

REGLES DE JEU INTERNATIONALES
DU
HOCKEY SUBAQUATIQUE

8^{ème} Édition
Version 8.20
Janvier, 2004

SOMMAIRE

0. DESCRIPTION ET DÉFINITIONS.

- 0.1 Description
- 0.2 Définitions

1. TERRAIN DE JEUX ET ÉQUIPEMENT.

- 1.1 Le terrain de jeu
- 1.2 Les buts
- 1.3 Le palet
- 1.4 La crosse

2. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE, ÉQUIPEMENT PERSONNEL, ET IDENTIFICATION.

- 2.1 Composition de l'équipe
- 2.2 Equipement personnel
- 2.3 Identification de l'équipe

3. LES OFFICIELS ET LEUR EQUIPEMENT.

- 3.1 Nombre, titres et qualifications
- 3.2 Rôle de l'arbitre principal
- 3.3 Rôle des arbitres aquatiques
- 3.4 Rôle du marqueur/chronométrateur
- 3.5 Equipement des officiels
- 3.6 Signes

4. LE JEU.

- 4.1 Règles de jeu
- 4.2 Durée du jeu
- 4.3 Début de jeu
- 4.4 Remplacements
- 4.5 Arrêts du jeu
- 4.6 Conditions de validation d'un but

5. JEU IRREGULIER.

- 5.1 Règle de l'avantage
- 5.2 La règle du Coin
- 5.3 Infractions

6. PÉNALITÉS.

- 6.1 Moyens d'actions des officiels
- 6.2 Avertissement
- 6.3 Expulsion temporaire
- 6.4 Expulsion définitive
- 6.5 Entre-deux
- 6.6 Coup franc
- 6.7 Jeu irrégulier
- 6.8 Tir de pénalité

- 6.9 But de pénalité
- 6.10 Sortie en touche
- 6.11 Départs incorrects
- 6.12 Obstruction

7. GÉNÉRALITÉS.

- 7.1 Avant match
- 7.2 Protestations et réclamations
- 7.3 Abandon de la rencontre
- 7.4 Autorité de tutelle

8. AMENDEMENT AUX RÈGLES.

9. DIRECTIVES COMPLÉMENTAIRES.

- 9.1 Texte définitif
- 9.2 Programmation des matches du tournoi
- 9.3 Adressographe des Directeurs de règles par Fédération et autres officiels
- 9.4 Membres de la Commission du hockey subaquatique
- 9.5 Calgary 2002 participants aux réunions des règles

10. ANNEXES.

- "A" Dimensions du terrain de jeux
- "B" Marquage du terrain de jeux
- "C" Disposition de l'aire de jeux, remplacements sur les côtés
- "D" Disposition de l'aire de jeux, remplacements sur les côtés dans l'eau
- "E" Disposition de l'aire de jeux, remplacements aux extrémités
- "F" Les buts
- "G" Le palet
- "H" La crosse
- "I" Buts validés
- "J" Buts refusés
- "K" Entre deux
- "L" Coup franc
- "M" Tir de pénalité
- "N" Les signes
- "O" Tournoi à élimination directe à 8 équipes

0. DESCRIPTION ET DÉFINITIONS

0.1 Description

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

0.2 Définitions

- 0.2.1 **UN TOURNOI** est une série de matches entre deux (2) équipes ou plus à un moment donné.
- 0.2.2 **UN CHAMPIONNAT DU MONDE** est un tournoi entre fédérations incluant un ou plusieurs des cas suivants :
- 0.2.2.1 Au moins cinq (5) équipes Fédérales **Hommes**. et/ou
- 0.2.2.2 Au moins trois (3) équipes Fédérales **Femmes**. et/ou
- 0.2.2.3 Au moins trois (3) équipes Fédérales **Vétérans Mixtes** âgés de 35 ans ou plus.
- 0.2.2.4 Les vétérans doivent avoir atteint ses 35 ans au plus tard lors de son 1^{er} match de la compétition. La mixité est autorisée en toute proportion. et/ou
- 0.2.2.5 Au moins trois (3) équipes Fédérales **Vétérans Femmes** âgées de 32 ans ou plus.
- 0.2.2.6 Les vétérans femmes doivent avoir atteint ses 32 ans au plus tard lors de son 1^{er} match de la compétition. et/ou
- 0.2.2.7 Au moins trois (3) équipes Fédérales **Junior Mixtes** âgés de 18 ans ou moins.
Un Junior ne doit pas avoir atteint ses 19 ans, le jour du 1^{er} match de la compétition ou avant. La mixité est autorisée, en toute proportion. et/ou
- 0.2.2.8 Au moins trois (3) équipes Fédérales **Junior Femmes** âgées de 18 ans ou moins.
Une Junior femme ne doit pas avoir atteint ses 19 ans, le jour du 1^{er} match de la compétition ou avant. et/ou
- 0.2.2.9 Au moins trois (3) équipes Fédérales **Benjamins Mixtes** âgés de 14 ans ou moins.
Un benjamins ne doit pas avoir atteint ses 15 ans, le jour du 1^{er} match de la compétition ou avant. La mixité est autorisée, en toute proportion.
- 0.2.3 **UN TOURNOI CONTINENTAL OU DE ZONE** est un tournoi entre fédérations d'un même continent ou d'une même zone.
- 0.2.4 La personne responsable de la direction de l'arbitrage lors d'un Championnat du Monde ou de Zone, sera nommée **Directeur Mondial des arbitres**.
- 0.2.5 Responsabilités de la fédération organisatrice
- 0.2.5.1 Dès que possible, après que la CMAS a donné son accord pour que les Championnats du Monde soient tenus, et pas plus tard une année avant l'événement, la fédération organisatrice doit fournir des détails sur la date, l'endroit, le nom, et les caractéristiques de la piscine qui sera utilisée, des facilités d'hébergement, et toutes informations spécifiques concernant la façon dont les matches doivent être conduits (par exemple : palet, buts, etc..)

1. TERRAIN DE JEUX ET ÉQUIPEMENT.

1.1 Terrain de jeux (Voir annexe "A", "B", "C", "D" et "E")

- 1.1.1 Le terrain de jeu doit être tout ou partie d'une piscine.
- 1.1.2 L'aire de jeu mesure entre 12 et 15 m de large et entre 21 et 25 m de long. La surface de l'aire de jeu ne doit pas être inférieure à 300 m²
- 1.1.3 Le fond de la piscine doit être plat ou avec une pente de 5 % maximum.
- 1.1.4 La profondeur doit être comprise entre 2 m et 3,65 m avec une tolérance de $\pm 10\%$, avec l'approbation du commissaire de compétition. Les bassins profonds de 2 m devant être considérés comme rapides et sûrs par le commissaire de compétition.
- 1.1.5 Les lignes de but doivent être de nature solide (ex : les murs du bassin)
- 1.1.6 Une ligne de touche peut-être soit : un mur du bassin, une barrière robuste ou une ligne continue matérialisée sur le fond. Nota : il n'y a pas de ligne de démarcation flottante pour ne pas gêner les joueurs.
 - 1.1.6.1 La barrière doit avoir une hauteur minimum de 300 mm.
 - 1.1.6.2 Pour des Championnats du Monde, des barrières de fond robustes ou des murs sont essentiels. Pour des championnats de zone ou d'autres tournois, une barrière de fond robuste ou un mur est souhaitable, toutefois, si cela n'est pas possible, une ligne de démarcation est acceptable.
 - 1.1.6.3 La ligne matérialisée fait partie de l'aire de jeu.
- 1.1.7 Il y aura deux (2) demi-cercles tracés sur le fond du bassin, à chaque extrémité de l'aire de jeu, centrés au point milieu de la ligne de but. Le premier avec un rayon de 6 m délimite la zone de tir de pénalité. Il sera tracé en pointillé. Le deuxième avec un rayon de 3 m délimite la zone de but. Il sera tracé en trait plein.
- 1.1.8 Un arc de cercle de 1m de rayon sera tracé dans chacun des quatre coins du terrain de jeux pour définir le secteur de la règle du coin.

1.2 Les buts (Voir L'Annexe "F")

- 1.2.1 Ils sont en acier galvanisé ou inoxydable (de 2 mm minimums d'épaisseur) ou en matériau similaire, avec toutes les arrêtes repliées et/ou protégées.
- 1.2.2 Des buts ouverts sur les côtés doivent être utilisés
- 1.2.3 Ils font 3 m de long, sont placés au milieu de chaque ligne de but et maintenus sur leur position.
- 1.2.4 La zone derrière la pente du but est appelée la cuvette.
- 1.2.5 La paroi arrière du but comporte deux (2) lignes verticales marquant les limites de 3 m de longueur du volume du but.

1.3 Le palet (Voir L'Annexe "G")

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

1.4 La crosse (Voir L'Annexe "H")

- 1.4.1 La crosse est faite en bois, contre plaqué ou autre matériau homogène flottant horizontalement dans l'eau.
- 1.4.2 La crosse doit entrer entièrement dans un gabarit de 100 mm x 350 mm x 50 mm.
 - 1.4.2.1 Arrondis minimums des coins de la surface principale de la crosse : 10 mm
 - 1.4.2.2 Les arêtes doivent être arrondies.

- 1.4.3 La crosse est uniformément noire ou blanche, mais peut avoir un symbole ou des initiales discrètes et simples dans une couleur contrastante pour l'identification. Si l'arbitre principal ou l'arbitre aquatique détermine que le symbole ou les initiales créent la confusion quant à la couleur de la crosse, il faudra retirer la crosse de ce match.
- 1.4.4 La crosse ne doit pas dépasser le bord interne de la main (ou le bord interne de la main gantée) de plus de 25 mm.
 - 1.4.4.1 Le palet ne peut être joué par la partie de la crosse qui pourrait dépasser le bord interne de la main (ou le bord interne de la main gantée) pour.
 - 1.4.4.2 La surface de jeu de la crosse est la surface coté pouce non couverte par la main (ou le gant).
- 1.4.5 Une lanière de poignet peut être attachée à la poignée pour maintenir la crosse à la main qui joue.
- 1.4.6 Un joueur peut fixer la crosse à la main qui joue.
- 1.4.7 La crosse peut avoir n'importe quelle forme ou dessin dans les dimensions minimales ou maximales données. L'illustration est seulement un guide. (Annexe H). Une (des) protubérance(s) sur la crosse est (sont) autorisée(s).
- 1.4.8 La crosse ne doit pas pouvoir entourer le palet ou une partie de la main, ni permettre l'encastrement de plus de 50% du palet, ni le verrouillage du palet à la crosse.

2. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE, IDENTIFICATION, ET ÉQUIPEMENT PERSONNEL.

2.1 Composition de l'équipe

- 2.1.1 Lors d'un tournoi international, une Fédération peut inscrire jusqu'à douze (12) joueurs dans chaque catégorie. Parmi eux, une équipe de dix membres au maximum doit être engagée pour chaque match du tournoi. Ces joueurs de l'équipe sont divisés en un maximum de six joueurs dans l'eau et quatre remplaçants pouvant être utilisés à n'importe quel moment.
 - 2.1.1.1 Dans le cas d'un joueur entraîneur, l'équipe peut jouer avec moins de 10 joueurs si l'entraîneur décide de ne pas jouer pour le match. L'arbitre principal doit en être informé.
- 2.1.2 Dans le cas d'un accident ou d'une blessure d'un joueur nécessitant un arrêt de jeu et une aide au joueur blessé pour regagner le bord du bassin, le capitaine de l'équipe concernée doit demander et obtenir l'autorisation verbale de l'arbitre principal pour utiliser un remplaçant.
 - 2.1.2.1 En cas de blessure lors d'un match, un joueur de réserve ne peut pas être utilisé pour ce match.
- 2.1.3 Un joueur qui abandonne le terrain de jeux et/ou le secteur du terrain de jeu dus à une blessure, après avoir reçu les soins, peut retourner dans le match à la discrétion de l'arbitre principal.
- 2.1.4 Dans le cas d'une blessure ou d'une maladie confirmée par un certificat médical, le(s) joueur(s) de l'équipe peut(vent) être remplacé(s) pour toute la durée du tournoi.
- 2.1.5 Durant le jeu, l'équipe est autorisée à disposer de trois (3) personnes pour l'assister sur le bassin. L'une d'entre elles peut être dans l'eau, derrière les lignes latérales et les deux autres dans l'aire de remplacement. Si l'équipe décide de ne pas avoir de personne dans l'eau, elle n'a droit qu'à deux personnes dans l'aire de remplacement.

