



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

Règlement de Jeu

Water-Polo 2008-2012

REGLEMENT UNSS DE WATER-POLO

(ce règlement sera applicable à compter de l'année scolaire 2008-2009 pour les phases finales des championnats UNSS Collèges et Lycées)

PREAMBULE

La progression continue du niveau du jeu observée depuis quelques années conduit la Commission Mixte Nationale à faire évoluer les règles du jeu applicables pour les phases finales des championnats UNSS Collèges et Lycées.

Ainsi, le règlement U.N.S.S. cherchera-il à se rapprocher du règlement fédéral tout en respectant les spécificités propres au sport scolaire (mixité, sécurité, organisation).

Comme pour tous les sports, le règlement fédéral sera de référence pour tous les cas non prévus dans le présent document.

1. LE CHAMP DE JEU

Les dimensions minimales des terrains doivent être 12 m 50 de long et 11 m de large et permettre la mise en place de plusieurs champs de jeu.

2. LE MATERIEL

a) Les buts :

Recommandations : de 2 à 3 mètres de long à l'intérieur des poteaux, de 0,60 mètres minimum à 0,90 mètres maximum de haut entre la surface de l'eau et le bord inférieur de la transversale. Profondeur au moins égale à la grosseur d'un ballon (env. 0,30 m).

(Pour le matériel, voir la gamme dans le catalogue UNISPORT)

b) Le ballon : ballon minime pour les Collégiens du type « **TURBO** » « **MIKASA** » 6009, « **EPSAN** » n° 4, « **CONTI** » n° 4 (ou équivalent), ballon pour les lycéens du type (« **MIKASA** » 6000).

Remarque : Ces indications doivent servir de base pour organiser les tournois. Les disparités locales peuvent cependant amener les commissions responsables à adapter ces caractéristiques, le principe étant l'égalité de chances pour toutes les équipes.

3. LES OFFICIELS

a) **L'arbitre** : L'arbitrage sera assuré à chaque fois que cela sera possible par deux jeunes arbitres qui auront suivi un cursus de formation et de certification UNSS. En cas de décision opposée, il peut y avoir concertation des arbitres, sinon la décision revient à l'arbitre prioritaire sur la zone d'action de jeu.

Si l'organisation ne permet qu'un seul arbitre, celui-ci sera en priorité un jeune arbitre ayant déjà une bonne expérience (décision des responsables scolaires de la rencontre) ou un officiel adulte désigné par ces responsables.

Au championnat de France, il sera exigé un niveau académique. Le jeune officiel pourra être joueur. Il fait partie de l'équipe de l'établissement.

Prévoir des sifflets à deux tons si plusieurs matches sont organisés simultanément.

b) **Le chronométrateur** : Il possède un chronomètre pour mesurer le temps de jeu et prévient l'arbitre en fin de temps pour le match et pour le repos.

c) **Le secrétaire** : Il est chargé de tenir la feuille de match sur laquelle il comptabilise les buts marqués par chacune des deux équipes ainsi que les fautes commises.

Il paraît essentiel, pour l'organisation générale, lorsque **plusieurs matches se déroulent simultanément**, que tous les matches commencent et finissent en même temps, au signal donné par le secrétariat de compétition au moyen d'une sonorisation, chaque rencontre ayant une table de marque.

4. LE TEMPS DE JEU

La partie se joue en deux mi-temps de cinq minutes (temps global) pour les rencontres par Etablissements et en quatre mi-temps de cinq minutes (temps global) pour les compétitions Excellence. Les équipes possèdent un maximum de deux minutes pour changer de camp.

Important : En raison des spécificités et des contraintes d'organisation, les règles relatives au temps de possession continue du ballon pour une équipe ainsi qu'à la durée d'exclusion d'un joueur ne sont pas prises en compte dans le Règlement UNSS.

De même, les équipes ne sont pas autorisées à demander un temps mort.

En cas d'interruption extraordinaire (accident ou incident technique ...), le responsable du tournoi après avis du ou des arbitres, adopte la position la plus conforme à l'esprit de cette compétition :

- ✓ soit l'arrêt de jeu est cumulé en fin de match
- ✓ soit le match est validé sans prolongation
- ✓ soit une mi-temps est rejouée, le résultat de l'autre mi-temps étant conservé.

Lors d'une finale (et éventuellement la ½ finale lors du Championnat de France), le temps pourra être arrêté après un but.

5. LES EQUIPES

Elles sont composées de 6 à 8 joueurs en tout : 4 joueurs de champ, 1 gardien de but, 1 à 3 remplaçant (s) dont 1 arbitre mis à disposition de l'organisation. L'encadrant et les remplaçants doivent rester assis lors du match.

La mixité est obligatoire dans les épreuves du Championnat par équipes d'Etablissements.
« *Chaque équipe devra comporter au moins 3 filles (ou 3 garçons) pour que la mixité soit effective.* »

Elle est possible dans les épreuves du Championnat par équipes « Excellence ».

6. LES REGLES DE FONCTIONNEMENT

Le temps commence à s'écouler au coup de sifflet de l'arbitre, dans le cas où des rencontres seraient organisées simultanément avec un décalage.

L'arbitre doit vérifier avant le début du match ou la reprise du jeu que la composition des équipes est conforme aux règlements, en particulier pour la mixité (Championnats par Etablissements)

7. LES REGLES DU JEU

La philosophie qui doit prévaloir chez les arbitres est :

- ✓ Jeu en continu. On ne siffle que si cela facilite le jeu.
- ✓ Exclure avec extrême sévérité tout comportement violent ou antisportif

➤ **Les fautes graves** :

- **L'exclusion** : Le fautif est exclu temporairement du jeu, **jusqu'à ce que son équipe regagne la possession du ballon ou jusqu'au plus proche but marqué.**

Le joueur doit regagner sa zone de rentrée en nageant et sans prendre part au jeu (interférer).

- **Le penalty**

- **EDA** : Exclusion Définitive Avec remplacement

Le joueur doit être exclu définitivement du jeu. Son remplaçant pourra rentrer en jeu à condition que son équipe regagne la possession du ballon ou après le plus proche but marqué.

- **EDS** : Exclusion Définitive Sans remplacement

Elle sanctionnera tout acte de violence ou brutalité.

Le joueur doit être exclu définitivement du jeu. Il ne pourra pas être remplacé jusqu'à la fin de la rencontre. De plus, un penalty sera sifflé contre l'équipe du joueur fautif.

8. EQUIPES A EGALITE

A l'issue des poules de « brassage », elles seront départagées en fonction des critères successifs suivants :

- 1) Goal average particulier (résultat du match les ayant opposé les équipes à égalité de points)
- 2) Goal average général
- 3) Meilleure attaque
- 4) Equipe la plus jeune.

9. DISQUALIFICATION

Pour toute infraction au bon déroulement du tournoi, la commission d'organisation pourra prononcer la disqualification.

Elle peut être prononcée :

Pour le match : l'équipe marque 0 point

Pour le tournoi : l'équipe est classée dernière et les matches prévus qu'elle ne peut plus disputer, sont gagnés par forfait par les adversaires (score 5/0).

* *
*
*
*

En collaboration avec l'A.F.A.W.P.
Association Française des Arbitres de Water-Polo



adresse site : www.afawp.org