'exécution d'un tir de pénalité, le chronomètre du jeu, et les chronomètres des temps de pénalités sont arrêtés. Une fois le but marqué ou défendu avec succès, le chronomètre du jeu, et les chronomètres des temps de pénalités sont remis en marche par l'arbitre principal.

FIGURE 17C

TIR DE PENALITE



TOUS LES AUTRES JOUEURS, AUTRE QUE LES TROIS PRENANT PART AU TIR DE PENALITE, DOIVENT RETOURNER DANS LEUR ZONE RESPECTIVE DES REMPLAÇANTS.

17.9 But de pénalité

- 17.9.1 Pour une infraction grave au règlement commise n'importe où dans le terrain (spécialement dans la zone des 3 m), et quand, selon l'opinion des arbitres un but presque certain aurait été marqué, une fois que le jeu a été arrêté, les arbitres peuvent accorder un but de pénalité à l'encontre de l'équipe fautive et délaisser le tir de pénalité. Exemple de ce type d'infractions:
- 17.9.1.1 Toute faute qui empêche le palet d'entrer dans le volume de but, ou qui empêche un but quasi certain d'être marqué.
 - 17.9.1.2 Faute du défenseur pendant un tir de pénalité.
 - 17.9.1.3 Changement illégal pendant un contre allant au but.
 - 17.9.1.4 Faute grave sur un joueur en possession ayant une ouverture vers le but. (c.-à-d. attraper le joueur en possession du palet pour empêcher qu'il marque le but).
 - 17.9.1.5 Sortir le palet du but irrégulièrement.
- 17.9.2 Un but de pénalité est indiqué par l'arbitre aquatique, par un arrêt de jeu, puis en levant et baissant une main fermée en poing, dans un mouvement de pompage, suivi de la levée des deux mains au-dessus de la tête.
- 17.9.3 Quand un but de pénalité a été accordé ou refusé, le jeu normal reprendra avec le palet placé au centre du terrain, selon la règle 15.1. Aucun signal des trente (30) secondes n'est donné.

17.10 Sortie en touche ou palet sorti des limites du terrain

17.10.1 Si le palet sort complètement de l'aire de jeu, l'arbitre arrêtera le jeu et accordera soit un entre-deux soit un coup-franc. Démarrer sur un entre-deux sera fait si, à l'avis de l'arbitre, les deux équipes ont contribué dans la sortie du palet. Dans tous les autres cas, le dernier joueur qui a touché le palet de sa crosse avant que le palet ne passe à l'extérieur de l'aire de jeu sera considéré comme le joueur fautif et on attribuera un coup franc à l'équipe opposée. Une pénalité pour retarder le jeu peut aussi être donnée dans cette situation (voir la Règle 16.2.3).

17.10.2 Le palet est placé à 2 m de l'endroit où il est sorti, excepté quand il est sorti à moins de 5 m d'une ligne de but, auquel cas il sera placé à 5 m de la ligne de but et à 2 mètres de la ligne de touche.

17.11 Départs incorrects

17.11.1 Commencer le jeu en avance ou partir avant le signal. (Voir la règle 16.1.1)

- Sur un départ : Coup-franc au centre du terrain de jeux pour l'autre équipe.
- Sur un entre-deux : Coup-franc pour l'autre équipe.
- Sur un coup-franc (faute des défenseurs) :
Reculer le palet de 3 m (si cela arrive à 5 m de la ligne de but, déplacer alors le palet latéralement jusqu'à l'axe du terrain).
- Sur un coup-franc (faute des attaquants) :
Laisser le palet au même endroit, on reprend le jeu sur un entre deux.

17.12 Obstruction

17.12.1 On considère qu'un joueur fait obstruction, quand il fait une action volontaire dans le but de barrer la ligne directe entre un autre joueur et le palet.

17.12.2 Cela arrive aussi quand un palet est tiré vers l'avant et que le joueur opposé se retourne sans aller directement chercher le palet.

17.13 Jeu Dangereux

Si l'arbitre aquatique considère que le palet a été délibérément joué d'une façon dangereuse, il expulsera le joueur pour un temps de pénalité de 2 ou 5 minutes, ou il expulsera le joueur pour le reste du match. (Tableau 17.7.1).

18 (RESERVE)

19 (RESERVE)