2.2 Équipement personnel

- 2.2.1 Chaque joueur est équipé : d'un masque, avec verre de sécurité ou autre matériau de sécurité; d'un tuba sans partie métallique et pliable, d'une paire de palmes de hockey subaquatique conventionnelles (faites en caoutchouc ou d'une autre matière synthétique pliable non dangereuse, excluant la fibre de verres) approuvées par la Commission hockey subaquatique de la CMAS et d'une crosse de hockey subaquatique. Une protection pour la(es) main(s) qui tient la crosse, et une crosse de hockey subaquatique (voir l'annexe "H").
- 2.2.1.1 Le masque doit comporter deux vitres séparées à moins qu'il ait un renfort rigide au centre faisant partie de l'armature du masque.
- 2.2.1.2 Les protections des mains ne doivent pas contenir des matériaux de renfort rigides ou coupants.
- 2.2.1.3 Les gants utilisés pour la protection des mains ne peuvent pas avoir les doigts palmés ou toute conception qui faciliterait la natation.
- 2.2.1.4 Des bonnets avec des oreillettes en polyéthylène ou en caoutchouc doivent être portés.
- 2.2.2 Des protections aux coudes et/ou aux genoux peuvent aussi être utilisées, sous réserve qu'elles soient en matière souple.
- 2.2.3 Les combinaisons isothermes et/ou les ceintures de plomb ne peuvent être utilisées.
- 2.2.4 Tout équipement personnel et collectif doit recevoir l'approbation préalable de l'arbitre aquatique.

2.3 Identification de l'équipe

- 2.3.1 Tous les membres d'une équipe portent un maillot de bain identique, avec la même coupe et les mêmes couleurs, d'un ton clair lorsque l'équipe utilise des crosses blanches ou d'un ton sombre lorsque l'équipe utilise des crosses noires.
- 2.3.2 Chacun des dix (10) joueurs de chaque équipe doit porter des bonnets pour identification, noir (ou bleu-foncé) ou blanc, assortis à la couleur des crosses utilisées par l'équipe. Les bonnets de chaque joueur de l'équipe doivent avoir un numéro d'identification différent.
- 2.3.3 Les joueurs doivent marquer les numéros de leur bonnet sur les deux bras supérieurs pour faciliter l'identification de joueur pendant le match. Les nombres doivent avoir une taille minimum de 7,5 mm (~3 pouces) et être d'une couleur contrastante avec celle de la peau.

3. LES OFFICIELS ET LEUR EQUIPEMENT

3.1 Nombre, titres, et qualifications

- 3.1.1 Les officiels qui contrôlent une rencontre internationale de hockey subaquatique sont : 1 arbitre principal, 2 arbitres aquatiques, marqueurs et chronométreurs ou tout autre officiel approuvé par l'arbitre principal.
- 3.1.2 L'arbitre principal, les deux arbitres aquatiques sont des arbitres de niveau international, nommés par l'autorité nationale subaquatique et déclarés à la Commission de hockey subaquatique de la CMAS.
- 3.1.3 Le(s) marqueur(s) et chronométreur(s) sont des arbitres nationaux.

3.2 Fonctions de l'arbitre principal

- 3.2.1 L'arbitre principal assure ses fonctions d'une position sur le bord de la piscine d'où une vision ininterrompue de la zone de jeu peut être obtenue.
- 3.2.2 L'arbitre principal est responsable de :
- 3.2.2.1 Tous les aspects et la conduite globale du match.
- 3.2.2.2 L'information aux équipes qui s'affrontent des conditions particulières du match.
- 3.2.2.3 Donner le départ et l'arrêt du match selon les règles 4.3 et 4.5.

- 3.2.2.4 Observer toutes les infractions aux règles seulement visibles depuis la surface de l'eau, et donner les pénalités appropriées aux fautifs.
- 3.2.2.5 Arrêter et redémarrer le match suite à un arrêt du temps ou temps mort.
- 3.2.2.6 Vérifier que les remplacements se font correctement.
- 3.2.2.7 Autoriser les joueurs pénalisés à rentrer dans l'eau quand la fin du temps de pénalité est indiquée par les marqueurs/ chronomètres.
- 3.2.2.7.1 Si la fin du temps de pénalité se produit pendant un arrêt du jeu, appliquer la règle 6.3.1.2.3.

3.3 Fonctions de l'arbitre aquatique

- 3.3.1 Les arbitres aquatiques assurent leurs fonctions dans l'eau et chacun d'eux est généralement chargé d'une moitié longitudinale du terrain de jeu.
- 3.3.2 Ils sont conjointement responsables de :
 - 3.3.2.1 Inspecter tout l'équipement personnel des joueurs et de l'équipe avant le match.
 - 3.3.2.2 Faire respecter les règles à tout moment.
 - 3.3.2.3 Signaler à l'arbitre principal d'arrêter le jeu quand un but est marqué.
 - 3.3.2.4 Signaler à l'arbitre principal d'arrêter le jeu si des infractions sont commises.
 - 3.3.2.5 Attribuer des pénalités appropriées pour les infractions aux règles.
 - 3.3.2.6 S'assurer que le palet est placé dans la position correcte, et indiquer à l'arbitre principal que le match est prêt pour redémarrer.
 - 3.3.2.7 S'assurer que les buts sont alignés et en position correcte à tout moment.
 - 3.3.2.8 Signaler à l'arbitre principal d'arrêter le jeu en faisant le geste d'arrêt de jeu en cas d'accident ou de blessure, et aider immédiatement le joueur blessé à gagner le bord du bassin.

3.4 Fonctions des marqueurs et chronomètres

- 3.4.1 Les tâches des marqueurs/chronomètres peuvent être accomplies par une ou plusieurs personnes et doivent être effectuées à un emplacement attenant à celui de l'arbitre principal.
- 3.4.2 Les responsabilités des marqueurs/chronomètres sont de :
 - 3.4.2.1 Chronométrer tout le match et indiquer à l'arbitre principal la fin de chaque période.
 - 3.4.2.2 Chronométrer les joueurs sortis de l'eau pour deux ou cinq minutes de pénalité, puis indiquer à l'arbitre principal quand ils peuvent regagner l'eau.
 - 3.4.2.3 Arrêter le chronomètre d'une période de jeu à la demande de l'arbitre principal en cas de blessure grave ou autres circonstances spéciales.
 - 3.4.2.4 S'assurer que tous les buts sont enregistrés et annoncés immédiatement après qu'ils auront été validés.
 - 3.4.2.5 S'assurer de l'inscription des buts marqués, des joueurs et de l'équipe créditée, et de tout autre point relatif au match, méritant d'être noté.
 - 3.4.2.6 Annoncer le score final à la fin du match après que la feuille de match a été vérifiée et contre signée par les arbitres.

3.5 Équipement des officiels

- 3.5.1 L'arbitre principal sera équipé de moyen pour créer un signal audible au-dessus et au-dessous de la surface de l'eau.

- 3.5.2 L'arbitre aquatique est équipé : d'un masque, avec verre de sécurité ou autre matériau de sécurité; d'un tuba sans partie métallique et pliable, d'une paire de palmes de hockey subaquatique conventionnelles (faites en caoutchouc ou d'une autre matière synthétique pliable non dangereuse, excluant la fibre de verres) approuvées par la Commission hockey subaquatique de la CMAS. L'arbitre aquatique portera également un T-shirt facilement identifiable, un bonnet rouge avec des protecteurs d'oreilles, et une paire de gants de couleur brillante.
- 3.5.2.1 Le masque doit comporter deux vitres séparées à moins qu'il ait un renfort rigide au centre faisant partie de l'armature du masque.
- 3.5.3 Le(s) chronomètreur(s) est équipé avec suffisamment de moyens adaptés pour mesurer le temps du match et celui de deux joueurs au moins sortis pour un temps de pénalité.
- 3.5.4 Le marqueur est doté de moyens adaptés pour effectuer le compte-rendu du match et d'un tableau d'affichage de score visible de tous les bords du bassin.

3.6 Signes (Voir Annexe "N")

3.6.1 Prêt pour commencer

Le signe prêt pour commencer est un bras tendu verticalement en l'air avec la main ouverte, doigts joints.

3.6.2 Arrêt du Jeu

Le signe d'arrêt de jeu consiste en un bras tendu en l'air, avec la main ouverte effectuant un rapide mouvement de va-et-vient.

3.6.3 Temps

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

3.6.4 Entre-deux

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

3.6.5 Coup franc

Un coup franc est signalé en repoussant l'équipe fautive par un bras tendu, paume tournée vers les fautifs. Ensuite utiliser le bras libre se déplaçant de 90° au-dessus de la surface de l'eau pour indiquer la ligne imaginaire de l'équipe fautive. Une fois l'équipe fautive correctement positionnée, le bras qui la repoussait est mis à la verticale, main ouverte. Quand les deux arbitres aquatiques ont levé leur bras, le jeu peut être relancé par l'arbitre principal.

3.6.6 Expulsion temporaire

Une expulsion temporaire est signalée en désignant du doigt le joueur fautif puis la zone de pénalité avec le même bras, en indiquant avec les doigts de l'autre main élevée au-dessus de la tête le temps de pénalité.

3.6.7 Expulsion définitive

Une expulsion définitive est signalée en désignant le joueur fautif puis la zone de pénalité tout en effectuant avec l'autre bras des allers/retours parallèles à la surface de l'eau, en pliant le coude et en faisant avec le bras libre un arc de 90° la paume au-dessus de l'eau.

3.6.8 But

Un but est signalé par les deux bras tendus verticalement vers le haut, mains ouvertes.

3.6.9 Aucun but ou but défendu avec succès (penalty)

Le signe est les arrières bras dans le prolongement des épaules, les avant-bras et les mains droites, perpendiculaires à la surface, avec les doigts joints et les paumes des mains tournées vers l'extérieur du corps. Les deux avant-bras décrivent des arcs de cercle simultanément vers la surface de l'eau, les bras droit et gauche décrivant un mouvement de va-et-vient. Répéter plusieurs fois.

- 3.6.10 **Tir de pénalité**
Un tir de pénalité est signalé par le mouvement d'un bras "pompan" de bas en haut depuis l'épaule, avant-bras vertical, main fermée.
- 3.6.11 **But de pénalité**
Un but de pénalité est accordé par la séquence gestuelle suivante : arrêt de jeu, signalement d'un tir de pénalité et pour finir but.
- 3.6.12 **Temps mort**
Un temps mort est signalé par l'extension des deux bras au-dessus de la tête pour former un grand "O", puis on signale le côté de l'équipe qui a demandé le temps mort.
- 3.6.13 **Usage irrégulier du bras libre**
L'usage irrégulier du bras libre est signalé par un bras parallèle à l'eau, coude fléchi et poing fermé : le bras se déplace ainsi dans un mouvement de "pompe" horizontale.
- 3.6.14 **Obstruction, pousser, bloquer ou accompagner**
La plupart des fautes de blocage sont signalés par deux bras au-dessus de l'eau qui se joignent par les poignets en déplaçant les bras joints vers la poitrine dans un mouvement de va-et-vient.
- 3.6.15 **Faire avancer le palet de la main libre ou avec une faute de crosse**
Ces fautes sont signalées par un poing frappant la paume de l'autre main.
- 3.6.16 **Arrêt irrégulier du palet**
Le signe pour un arrêt irrégulier du palet est un bras tendu main ouverte se déplaçant dans un plan vertical de bas en haut en un mouvement de va-et-vient.
- 3.6.17 **Appel de l'arbitre**
L'arbitre peut appeler quelqu'un dans l'eau en utilisant une main, paume tournée vers lui-même, en bougeant les doigts d'avant en arrière dans un mouvement de va-et-vient.
- 3.6.18 **Arrêt de temps des arbitres**
Les arbitres peuvent demander un arrêt de temps en faisant le signe du temps mort, puis en baissant les bras pour amener les mains à hauteur des épaules.
- 3.6.19 **Changement incorrect**
Les arbitres signalent le changement incorrect par un mouvement de roulement circulaire des deux mains.
- 3.6.20 **Conduite antisportive**
Une conduite antisportive est signalée en se tapant sur le haut du front, avec le poing.
- 3.6.21 **Faux départs, empiètements de la ligne**
Bras tendu vers le haut avec l'index pointé vers le haut. La main tourne plusieurs fois de façon que l'index décrive un cercle imaginaire au-dessus de la tête, parallèle à la surface de l'eau.
- 3.6.22 **Agripper ou se tirer avec les barrières de touche.**
Main ouverte, les doigts incurvés et la main allant d'avant en arrière dans un mouvement de traction. Le signal reproduit le geste de s'agripper à une barrière invisible, et de la secouer.
- 3.6.23 **Faute observée avec application de la règle de l'avantage**
C'est un signal effectué sous la surface de l'eau que l'arbitre effectue par une rotation du poignet, en pointant l'index. Le but de cette action est de montrer aux joueurs que l'arbitre a vu une faute et qu'en ce moment, il applique la "Règle de l'Avantage". Ce signal doit éviter la frustration des joueurs et les possibles représailles.

