

## Recommandations FINA

Durant le congrès de la FINA qui s'est tenu récemment à Cancun au Mexique des idées et des commentaires sur notre jeu ont été évoqués et discutés.

Plus particulièrement, une statistique a montré que les arbitres sifflaient approximativement 150 fois par match (80 fois pour des fautes ordinaires)

Les arbitres peuvent utiliser des gestes dans de nombreuses occasions au lieu de siffler. Par exemple : commencement et reprise du jeu, tir de pénalty.

Si les arbitres regardent le jeu, ils peuvent se rendre compte que de nombreuses fautes sont inutiles. Ils doivent donc cesser de siffler ce type de fautes.

Les arbitres doivent voir toutes les fautes mais n'accorder que celles qui ont un effet sur le match ou l'action. L'avantage doit être un axe prioritaire au Water-Polo.

Suite à la réunion de l'Association Mondiale des Arbitres de Water Polo avec le Président du TWPC Monsieur GIANNI LONZI, il a été décidé de clarifier les points ci-après, pour permettre aux arbitres de répondre aux nouvelles applications du règlement.

### **WP 20 : Fautes ordinaires :**

**WP 20.1 Note : les arbitres doivent, conformément aux règles, accorder des fautes ordinaires pour permettre à l'équipe attaquante de développer des situations d'avantage. Cependant ils doivent avoir une attention particulière sur les circonstances spéciales du point WP 7.3 – (Avantage)**

Pour rappel le point WP 7.3 :

Les arbitres signalent (ou non) à leur discrétion toute faute ordinaire, d'exclusion, ou de penalty, en fonction de l'avantage que cette décision pourrait entraîner pour l'équipe attaquante. Les arbitres doivent officier en faveur de l'équipe attaquante en signalant ou en s'abstenant de signaler une faute si, selon leur opinion, une telle sanction entraînerait un avantage pour l'équipe du joueur fautif.

[Note : Les arbitres doivent appliquer ce principe dans toute la mesure du possible.]

De nombreuses fautes sont accordées à la suite d'une simulation, ou d'une demande d'un joueur, qui attend volontairement une faute : « Appel à faute »

Les arbitres ne devraient accorder des fautes ordinaires uniquement si une faute a été effectivement commise.

Un joueur avec la tête sous l'eau ne signifie pas qu'une faute ait été commise. Les fautes ne peuvent pas être un cadeau. Les fautes ordinaires doivent être accordées uniquement si un attaquant perd la

possession du ballon à cause d'une faute. Le même critère doit être utilisé quand on siffle une contre faute. Celles-ci ne devraient être accordées, que s'il y a clairement un avantage à *cause d'une faute et que la balle est dans la même zone*.

**Il est très important de noter que cette faute a une grosse influence sur le jeu et que la balle est proche.**

**Personne ne comprend une contre faute accordée quand la balle est loin et donc pas dans l'action.**

LES ARBITRES DEVRAIENT EVITER D'ACCORDER DES FAUTES NON IMPORTANTES.  
(Sans conséquence)

En pratique, si l'arbitre retarde le moment d'accorder une faute ordinaire en faveur des attaquants, très souvent ils passent la balle sans faute. Aussi, de nombreuses fautes sont accordées même si le joueur qui a commis la faute est déjà en train de s'éloigner de l'attaquant, et n'a plus l'intention d'entraver l'action. Cette situation peut être laissée sans qu'une faute ne soit signalée. En réduisant les fautes inutiles, les arbitres seront un peu plus en retrait et permettront aux joueurs de jouer.

### **WP 21 : Les fautes d'exclusions :**

Les fautes d'exclusion sont des fautes majeures et une importante décision qui donne un avantage pour l'équipe. C'est pourquoi les arbitres devraient appliquer cette règle dans la limite de l'esprit du jeu et de l'avantage.

Il est difficile de regarder un match avec 30 exclusions ou plus. Les arbitres devraient appliquer la règle WP 21.13 : Agressivité ou jeu déloyal répété (exclusion avec remplacement).

Beaucoup de fautes d'exclusion sont accordées automatiquement. Pour accorder une exclusion, il est important de voir une intention claire du défenseur de stopper cette action, d'empêcher un but ou une passe.

L'exclusion doit être évitée quand la faute n'a aucune influence sur le jeu. Parfois une faute simple est une meilleure décision qu'une exclusion (en pointe). En effet, avec une faute simple, l'attaque reste en possession du ballon. **Nous ne pouvons pas punir un défenseur s'il montre clairement l'intention de prendre la balle (et non l'attaquant).**

Les exclusions doivent avoir une influence nette sur le jeu. **L'arbitre doit voir toutes les fautes, mais ne sanctionner que celles qui permettent le développement du jeu.**

**WP 22 : Les fautes de pénalty :**

- La faute doit être commise dans les 5 mètres
- L'attaquant doit être complètement face au but
- L'attaquant ne tient pas la balle
- L'intention de l'attaquant est de marquer un but
- La passe à l'attaquant doit être correcte

**En bref :**

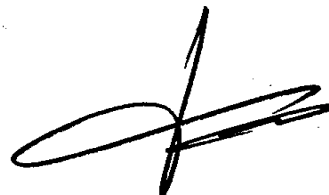
- L'objectif est de réduire les coups de sifflets inutiles
- Au lieu de siffler, parfois l'arbitre peut utiliser des gestes pour expliquer la situation.
- Appliquer la règle de l'avantage dans l'esprit du jeu
- L'arbitre ne doit intervenir uniquement si cela est important et nécessaire dans l'esprit du jeu et en accord avec les règles.

**Comité de l'Association Mondiale des Arbitres de Water-Polo  
23 avril 2014**



**Denis CADON**

**Commission fédérale des juges et arbitres**



**Richard PAPAZIAN**

**Commission fédérale de water-polo**