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

Le signe consiste en un bras plié au coude parallèle à la surface de l'eau et l'avant bras et la main droite, les doigts de la main joints et la paume orientée vers la poitrine. L'autre main fait alors un mouvement de saut par-dessus l'avant bras qui est immobile, imitant un palet qui passe au-dessus d'une barrière. Ce signe doit alors être suivi du signe approprié de l'entre-deux ou du coup franc.

4. LE MATCH

4.1 Règles du jeu

- 4.1.1 Un match est déclaré "en jeu" par l'arbitre principal seulement durant la période comprise entre le début et la fin du match. Il sera déclaré "hors jeu" pendant un temps mort demandé par une équipe ou par les arbitres, pendant le repos à la mi-temps, y compris entre les deux périodes de prolongations, et pendant le repos qui précède la mort subite.
- 4.1.2 Un joueur est déclaré "en possession" seulement quand sa crosse est en contact avec le palet.
- 4.1.3 N'importe quelle partie de la crosse peut être utilisée pour jouer le palet, excepté la partie qui pourrait dépasser le bord interne de la main. Toutefois, le palet ne peut être 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.
- 4.1.4 La crosse peut être tenue, soit par la main droite, soit par la main gauche. Changer la main qui joue est permis.
- 4.1.4.1 Un joueur peut avoir les deux mains sur la crosse lors qu'il n'est pas en possession du palet (par exemple s'il adopte une posture hydrodynamique au départ du jeu pour sprinter vers le palet au centre ou lorsqu'il tente de rattraper une crosse lâchée). 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.
- 4.1.5 Pendant le match, le palet peut être poussé ou passé dans n'importe quelle direction du fond du bassin, n'importe où dans l'aire de jeu, par le joueur en possession. Voir le paragraphe 5.2 concernant la particularité de la règle du coin.
- 4.1.6 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.
- 4.1.6.1 Le palet lorsqu'il est poussé par la crosse peut rester contre l'index quand la main est en position naturelle de tenue de crosse.
- 4.1.7 Lorsque les joueurs nagent en surface, le crawl est autorisé mais seulement si les autres joueurs ne risquent pas d'être frappés.
- 4.1.8 Durant le match, les quatre remplaçants de chaque équipe doivent attendre dans leur aire de remplacement respective.
- 4.1.9 Les méthodes de remplacements sont définies dans le paragraphe 4.4 des règles.

4.2 Durée de jeu

- 4.2.1 Un match international dure 33 minutes partagées en 2 périodes de 15 minutes et un repos de 3 minutes à la mi-temps.
- 4.2.2 A la mi-temps, les équipes changent de camp.
- 4.2.3 Après le départ, le décompte du temps est continu jusqu'au 2 dernières minutes du match et ne peut être arrêté que par l'arbitre principal en cas de blessure grave ou autre circonstance particulière

- 4.2.3.1 Pendant les 2 dernières minutes de jeu (match) ou les 2 dernières minutes de la prolongation le décompte du temps de match sera arrêté durant les arrêts de jeu, sauf pour un but marqué
- 4.2.4 S'il est nécessaire d'avoir une équipe gagnante lorsque le score final est nul, une prolongation de dix minutes est jouée après un repos de trois (3) minutes entre la fin du match et le début de la prolongation.
- 4.2.4.1 Une prolongation se compose de deux périodes de cinq (5) minutes. Les équipes débutent du même côté qu'au début du match.
- 4.2.4.2 A la fin de la première période de 5 min, les deux équipes changent immédiatement de camp. Le repos à la mi-temps est de une (1) minute.
- 4.2.4.3 Une prolongation fait partie du même match, et de ce fait, elle doit être jouée par les mêmes joueurs déclarés pour ce match.
- 4.2.5 Si après les 10 minutes de prolongation, le match est toujours nul, alors, après un repos de 1 minute et sans que les équipes 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.
- 4.2.6 Temps mort
Pour chaque compétition, un temps mort par équipe et par mi-temps peut-être demandé à la faveur d'un arrêt naturel du jeu. Le temps mort peut être demandé soit par le capitaine d'équipe, soit par l'entraîneur.
- 4.2.6.1 Pour demander un temps mort, le capitaine ou l'entraîneur attire l'attention soit des arbitres aquatiques soit de l'arbitre principal en faisant une demande verbale et en levant les deux bras au-dessus de la tête en forme de "O". L'arbitre principal autorise la requête en répétant le signe de temps mort et en arrêtant le chronomètre. Les arbitres aquatiques reprennent aussi le signe de temps mort de l'arbitre principal.
- 4.2.6.2 Chaque temps mort aura une durée de une (1) minute. Après 45 secondes, l'arbitre principal donnera un avertissement de 15 secondes.
- 4.2.6.3 Un temps mort est seulement autorisé pendant les deux périodes normales de 15 minutes. Aucun temps mort ne peut être demandé ni dans la période de 5 minutes de prolongation, ni dans la période de mort subite.
- 4.2.6.4 Pendant un temps mort, les joueurs pénalisés et les entraîneurs peuvent rejoindre leur équipe dans le terrain de jeux. À la fin de la période d'arrêt les joueurs pénalisés doivent retourner dans l'aire de pénalité, et les entraîneurs doivent sortir de l'aire de jeu.

4.3 Départ du jeu

- 4.3.1 Au début du match, après la mi-temps, après qu'un but a été validé ou après qu'un tir de pénalité a été joué, la position de départ des joueurs de chaque équipe est dans l'eau, le long de leur ligne de but respective, chaque joueur ayant au moins une main en contact avec la ligne de but. La main doit être visible des officiels.
- 4.3.2 Les remplaçants de chaque équipe seront sur le bord du bassin, dans leur zone de remplacement respective, et les joueurs pénalisés seront sur le bord de la piscine, dans la zone de pénalité.
- 4.3.3 Entre le moment où l'arbitre principal donne le signal de départ du jeu et le moment où le palet est en possession, tous les joueurs, y compris les remplaçants, entrant dans le jeu, doivent démarrer selon la règle 4.3.1. Une fois que le palet est "en possession" par l'un quelconque des joueurs ou équipe, les joueurs entrant en jeu depuis l'aire de remplacement, peuvent seulement le faire d'une position assise sur le bord de la piscine. Voir la particularité de la règle 4.3.4.
- 4.3.3.1 Une pénalité de deux minutes sera donnée aux joueurs qui rentrent dans l'eau en sautant ou plongeant d'une position debout. Pour la sécurité de tous les joueurs ceci sera strictement imposé. Aucun avertissement ne sera donné.

- 4.3.4 SEULEMENT POUR LES TOURNOIS QUI APPLIQUENT LE REMPLACEMENT AUX EXTREMITES: Entre le moment où l'arbitre principal donne le signal de départ du jeu et le moment où le palet est en possession, tous les joueurs, y compris les remplaçants, entrant dans le jeu, doivent démarrer selon la règle 4.3.1. Une fois que le palet est "en possession" par l'un quelconque des joueurs ou équipe, les joueurs entrant en jeu de derrière de leur ligne de but peuvent y entrer comme ils veulent, y compris en plongeant la tête la première.
- 4.3.4.1 Aucune pénalité ne sera donnée pour sauter ou plonger durant les remplacements si cela est fait sans risque pour les autres lors des tournois qui appliquent le remplacement aux extrémités.
- 4.3.5 Les positions de départ des arbitres du match sont :
- 4.3.5.1 L'arbitre principal est sur le bord, approximativement au milieu de la ligne de touche.
- 4.3.5.2 Les deux arbitres aquatiques sont dans l'eau, au milieu de leur ligne de touche respective.
- 4.3.6 Un signal d'avertissement audible est donné trente (30) secondes avant le début de chaque période (première période, deuxième période, prolongations et mort subite). À la fin des trente (30) secondes le signal audible pour débiter le jeu sera donné.
- 4.3.7 L'arbitre principal fait reprendre le jeu trente secondes après qu'un but a été validé, ou plus tôt si l'équipe qui a marqué le but est prête. Aucun signal des trente secondes n'est donné.
- 4.3.7.1 Si pour une raison quelconque, le jeu reprenait avant que tous les joueurs aient regagné leur ligne de but, ces derniers doivent la rejoindre, et la toucher avant de reprendre le jeu. La main qui touche le mur doit être visible de l'arbitre principal.
- 4.3.8 Si le jeu est interrompu pour une infraction aux règles, un accident ou une blessure, il est relancé par l'arbitre principal.

4.4 Remplacement

- 4.4.1 Il y a trois (3) méthodes de remplacer des joueurs pendant les tournois : remplacement sur les côtés, remplacement dans l'eau et remplacement aux extrémités. Une seule méthode doit être choisie pour un tournoi.
- 4.4.2 **Remplacement sur les côtés**
- 4.4.2.1 Seule méthode utilisée pour des Championnats du Monde.
- 4.4.2.2 Les aires de remplacement des deux équipes doivent être du même côté du terrain de jeu, marquées sur le bord de la piscine, et visibles de la surface de l'eau. L'emplacement préféré des aires de remplacement des équipes est situé en face de l'arbitre principal et de la table des chronométreurs/marqueurs, ainsi on peut facilement observer les remplacements.
- 4.4.2.3 Le bord du terrain de jeu, que ce soit un mur de piscine ou une barrière, doit être contigu des aires de remplacement des équipes. Il ne pourra pas y avoir entre le terrain de jeux et les aires de remplacement des équipes un secteur neutre.
- 4.4.2.4 L'aire de remplacement de chaque équipe est l'aire de 5 mètres situé à 5 mètres et 10 mètres des lignes de but de chaque équipe.
- 4.4.2.5 On considère qu'un joueur sortant du terrain de jeux est entièrement dans l'aire de remplacement de l'équipe quand il est entièrement sorti de l'eau et se trouve à l'intérieur de l'aire de remplacement.
- 4.4.2.6 Le remplaçant ne peut pas entrer dans le terrain de jeux jusqu'à ce que le joueur sortant soit entièrement sorti de l'eau. Le remplaçant est considéré avoir quitté l'aire de remplacement de l'équipe quand il/elle est rentré en contact avec l'eau dans le terrain de jeux.
- 4.4.2.7 Les remplaçants ne peuvent pas s'asseoir au bord du terrain avec les jambes ou les palmes dans l'eau.

- 4.4.2.8 Quand le palet est en jeu et qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone des remplaçants, les remplaçants entrant dans le jeu peuvent le faire, seulement d'une position assise ou accroupie sur le bord du terrain de jeux, dans leur zone des remplaçants. Une pénalité deux minutes sera attribuée pour plongeon pieds ou tête en premier quand le palet est en jeu dans la zone indiquée. Pour la sécurité de tous les joueurs cette règle sera strictement appliquée. Aucun avertissement ne sera donné. Quand le palet est à l'extérieur de la zone de 3 mètres indiquée, les joueurs ne seront pas pénalisés s'ils plongent la tête la première ou s'ils sautent les pieds en premier dans le jeu.
- 4.4.2.9 Les remplaçants qui entrent dans l'aire de jeu doivent toucher leur ligne de but respective avant de rentrer dans le jeu, après qu'un but a été marqué ou qu'un penalty a été joué.
- 4.4.2.10 Les quatre remplaçants peuvent être utilisés tandis qu'un match est en cours, c.-à-d., remplacement pendant le jeu ou pour tout arrêt normal du jeu, par exemple, sortie en touche du palet, pénalité, but, temps mort ou pause à la mi-temps.
- 4.4.2.11 Un, deux, trois ou quatre joueurs peuvent être remplacés à la fois.
- 4.4.2.12 Les remplaçants qui commettent une faute seront sanctionnés d'une pénalité deux (2) minutes. L'équipe jouera avec autant de joueurs en moins qu'il y a de pénalisés.
- 4.4.2.13 Les arbitres n'attendront pas que les remplaçants reprennent leur place (pour le coup franc).
- 4.4.2.14 Des joueurs ayant quittés l'eau pour permettre à un remplaçant d'y entrer deviennent eux-mêmes remplaçants et doivent attendre dans l'aire de remplacement de l'équipe, jusqu'à ce qu'ils soient sollicités.
- 4.4.3 **Remplacement dans l'eau**
- 4.4.3.1 Les aires de remplacement des deux équipes doivent être du même côté du terrain de jeu. L'emplacement préféré des aires de remplacement des équipes est situé en face de l'arbitre principal et de la table des chronométreurs/marqueurs, ainsi on peut facilement observer les remplacements.
- 4.4.3.2 Le bord du terrain de jeux, doit être contigu des aires de remplacement des équipes. Il ne pourra pas y avoir entre le terrain de jeux et les aires de remplacement des équipes un secteur neutre.
- 4.4.3.3 L'aire de remplacement de chaque équipe est l'aire de 5 mètres situé à 5 mètres et 10 mètres des lignes de but de chaque équipe.
- 4.4.3.3.1 Une ligne flottante en surface marquera le bord du terrain de jeux, situé directement au-dessus de la barrière ou de la délimitation du terrain de jeu au fond, et définira également le bord du terrain de jeux avec l'aire de remplacement de chaque équipe.
- 4.4.3.3.2 Les joueurs ne peuvent pas s'accrocher aux lignes flottantes marquant l'aire de remplacement de chaque équipe.
- 4.4.3.4 On considère qu'un joueur sortant du terrain de jeux est entièrement dans l'aire de remplacement de l'équipe quand il/elle a sorti son tuba de l'eau et se trouve à l'intérieur des limites de l'aire de remplacement.
- 4.4.3.5 Le remplaçant ne peut pas entrer dans le terrain de jeux jusqu'à ce que le tuba du joueur sortant soit sorti de l'eau dans l'aire de remplacement. Le remplaçant est considéré avoir quitté l'aire de remplacement de l'équipe quand son tuba est rentré entièrement sous la surface de l'eau dans l'aire de remplacement de l'équipe.
- 4.4.3.6 Les remplaçants qui entrent dans l'aire de jeu doivent toucher leur ligne de but respective avant de rentrer dans le jeu, après qu'un but a été marqué ou qu'un penalty a été joué.
- 4.4.3.7 Les quatre remplaçants peuvent être utilisés tandis qu'un match est en cours, c.-à-d., remplacement pendant le jeu ou pour tout arrêt normal du jeu, par exemple, sortie en touche du palet, pénalité, but, temps mort ou pause à la mi-temps.
- 4.4.3.8 Un, deux, trois ou quatre joueurs peuvent être remplacés à la fois.

- 4.4.3.9 Les remplaçants qui commettent une faute seront sanctionnés d'une pénalité deux (2) minutes. L'équipe jouera avec autant de joueurs en moins qu'il y a de pénalisés.
- 4.4.3.10 Les arbitres n'attendront pas que les remplaçants reprennent leur place dans l'eau (pour le coup franc).
- 4.4.3.11 Des joueurs ayant quittés l'eau pour permettre à un remplaçant d'y entrer deviennent eux-mêmes remplaçants et doivent attendre dans l'aire de remplacement de l'équipe, jusqu'à ce qu'ils soient sollicités.
- 4.4.4 **Remplacement aux extrémités**
- 4.4.4.1 C'est la forme la moins souhaitable de remplacement pour un tournoi et sera SEULEMENT employée quand le remplacement sur les côtés ne peut pas être employé.
- 4.4.4.2 Le bord du terrain de jeu (ligne de but de chaque équipe), doit être contigu des aires de remplacement des équipes. Il ne pourra pas y avoir entre le terrain de jeu et les aires de remplacement des équipes un secteur neutre.
- 4.4.4.3 L'aire de remplacement des équipes est située derrière les lignes de but que de chaque équipe.
- 4.4.4.4 Un joueur sortant du terrain de jeu est considéré être entièrement dans l'aire de remplacement de l'équipe quand il/elle est entièrement sorti de l'eau et se trouve à l'intérieur des limites de l'aire de remplacement.
- 4.4.4.5 Le remplaçant ne peut pas entrer dans le terrain de jeu jusqu'à ce que le joueur sortant soit entièrement sorti de l'eau. Le remplaçant est considéré avoir quitté l'aire de remplacement de l'équipe quand il/elle est rentré en contact avec l'eau dans le terrain de jeu.
- 4.4.4.6 Les remplaçants ne peuvent pas s'asseoir au bord du terrain de jeu avec les jambes ou les palmes dans l'eau.
- 4.4.4.7 Les quatre remplaçants peuvent être utilisés tandis qu'un match est en cours, c.-à-d., remplacement pendant le jeu ou pour tout arrêt normal du jeu, par exemple, sortie en touche du palet, pénalité, but, temps mort ou pause à la mi-temps.
- 4.4.4.8 Un, deux, trois ou quatre joueurs peuvent être remplacés à la fois.
- 4.4.4.9 Les remplaçants qui commettent une faute seront sanctionnés d'une pénalité deux (2) minutes. L'équipe jouera avec autant de joueurs en moins qu'il y a de pénalisés.
- 4.4.4.10 Les arbitres n'attendront pas que les remplaçants reprennent leur place dans l'eau (pour le coup franc).
- 4.4.4.11 Des joueurs ayant quittés l'eau pour permettre à un remplaçant d'y entrer deviennent eux-mêmes remplaçants et doivent attendre dans l'aire de remplacement de l'équipe, jusqu'à ce qu'ils soient sollicités.

4.5 Arrêt du Jeu

- 4.5.1 Le signal de fin de temps réglementaire est donné par l'arbitre principal, d'après les indications du chronométrateur, selon lesquelles le temps de la période est écoulé.
- 4.5.2 Le jeu peut aussi être arrêté par l'arbitre principal :
- 4.5.2.1 Lorsqu'un but est marqué.
- 4.5.2.2 Lorsqu'une infraction aux règles est commise.
- 4.5.2.3 Lorsque survient un accident ou une blessure.
- 4.5.2.4 Lorsqu'il y a besoin de consulter les arbitres aquatiques.
- 4.5.2.5 Lorsqu'une circonstance spéciale nécessite que l'arbitre principal arrête le jeu.
- 4.5.3 Le chronomètre n'est pas arrêté sans indication de l'arbitre principal.

4.6 Condition de validation d'un but

- 4.6.1 Un but est validé lorsque le palet est entièrement rentré dans le volume du but et a touché la paroi arrière et/ou le fond du but, poussé ou propulsé par la crosse. Si le palet entre dans le

volume du but poussé par autre chose que la crosse, cela constitue une infraction aux règles et la sanction appropriée doit être appliquée.

- 4.6.2 Le volume du but est le volume ainsi défini : 120 mm de la ligne de but à l'arête de la cuvette avec la rampe, 180 mm de hauteur sur 3 m de longueur, le long de la cuvette.
- 4.6.3 Des illustrations de palets étant entièrement entrés dans le volume du but sont représentés dans les huit dessins identifiés par : "A", "B", "C", "D", "E", "F", "G" et "H" en annexe I. De plus, des dessins identifiés par "I", "J", "K" ET "L" dans les illustrations de l'annexe J sont des exemples de palets n'étant pas entièrement entrés dans le volume du but. En outre, les derniers dessins "M" et "N" ne sont pas des buts validés bien que le palet soit entré dans le volume du but, car le palet n'a touché ni la paroi arrière ni le fond du but.

5. JEU IRREGULIER

5.1 La règle de l'avantage

- 5.1.1 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, **alors il laisse poursuivre le jeu comme si la faute n'avait pas eu lieu.**
- 5.1.2 Si une infraction est observée et la règle d'avantage est appliquée, l'arbitre peut attribuer une pénalité une fois que le jeu sera arrêté.

5.2 La règle du coin

- 5.2.1 Le "coin" est défini comme un secteur marqué par un arc de cercle d'un rayon de 1m dans chacun des quatre coins sur le fond du terrain de jeux.
- 5.2.1.1 L'arc de cercle appartient au coin, et une fois que le palet touche l'arc de cercle la règle du coin est appliquée.
- 5.2.2 Lors d'une manœuvre défensive, un défenseur peut amener le palet dans le coin et l'y maintenir jusqu'à ce que son équipe vienne l'aider. Ce joueur pourra être remplacé par un autre joueur qui pourra essayer de sortir le palet du coin. Mais si un troisième joueur arrive pour maintenir le palet dans ce même coin sans tenter de le sortir, l'arbitre aquatique arrête le jeu et donne un coup franc à l'équipe opposée. La répétition de cette faute par la même équipe sera pénalisée par un avertissement (1^{re} faute) aux joueur(s), et de deux minutes de pénalité (pour les fautes suivantes) pour le(s) joueur(s) fautif(s).

5.3 Infractions

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

- 5.3.1 Démarrer le jeu incorrectement selon ces règles.
- 5.3.2 Se tenir debout sur le fond du bassin de manière à gêner le jeu pendant le match.
- 5.3.3 La règle du coin.
- 5.3.4 Avoir plus de 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 expulsé pour le reste de la partie.
- 5.3.5 Déplacer ou tenter de jouer le palet avec autre chose que la crosse.
- 5.3.6 Toucher le palet avec la main libre ou celle qui joue, ceci incluant le guidage du palet avec un doigt déplié.
- 5.3.6.1 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.

- 5.3.7 Lever ou porter le palet en équilibre sur la crosse.
- 5.3.8 Faire obstruction à un adversaire de n'importe quelle façon s'il n'est pas en possession du palet.
- 5.3.9 Avoir une conduite qui, de l'avis des officiels, peut être considérée comme étant contraire à l'esprit sportif d'une rencontre.
- 5.3.10 Empêcher ou tenter d'empêcher un but d'être marqué avec autre chose que la crosse.
- 5.3.11 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.
- 5.3.12 Tenter d'entrer en possession du palet en utilisant l'obstruction.
- 5.3.13 Utiliser les mains, les bras ou le corps d'une quelconque façon, pour accrocher, tirer ou pousser un adversaire ou sa crosse.
- 5.3.14 Enlever ou tenter d'enlever l'équipement d'un adversaire.
- 5.3.15 Insulter par des mots ou des gestes d'autres joueurs ou les officiels.
- 5.3.16 Refuser d'accepter une décision quelconque des officiels.
- 5.3.17 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.

6. PENALITES

6.1 Moyens d'action des officiels

- 6.1.1 Dans le cas où une infraction aux règles surviendrait, le jeu est arrêté par l'arbitre principal ; soit en voyant un arbitre aquatique qui fait le signe arrêt de jeu, soit en observant une infraction depuis la surface.
 - 6.1.1.1 En fonction de la gravité de la faute, les arbitres ont à leur disposition les moyens suivants pour pénaliser les joueurs fautifs :
 - 6.1.1.1.1 Ils peuvent avertir le(s) joueur(s) fautifs (voir 6.2).
 - 6.1.1.1.2 Ils peuvent expulser le(s) joueur(s) fautif(s) de l'eau pour un temps de pénalité de 2 ou 5 minutes (voir 6.3).
 - 6.1.1.1.3 Ils peuvent expulser le(s) joueur(s) fautif(s) de l'eau pour le reste de la partie (voir 6.4).
 - 6.1.1.2 En plus de la pénalité au(x) joueur(s) fautif(s) ou comme alternative, les arbitres peuvent aussi disposer des moyens suivants pour pénaliser une équipe fautive :
 - 6.1.1.2.1 Ils peuvent accorder un entre-deux, aucune équipe n'ayant l'avantage (voir 6.5).
 - 6.1.1.2.2 Ils peuvent accorder un coup franc à l'équipe non fautive (voir 6.6).
 - 6.1.1.2.3 Ils peuvent accorder un tir de pénalité si la faute est commise dans les 3 mètres de la zone de but (voir 6.7).
 - 6.1.1.2.4 Ils peuvent accorder un but de pénalité à l'équipe non fautive (voir 6.8).
 - 6.1.1.3 Dans le cas où une infraction aux règles serait commise par les remplaçants ou les officiels de l'équipe, les arbitres peuvent aussi appliquer les pénalités appropriées, c'est-à-dire qu'un remplaçant peut être sanctionné de la même manière qu'un joueur. Un remplaçant sanctionné par une pénalité doit purger dans la zone de pénalité. De plus, l'équipe doit sortir un joueur de l'eau et de façon à jouer en nombre inférieur pendant la durée de la pénalité.

6.2 Avertissement

- 6.2.1 Pour des infractions mineures ou accidentelles ou toute autre raison jugée nécessaire par les arbitres, une fois le jeu arrêté, les arbitres peuvent donner un avertissement verbal à l'(aux) équipe(s) ou au(x) joueur(s) concerné(s).

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

6.3 Expulsion temporaire

- 6.3.1 Pour des infractions majeures ou des infractions mineures collectives répétées et une fois que le jeu a été arrêté, l'arbitre envoie le(s) joueur(s) fautif(s) en zone de pénalité pour y purger un temps de pénalité de 2 ou 5 minutes.
- 6.3.1.1 Un temps de pénalité est indiqué par l'arbitre qui a stoppé le jeu, en désignant du doigt le(s) joueur(s) fautif(s) puis la chaise de pénalité, et en levant 2 ou 5 doigts de la main libre pour indiquer le temps de pénalité, qui doit être purgé.
- 6.3.1.1.1 Le temps de pénalité ne commence pas tant que le fautif n'est pas dans la zone de pénalité, qui est adjacente à la table du chronomètreur.
- 6.3.1.1.2 Les joueurs expulsés ne sont pas remplacés.
- 6.3.1.2 Le chronométrage du temps d'expulsion est placé sous la responsabilité du chronomètreur.
- 6.3.1.2.1 Le joueur fautif expulsé doit attendre le signal du chronomètreur, indiquant l'expiration du temps d'expulsion, et l'autorisation de l'arbitre principal, avant de regagner l'eau à la ligne centrale.
- 6.3.1.2.2 Un joueur expulsé doit regagner le jeu en se laissant glisser peu à peu dans l'eau à la ligne centrale. Sous aucun prétexte, un joueur expulsé ne doit entrer dans l'eau en sautant ou en plongeant pendant que se joue un match.
- 6.3.1.2.3 Si le temps de pénalité s'achève pendant un arrêt du jeu, le(s) joueur(s) ne peu(ven)t entrer dans l'eau avant que l'une des équipes rentre en possession du palet.
- 6.3.1.3 Une fois que le(s) joueur(s) fautif(s) a (ont) 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.

6.4 Expulsion définitive

- 6.4.1 Pour une infraction majeure délibérée ou un comportement répété contraire à l'esprit sportif et une fois que le jeu a été arrêté, les arbitres peuvent expulser le(s) joueur(s) fautif(s) de l'eau pour le reste du match, ce qui inclut toutes les périodes de prolongation.
- 6.4.1.1 Une expulsion définitive est indiquée par l'arbitre qui a arrêté le jeu en désignant du doigt le(s) joueur(s) fautif(s) puis la zone de pénalité et en faisant avec le bras libre un arc de 90°, la paume au-dessus de l'eau.
- 6.4.1.1.1 Un joueur expulsé pour le reste du match doit gagner la zone de pénalité qui est située près de la table du chronomètreur et y rester jusqu'à ce que le match soit terminé.
- 6.4.1.1.2 Un joueur expulsé pour le reste du match ne peut être remplacé.
- 6.4.2 Une fois que le(s) joueur(s) fautif(s) a (ont) été sommé(s) de quitter l'eau, l'arbitre qui a arrêté le jeu, indique si le jeu reprend par un entre-deux, un coup franc ou un tir de pénalité.
- 6.4.3 Dans le cas d'une infraction majeure délibérée ou d'un comportement contraire à l'esprit sportif répété de la part d'un officiel de l'équipe (directeur, assistant directeur, entraîneur, entraîneur aquatique, médecin officiel, etc.), le jeu est arrêté et les arbitres expulsent l'officiel du bord du bassin pour le reste du match, ce qui inclut toutes les prolongations de sorte que l'officiel ne peut plus interrompre le match ni continuer à diriger, conduire ou exercer une influence sur l'équipe.

6.5 Entre deux

(Voir L'Annexe "K")

- 6.5.1 Pour une infraction mineure ou accidentelle ou toute autre raison jugée nécessaire, une fois que le jeu a été arrêté, les arbitres peuvent accorder un entre-deux, sans qu'aucune équipe n'ait l'avantage, cela seul ou conjointement avec les règles 6.2, 6.3 ou 6.4.
- 6.5.1.1 Un entre-deux est indiqué par l'arbitre qui a arrêté le jeu en levant les deux bras mains fermées croisées au-dessus de la tête.
- 6.5.1.2 Lorsqu'un entre-deux a été accordé, le jeu recommence de la surface comme suit :
- 6.5.1.2.1 Le palet est placé au point où l'infraction a été commise à condition que cela ne soit jamais à moins de 2 mètres d'une ligne de touche et/ou à moins de 5 mètres d'une ligne de but.
- 6.5.1.2.2 Les 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'est-à-dire avec les extrémités des tubas sortant de l'eau). Les joueurs peuvent se positionner n'importe où dans le terrain entre le but qu'ils défendent et la ligne imaginaire.
- 6.5.1.2.3 Un joueur de chaque équipe se prépare à prendre possession du palet, dès que le signal de reprise de jeu est donné par l'arbitre principal.
- 6.5.1.2.4 Lorsque les deux équipes sont en position, les arbitres aquatiques indiquent à l'arbitre principal que le jeu peut reprendre, en faisant le signal prêt à la mise en jeu.
- 6.5.1.2.5 Le jeu reprend au signal de l'arbitre principal, et les deux équipes tentent immédiatement de prendre possession du palet.

6.6 Coup franc

(Voir L'Annexe "L")

- 6.6.1 Pour toute infraction aux règles et, une fois que le jeu a été arrêté, les arbitres peuvent accorder contre l'équipe fautive un coup franc seul ou conjointement avec les règles 6.2, 6.3 ou 6.4.
- 6.6.2 Pour reprendre le jeu :
- 6.6.2.1 Le palet est placé à l'endroit où la faute a été commise sauf lorsque la faute a lieu loin du palet auquel cas le palet est placé à l'endroit où il était lorsque le jeu a été arrêté. Le palet ne peut jamais être placé à moins de deux mètres d'une ligne de touche et/ou moins de 5 mètres d'une ligne de but.
- 6.6.2.2 Les arbitres aquatiques s'alignent d'abord sur le palet, ils lèvent ensuite une main en un signal de "stop" avec la paume de la main face à l'équipe fautive pour indiquer un coup franc; ils s'éloignent de 3 mètres du palet, en direction de l'équipe fautive et forment une ligne imaginaire en travers du terrain, derrière laquelle tous les joueurs de l'équipe fautive doivent se retirer.
- 6.6.2.2.1 Si l'équipe fautive ne recule pas ou reste en avant de la ligne des trois (3)mètres, c'est une autre faute et le palet peut être déplacé de trois (3) mètres supplémentaires en direction du but de l'équipe fautive.
- 6.6.2.3 Les joueurs de l'équipe bénéficiaire se préparent à prendre possession du palet en se positionnant n'importe où dans le terrain, et,
- 6.6.2.4 Lorsque les deux équipes sont en place, les arbitres aquatiques lèvent une main ouverte bras tendu pour signaler à l'arbitre principal que le jeu peut reprendre.
- 6.6.3 Une fois que le signal de reprise de jeu a été donné par l'arbitre principal, l'équipe bénéficiaire doit prendre possession du palet dans les cinq (5) secondes après que le signal a été donné.
- 6.6.3.1 Si les joueurs n'ont pas pris possession du palet dans les 5 secondes suivant le signal de l'arbitre principal, alors cette équipe perd le coup franc. Le jeu redémarre ensuite par un entre-deux.
- 6.6.3.2 Les joueurs de l'équipe fautive peuvent s'immerger mais ne peuvent franchir la ligne imaginaire jusqu'à ce que l'équipe bénéficiaire ait pris possession du palet.

6.7 Jeu irrégulier

6.7.1 La nature des infractions

6.7.1.1 Infraction mineure

- la plupart des infractions de crosse
- départs incorrects
- la plupart des infractions d'obstruction

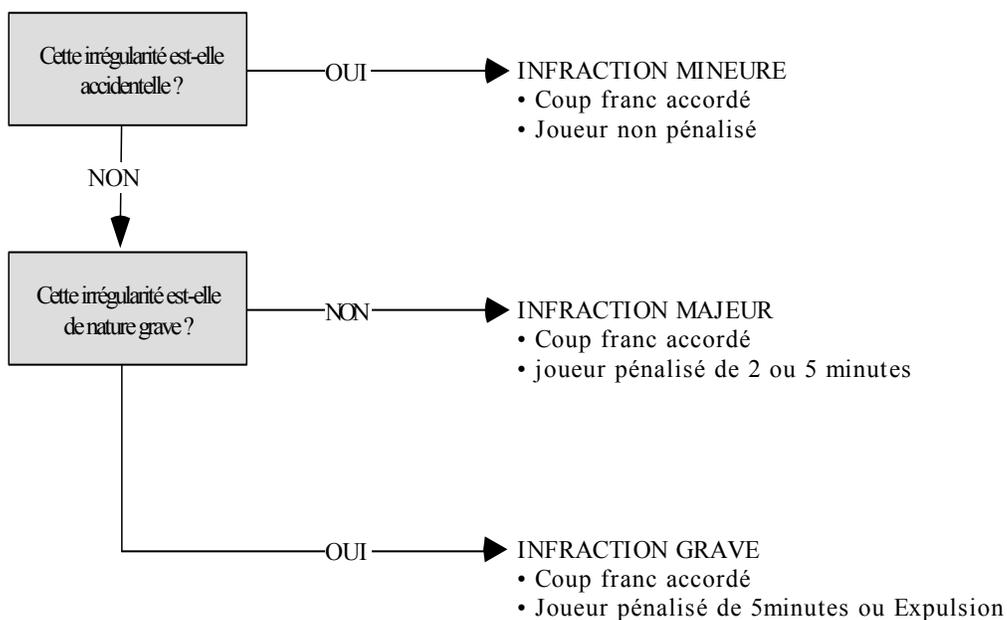
6.7.1.2 Infraction grave

- saisir, retenir, pousser
- langage obscène, abus verbal
- obstruction délibérée
- infractions mineures continues

6.7.1.3 Infraction très grave

- se battre, coup
- infractions graves continues

6.7.2 Procédure de sélection des infractions



6.7.3 Jeu dangereux

6.7.3.1 Si l'arbitre aquatique considère que le palet a été délibérément joué d'une façon dangereuse, il avertira le joueur fautif et accordera un coup franc, expulsant le joueur pour un temps de pénalité ou pour le reste du match.

6.7.4 Tir délibéré du palet en touche

6.7.4.1 Si un joueur projette délibérément un palet par-dessus la ligne de touche, l'équipe est avertie, et le joueur fautif est pénalisé. Le jeu redémarre par un coup franc.

6.7.5 Temps de pénalité

6.7.5.1 Le tableau suivant donne la liste des temps de pénalité appliqués contre les fautifs en fonction des infractions aux règles.

REGLE	INFRACTION/FAUTE	1 ^{re} Infraction	2 ^e Infraction	3 ^e Infraction ou plus
5.3.1	Départ incorrect	Avertissement	2 minutes	2 minutes
5.3.2	Se tenir debout sur le terrain de jeux	Avertissement	2 minutes	2 minutes
5.3.3	Violation de la règle du coin	Avertissement	2 minutes	2 minutes
5.3.6	Manipulation du palet avec la main libre	2 minutes	2 minutes	2 minutes
5.3.7	Soulever, porter le palet	2 minutes	2 minutes	2 minutes
5.3.9	Conduite antisportive	2 minutes	2 ou 5 minutes *	5 minutes
5.3.10	Arrêter un but illégalement	2 minutes	2 minutes	5 minutes
5.3.13	Retenir un adversaire	2 minutes	2 ou 5 minutes ou expulsion définitive *	5 minutes ou expulsion définitive *
5.3.14	Enlever l'équipement d'un joueur	2 minutes	5 minutes ou expulsion définitive *	expulsion définitive
5.3.15	Insultes	2 minutes ou expulsion définitive *	5 minutes ou expulsion définitive *	expulsion définitive
5.3.17	Attaquer/blesser	expulsion définitive		

* Selon la sévérité

6.8 Tir de pénalité. (Voir L'Annexe "M")

6.8.1 Pour toute infraction aux règles survenue dans la zone de but des 3 m et qui empêche qu'un but presque certain soit marqué, l'arbitre signale à l'arbitre principal d'arrêter le jeu en levant et baissant une main fermée, faisant l'action de "pomper" pour indiquer qu'un tir de pénalité est accordé contre l'équipe fautive. L'arbitre peut également, à discrétion, pénaliser le(s) joueur(s) fautif(s) par un avertissement, un temps de pénalité ou une expulsion définitive.

6.8.2 Pour préparer un tir de pénalité :

6.8.2.1 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.

6.8.2.2 Le capitaine de l'équipe bénéficiaire choisit deux (2) attaquants parmi tous les joueurs et remplaçants de l'équipe bénéficiaire, et qui sont, au départ, tous les deux en surface et derrière le palet.

6.8.2.2.1 Les joueurs dans l'aire de pénalité ne peuvent pas être choisis pour le tir de pénalité, y compris le joueur envoyé dans l'aire de pénalité pour l'infraction ayant entraîné ce tir de pénalité.

6.8.2.3 Le capitaine de l'équipe fautive choisit un (1) défenseur parmi tous les joueurs et remplaçants de l'équipe fautive, et qui est initialement en surface, près du point milieu de la ligne de but et a une main en contact avec la ligne de but.

6.8.2.4 Tous les autres joueurs des deux équipes doivent retourner dans leur aire de remplacement respective.

- 6.8.2.5 Les arbitres aquatiques sont 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.
- 6.8.3 L'arbitre principal, voyant que tout le monde est à sa place, et que les arbitres aquatiques font le signal prêt à la mise en jeu, donne le signal pour que le tir de pénalité soit joué.
- 6.8.4 Une fois que le signal pour commencer le jeu a été donné, pour jouer le tir de pénalité;
- 6.8.4.1 Un attaquant s'immerge à sa convenance, et doit prendre possession du palet dans les cinq (5) secondes après que le signal a été donné. Si le joueur ne prend pas possession du palet, le tir de pénalité est perdu et considéré défendu avec succès ;
- 6.8.4.2 Une fois qu'un joueur attaquant est entré en possession, le jeu se poursuit jusqu'à ce que le tir de pénalité soit achevé ;
- 6.8.4.3 L'autre attaquant s'immerge à sa convenance; et les deux attaquants tentent de rester en possession du palet, de marquer un but en manœuvrant le palet n'importe où dans la zone de tir de pénalité, et en empêchant le défenseur de s'emparer du palet et de le sortir de la zone de tir de pénalité ;
- 6.8.4.4 Si l'un des joueurs attaquants commet une infraction après que le tir de pénalité a commencé, l'arbitre aquatique qui voit l'infraction signale immédiatement que le jeu doit être stoppé et avertit le joueur fautif de l'infraction. Le tir de pénalité est considéré comme ayant été défendu avec succès par le défenseur, c'est-à-dire que le but n'est pas validé même s'il a été marqué avant que l'arbitre ait arrêté le jeu ;
- 6.8.4.5 Le joueur défenseur, à sa discrétion, s'immerge et garde une main en contact avec le mur de la ligne de but jusqu'à ce qu'un attaquant ait pris possession du palet, à ce moment, le défenseur n'a plus besoin de toucher le mur avec une main et doit essayer, non seulement d'empêcher qu'un but soit marqué, mais aussi de s'emparer du palet pour le sortir entièrement au-delà de la ligne pointillée des 6 mètres, c'est-à-dire hors de la zone de tir de pénalité; et,
- 6.8.4.6 Les arbitres, à leur convenance, s'immergent, s'assurent qu'un attaquant entre en possession du palet dans les cinq (5) secondes ; et avertissent l'arbitre principal d'arrêter le jeu lorsque le tir de pénalité est achevé, soit parce qu'un but est marqué soit parce que le palet est entièrement hors de la zone de tir de pénalité.
- 6.8.5 Une fois que le tir de pénalité a été joué, que le but ait été marqué ou non, le jeu redémarre selon la règle 4.3.
- 6.8.6 Une fois qu'un tir de pénalité a été accordé, il doit être joué. Au cas où une période s'achèverait avant que le tir de pénalité ait été joué, la procédure ne doit pas être interrompue et le match doit être prolongé pour permettre au tir de pénalité de s'achever.
- 6.8.7 Pendant l'exécution d'un tir de pénalité, tous les chronomètres sont arrêtés, celui du jeu et ceux des pénalités. Une fois le but marqué ou défendu avec succès défendu, tous les chronomètres sont remis en marche par l'arbitre principal.

6.9 But de pénalité

- 6.9.1 Dans des cas extrêmes, pour une infraction quelconque au règlement commise n'importe où dans le terrain dans des circonstances où un but aurait été marqué de façon presque certaine, une fois que le jeu a été arrêté, les arbitres peuvent accorder un but de pénalité pour l'équipe non fautive et renoncer au tir de pénalité.
- 6.9.2 Un but de pénalité est indiqué par l'arbitre aquatique qui a arrêté le jeu, en levant et baissant le poing, en faisant l'action de "pomper", suivi de la levée des deux mains au-dessus de la tête.
- 6.9.3 Lorsqu'un but de pénalité a été accordé, le jeu normal reprend avec le palet placé au centre du terrain, selon la règle 4.3. Aucun signal des trente (30) secondes n'est donné.

6.10 Sortie en touche (voir l'annexe "B" et "C")

- 6.10.1 Dans un bassin qui n'a pas de mur pour ligne de touche, si le palet est complètement sorti de l'aire de jeu, c'est-à-dire qu'il est passé entièrement de l'autre côté de la ligne de touche, alors l'arbitre arrête le jeu et accorde soit un entre-deux soit un coup franc contre l'équipe fautive.
- 6.10.2 Le palet est placé à 2 m de l'endroit où il est sorti, excepté toutes les fois qu'il sort 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.
- 6.10.3 Si un joueur projette délibérément un palet par-dessus la ligne de touche, l'équipe est avertie, et le joueur fautif est pénalisé. Le jeu redémarre par un coup franc.

6.11 Départs incorrects

- 6.11.1 Commencer le jeu avant le signal ou faux départ.
- Sur un départ : Coup franc au centre du terrain de jeux à l'autre équipe.
- Sur un entre deux : Coup franc à l'autre équipe.
- Sur un coup franc : 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).

6.12 Obstruction

- 6.12.1 Observée particulièrement lorsqu'un palet est tiré en avant et que le joueur en opposition pivote sans aller directement sur le palet.
- 6.12.2 Obstruction sur un coup franc, avant que le palet soit joué. Un joueur est considéré en obstruction s'il essaye de bloquer un autre joueur en ligne directe avec le palet.

7. GÉNÉRALITÉS.

7.1 Préparation d'avant match

- 7.1.1 Avant un match, les deux capitaines d'équipe se présenteront entre eux et aux officiels.

7.2 Protestations et réclamations

- 7.2.1 Si une protestation est émise par un capitaine d'équipe ou un responsable d'équipe à propos de la conduite du match durant son déroulement, l'arbitre principal doit arrêter le jeu, consulter les arbitres aquatiques et autant de personnes qu'il est nécessaire, considérer les faits relatés, annoncer sa décision, et faire reprendre le jeu.
- 7.2.1.1 Si un joueur reçoit une pénalité, seul le capitaine de l'équipe peut protester auprès de l'arbitre aquatique, cela ne sera pas considéré comme "*un refus d'accepter une décision d'un officiel*"; par conséquent, cela ne méritera pas l'application d'une autre pénalité pour manquement à la règle 5.3.16. Si après avoir reçu une explication, le joueur refuse d'aller dans la zone de pénalité, cette action peut constituer un refus d'accepter des décisions prises par des officiels. Le joueur va immédiatement en zone de pénalité et laisse le capitaine contester la faute auprès de l'arbitre principal. Après consultation, et prise de décision de l'arbitre principal, le capitaine ne doit pas protester plus longtemps afin que le match puisse reprendre. Une réclamation peut être faite après le match si nécessaire.
- 7.2.2 Pendant les trente (30) minutes qui suivent la fin d'un match, un représentant officiel de l'équipe peut faire appel d'une décision d'un arbitre principal par écrit au commissaire de compétition.
- 7.2.3 Un droit de 100 euros en espèce ou son équivalent, devra accompagner la réclamation écrite.
- 7.2.4 Toutes les réclamations conformément soumises doivent être jugées le jour même de leur réception par un jury composé d'un représentant de chaque fédération participant au championnat. La décision du jury est définitive.

7.3 Abandon du match

- 7.3.1 Dans le cas où un match devrait être abandonné, l'arbitre principal décide des mesures qui doivent être prises.
- 7.3.2 La décision de l'arbitre principal est définitive.

7.4 Autorité de tutelle

- 7.4.1 L'autorité de tutelle, pour tout match international de hockey subaquatique, est la Commission de hockey subaquatique de la C.M.A.S.
- 7.4.2 Toutes les requêtes concernant les règles de jeu qui régissent les rencontres internationales doivent être adressées à l'actuel Directeur des règles de jeu du hockey subaquatique.

8. AMENDEMENT AUX RÈGLES.

- 8.1 La possibilité de proposer, discuter, et approuver des amendements aux règles est prévue quand plusieurs fédérations participent à un Championnat du Monde au cours duquel sont programmées des réunions de la Commission Hockey Subaquatique de la C.M.A.S.
- 8.2 Des amendements aux règles peuvent être proposés par chaque fédération à tout moment entre 2 Championnats du Monde. La fédération proposera par écrit au directeur des règles de jeu l'(es) amendement(s) proposé(s) ainsi que les raisons justifiant le changement de règle pour diffusion à toutes les fédérations participantes inscrites à la C.M.A.S. Un bulletin de vote sera joint pour que les fédérations puissent enregistrer leur vote, leurs raisons d'accepter/refuser les changements de règles proposés et la signature de la personne habilitée à entériner le vote. Tous les votes accomplis entre deux championnats du Monde seront effectués en recommandé avec A.R. par courrier.
- 8.2.1 Un pays qui demande un vote par courrier devra s'acquitter de 50\$ US pour payer le coût des envois.
- 8.3 Les votes seront retournés au directeur des règles. Pour qu'un amendement aux règles soit approuvé, une majorité simple de 50 % plus 1 voix des votes retournés est requise. Le directeur des règles annonce les résultats du vote dans les deux semaines qui suivent la date limite de réception des bulletins de vote.
- 8.4 Pour les faire valoir lors d'un tournoi international ou un Championnat du Monde, les amendements aux règles approuvés doivent être diffusés à toutes les fédérations en recommandé avec A.R. par courrier (où cela est possible) au moins six (6) mois avant le "mondial".
- 8.5 Une règle peut être amendée et être immédiatement applicable lors de la réunion de la commission internationale ou celle des règles de jeu précédent le Championnat du Monde; à condition que tous les délégués des fédérations en compétitions à ce championnat ont pris connaissance par écrit 2 jours auparavant d'un tel amendement et que cet amendement soit approuvé à l'unanimité pendant cette réunion.
- 8.6 Changements des règles - procédé convenu :

	6 mois	12 mois	6 mois	
Championnats du Monde	Rédiger les nouvelles règles et les expédier	Présenter des projets de nouvelles règles	Les nouvelles règles sont distribuées à tous les pays pour application	Championnats du Monde

8.7 Après un Championnat du Monde, le Directeur des Règles a 6 mois pour rédiger les nouvelles règles et les inclure dans le Règlement, puis pour l'expédier par courrier à toutes les nations participantes. Les nations disposent alors de 12 mois additionnels pour présenter au Directeur des Règles des propositions de modifications des règles ou des notes de directives. Ensuite le directeur des règles devra diffuser toutes ces propositions 6 mois avant les Championnats du Monde. Les nations étudieront alors toutes les propositions et les voteront lors du prochain Championnat du Monde.

9. DIRECTIVES COMPLÉMENTAIRES

9.1 Texte Définitif

9.1.1 Le texte de référence de ces règles est le texte anglais.

9.2 Programmation des matches du tournoi

9.2.1 Tournoi de 8 jours ou moins

9.2.1.1 Généralités

9.2.1.1.1 Chaque équipe ne jouera pas plus de deux (2) matches par jour.

9.2.1.1.2 On permet huit (8) jours de tournoi.

9.2.1.1.2.1 Cinq jours et demi (5.5 jours) pour le jeu.

9.2.1.1.2.2 Deux et demi (2.5 jours) pour jouer les finales.

9.2.1.2 Nombre d'équipes dans le tournoi.

9.2.1.2.1 Si douze (12) équipes ou moins participent à une division, il sera programmé une ronde éliminatoire complète.

9.2.1.2.2 Si treize (13) équipes ou plus participent à une division, il sera programmé une ronde divisée. Il sera nécessaire d'avoir un classement dans la grille.

9.2.1.3 Classement dans la grille.

9.2.1.3.1 Le classement dans la grille sera basé sur le classement obtenu lors du dernier Championnat du Monde.

9.2.1.3.2 Dans les divisions ayant de treize à dix-neuf équipes (13-19), le jeu sera divisé en deux (2) poules, A et B.

9.2.1.3.2.1 La poule A comprendra les huit (8) meilleures équipes classées lors des derniers Championnats du Monde.

9.2.1.3.2.2 La poule B comprendra les équipes restantes participantes aux derniers mondiaux plus une classification par tirage au sort des équipes nouvelles et/ou les équipes n'ayant pas participé aux derniers mondiaux.

9.2.1.4 Matches dans les poules.

9.2.1.4.1 La poule A jouera une ronde éliminatoire complète (7 matches chacune).

9.2.1.4.2 La poule B une ronde éliminatoire complète.

9.2.1.4.3 Les matches entre les deux poules seront programmés (un maximum de dix (10) matches/équipe au total) pour permettre un maximum de combinaisons possible dans les poules pendant la ronde éliminatoire.

9.2.1.4.3.1 Les matches entre les poules ne comptent pas pour le classement, sauf les forfaits qui encourront une pénalité de 2 points des points attribués dans la ronde éliminatoire.

9.2.1.4.4 Les matches seront programmés de façon à équilibrer le jeu de la meilleure manière possible, mais certaines équipes peuvent jouer un match de moins selon le nombre de participants.

9.2.1.4.5 Les matches entre les poules seront assignés par tirage au sort lors d'une réunion avec des représentants des équipes dès possible pendant la semaine de pratique.

9.2.1.5 Points pour déterminer le classement final.

9.2.1.5.1 Les points sont attribués comme suit :

Points attribués pour les matches dans la même poule

Victoire = +2 points

Egalité = +1 point

Perdu = 0 point

Forfait = -2 points

Points attribués pour les matches entre les poules

Victoire = 0 point

Egalité = 0 point

Perdu = 0 point

Forfait = 2 points

9.2.1.6 Barrages pour le classement des 4 dernières équipes des phases finales.

9.2.1.6.1 Les quatre (4) premières équipes de la poule B joueront contre les quatre (4) dernières équipes de la poule A.

9.2.1.6.2 Le 5^e de la poule A joue contre le 4^e de la poule B ; l'équipe gagnante devient la 5^e pour la phase finale (play off), et l'équipe perdante devient la 4^e pour le tour de consolation.

9.2.1.6.3 Le 6^e de la poule A joue contre le 3^e de la poule B ; l'équipe gagnante devient la 6^e pour la phase finale (play off), et l'équipe perdante devient la 3^e pour le tour de consolation.

9.2.1.6.4 Le 7^e de la poule A joue contre le 2^e de la poule B ; l'équipe gagnante devient la 7^e pour la phase finale (play off), et l'équipe perdante devient la 2^e pour le tour de consolation.

9.2.1.6.5 Le 8^e de la poule A joue contre le 1^{er} de la poule B ; l'équipe gagnante devient la 8^e pour la phase finale (play off), et l'équipe perdante devient la 1^{re} pour le tour de consolation.

9.2.1.7 Phases finales du championnat.

9.2.1.7.1 Les 8 premières places des phases finales du championnat comprennent les quatre premières équipes gagnantes de la poule A plus les quatre gagnants des barrages.

9.2.1.7.2 Ces 8 premières équipes joueront un "tournoi à élimination directe à 8 équipes" suivie d'une phase finale des perdants afin de déterminer un classement complet (voir l'annexe O).

9.2.1.7.3 Il y a un groupe de consolation pour toutes les équipes restantes. Toutes les équipes seront classées pour le Championnat du Monde suivant.

9.2.2 **Tournoi de neuf jours ou plus**

Historiquement les Championnats du Monde se sont déroulés sur une période de deux semaines. Lors des Championnats du Monde en 2002 (Calgary) le tournoi proprement dit a été limité aux huit derniers jours de cette période. Les premiers 8 jours de ces deux semaines ont été employés par les Fédérations pour récupérer du décalage horaire et s'adapter aux conditions particulières du terrain de jeu afin de permettre un meilleur classement lors de la ronde. Lors de la réunion de la Commission du hockey subaquatique à Calgary (2002) en présence du secrétaire général de la CMAS (Pierre Dernier), on a voté à l'unanimité que la ronde pourrait être limitée à trois jours au minimum afin de laisser plus de huit jours de tournoi, ce qui permettrait d'augmenter le nombre d'équipes dans les catégories et/ou la participation d'un nombre plus important de fédérations pendant ces deux semaines.

9.2.2.1 Trois jours au minimum sera accordé pour la ronde.

9.2.2.2 Les équipes ne pourront pas jouer plus de 2 matches par jour.

9.2.2.3 La fédération d'accueil doit soumettre un programme de ce tournoi du Championnat du Monde aux membres votant de la Commission de hockey subaquatique pour approbation. Le vote sera conduit par le Directeur des règles de la CMAS, et le programme du tournoi pour pouvoir être approuvé doit l'être par une majorité (50% plus 1) des membres de la Commission. Le vote peut être conduit par E-mail.

9.3 Directeurs des règles par Fédération

Nota : Cette liste a été mise à jour et il est fort possible que des erreurs apparaissent dues à des changements de la structure interne et des procédures des fédérations participantes.

NOM	POSITION	FÉDÉRATION
Alberto Gonzalez Arribeños 1599 piso 15 Dto B (1425) Ciudad de Buenos Aires Argentine	Directeur des règles de la fédération et Responsable national de l'arbitrage	Argentine
Simon Talbot PO Box 668 Sandy Bay TAS 7006 Australie	Responsable national de l'arbitrage	Australie
Jan Dautzenberg Cannerweg 272 6213 BL MAASTRICHT, Pays Bas	Directeur des règles	Belgique
Margaret Frances 4010 Stanley Road SW Calgary, Alberta T2S 2T4 Canada	Responsable national de l'arbitrage	Canada
David Puentes Arpartado Aero 20377 Cali Colombie	Directeur du Comite Sportif	Colombie
Gilles Renaison Saint Phy 97120 Saint-Claude Guadeloupe France	Directeur des règles Assistant du Directeur mondial des règles	France
Alexander Molier Eichendorffring 107Y 135 35396 Giessen FRG Allemagne	Correspondant	Allemagne
Hugh Nolan Irish Underwater Council 78a Patrick St., Dun Laoighaire, Co. Dublin Irlande	Correspondant	Irlande
Leone Tarozzi V. Santo Stefano 43 40125 Bologna Italie	Correspondant	Italie

NOM	POSITION	FÉDÉRATION
Erwin Post Copernicusstraat 130 2561 XC The Hague Pays-Bas	Directeur des règles	Pays-Bas
Robert Feist 16 Strode Street Dunedin Nouvelle Zélande	Coordonnateur de la formation d'arbitres	Nouvelle Zélande
Marilen Carpio 375 Columbia Greenhills East Mandaluyong City 1550 Philippines	Directeur des règles	Philippines
Rudi Brajdic Adamiceva Ulica 2 1117 Ljubljana Slovénie	Correspondant	Slovénie
Anton Louw 9 Wilkonson St. Kilner Park Pretoria 0186, Afrique du Sud	Directeur de la Fédération	Afrique du Sud
Laurent Alquier Gran Via 575 Barcelona 08011 Espagne	Président du Comité	Espagne
Neil Dixon 19 Collville Terrace Thorpe Wakefield West Yorkshire WF3 3DZ Royaume-Uni	Arbitre principal Assistant du Directeur mondial des règles, version anglaise	Royaume-Uni
Bert Dolan 9004 Vance St. #304 Westminster, CO 80021 Etats-Unis	Directeur des règles	Etats-Unis
Bozana Ostojic Borska 40/219 11193 Beograd Yugoslavia	Correspondant	Yugoslavia

9.4 Membres de la Commission de hockey subaquatique

NOM	POSITION	Fédération
Ulysse Muñoz Bat. A - Le Clos St. Marc 83330 Le Beausset France	Président de la Commission de hockey subaquatique	France
Carol Rose 53C Appian Way South San Francisco CA 94080-5538 Etats-Unis	Secrétaire, de la Commission de hockey subaquatique	Etats-Unis
Graham Henderson Apartment 183 538 Little Lonsdale Street Melbourne Australie 3000	Directeur Mondial des tournois (membre non votant)	Australie
Murray Brooks 19 Heyington Way, Parklands Dannemore, Auckland Nouvelle Zélande	Directeur mondial des arbitres	Nouvelle Zélande
Jean Gatignol rue du Printemps 75017 Paris La France	Assistant du Directeur mondial des arbitres (membre non votant)	France
Woody Lee Smithsonian Marine Station 701 Seaway Dr. Fort Pierce, FL 34949 Etats-Unis	Directeur mondial des règles (membre non votant)	Etats-Unis
Neil Dixon 19 Collville Terrace Thorpe Wakefield West Yorkshire WF3 3DZ Royaume-Uni	Assistant du Directeur mondial des règles Version anglaise	Royaume-Uni
Maria Callado Egea Orchideeveld 11 2914 PM Nieuwerkerk aan den IJssel Pays-Bas	Assistant du Directeur mondial des règles, version espagnole (membre non votant)	Pays-Bas
Gilles Renaison Saint Phy 97120 Saint-Claude Guadeloupe France	Assistant du Directeur mondial des règles, version française (membre non votant)	France

Yannick Morin 31, rue de la Carrière Rennes 35000 France	Développement et promotion de hockey subaquatique (membre non votant)	France
John McBride 609 Greycedar Crescent Mississauga, Ontario L4W 3J3 Canada	Membre, de la Commission de hockey subaquatique	Canada
Jeremy Cliff Natal Sharks Board Private Bag 2 Umhlanga 4320 Afrique du Sud	Membre, de la Commission de hockey subaquatique	Afrique du Sud
Dick Trap P.O. Box 75823 1070 AV Amsterdam Pays-Bas	Membre, de la Commission de hockey subaquatique	Pays-Bas

**9.5 DELEGUES PARTICIPANTS ET VOTANTS A LA REUNION DES REGLES A
CALGARY 2002 †**

Président de séance:	Woody Lee, Directeur mondial des règles
Australie :	Simon Talbot *
Argentine :	Procuration à Murray Brooks*, Nouvelle Zélande, Directeur mondial des arbitres
Canada :	Margaret Francis *
Colombie :	Nadia Beboya *
France :	Gilles Renaissance * Ulysse Muñoz Thomas de Trébons Jean Gatignol
Irlande :	Procuration à Graham Henderson, Australie, Directeur mondial des tournois
Italie :	Donato Puggioli *
Pays-Bas :	Dick Trap* Luc Oude Reimer
Nouvelle Zélande :	Ray Dolman * Lincoln Senior
Afrique du Sud :	George Watson * Anton Louw
Philippines :	Procuration à Carol Rose *, Etats-Unis, secrétaire de la Commission de hockey subaquatique
Royaume-Uni :	Neil Dixon *
Etats-Unis :	Joe Gomes * Dr. Ken Kelson, conseiller médical et chargé des contrôles antidrogue
Au tournoi mais n'a pas participé :	Turquie Espagne

† Au début de la réunion. Au fur et à mesure que la réunion avançait, les participants sont partis et ont été remplacés par des suppléants en raison des programmes d'entraînement des fédérations.

* Membres votants autorisés par leur fédération au début de la réunion.

• Ici finit le texte des règles, connu sous le nom de la 8^e édition, version 8.11. Cette édition remplace toutes les éditions précédentes.

Ceux qui désirent utiliser certaines images publiées dans ce document peuvent contacter le Rédacteur Technique en lui écrivant à son adresse E-mail: jamie@petrellyn.com ou visiter son site Web sur <http://www.petrellyn.com>

Woody Lee

Smithsonian Marine Station
701 Seaway Dr.
Fort Pierce, FL 34949
USA

Directeur Mondial des règles

Gilles Renaison

Saint Phy
97120 Saint-Claude
Guadeloupe
France

Assistant au Directeur Mondial
des règles
Version française

Neil Dixon

19 Collville Terrace
Thorpe
Wakefield
West Yorkshire
WF3 3DZ
Royaume-Uni

Assistant au Directeur Mondial
des règles
Version anglaise

Maria Callado Egea

Orchideeveld 11
2914 PM Nieuwerkerk aan den IJssel
Pays-Bas

Assistant au Directeur Mondial
des règles
Version espagnole

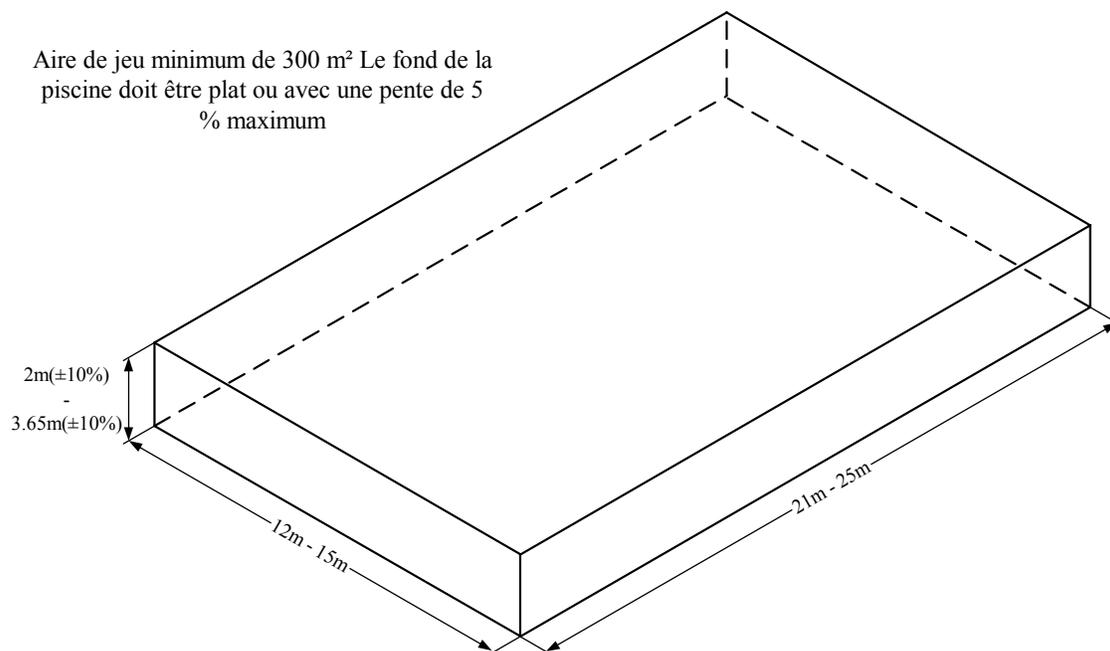
Jamie Phillips

Passeig Valldaura 178,
Casa 1, 3^o 3^a
08042 Barcelona
Espagne

Assistant au Directeur Mondial
des règles
Rédacteur Technique

ANNEXE "A" DIMENSIONS DU TERRAIN DE JEUX

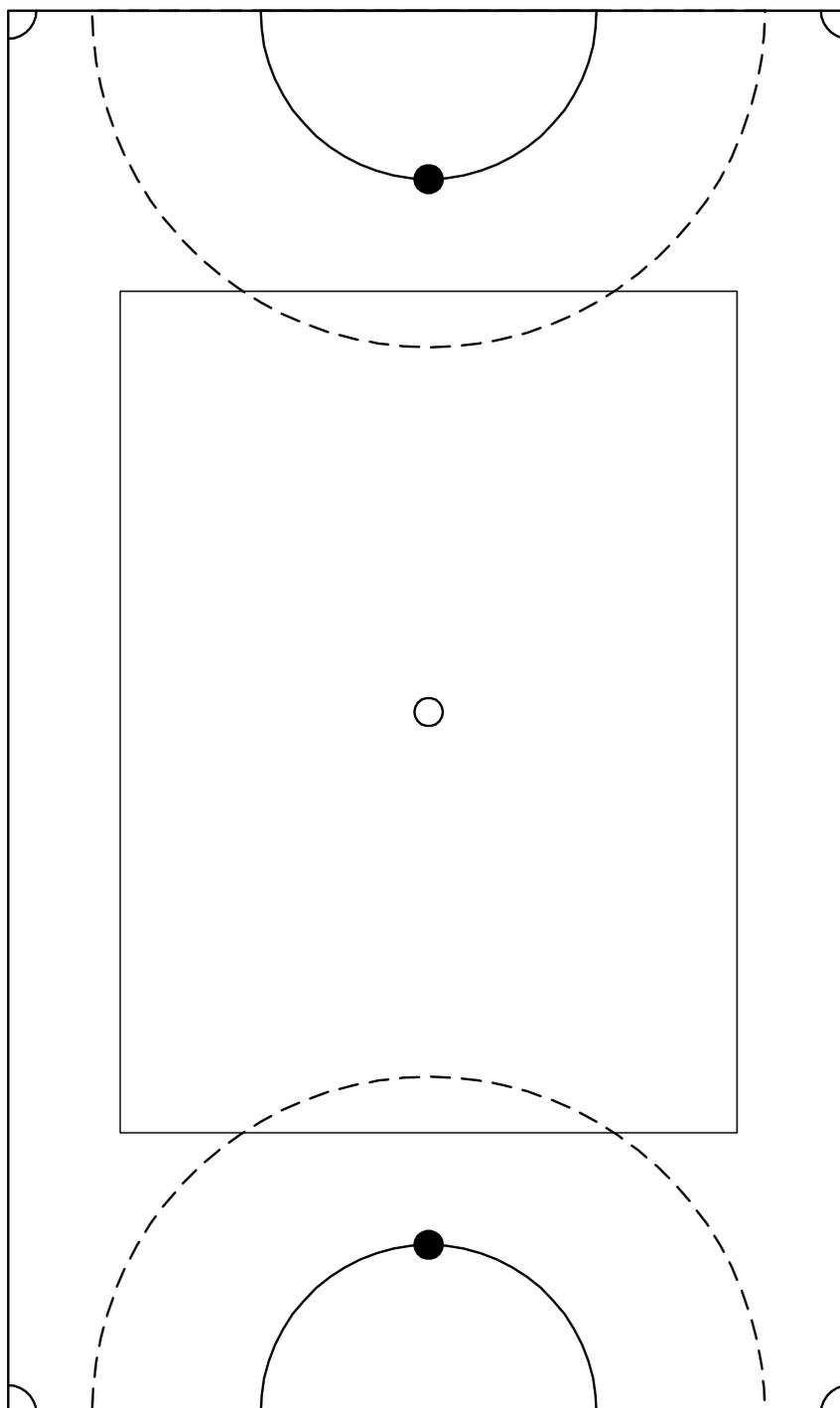
Aire de jeu minimum de 300 m² Le fond de la piscine doit être plat ou avec une pente de 5 % maximum



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

ANNEXE "B"

MARQUAGE DU TERRAIN DE JEUX



ANNEXE "C"

**DISPOSITION DE L'AIRE DE JEUX,
REMPACEMENTS SUR LES COTES**

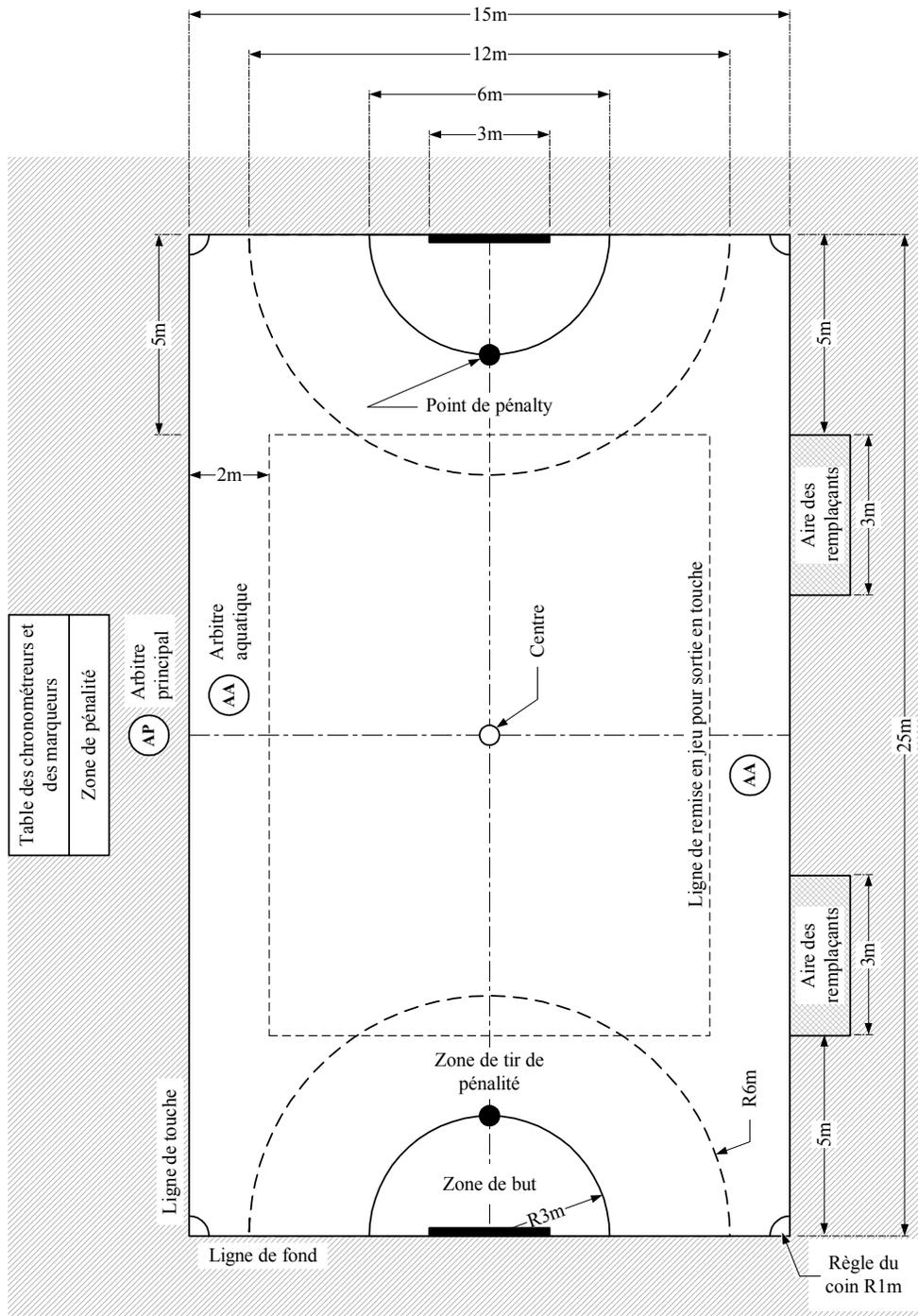
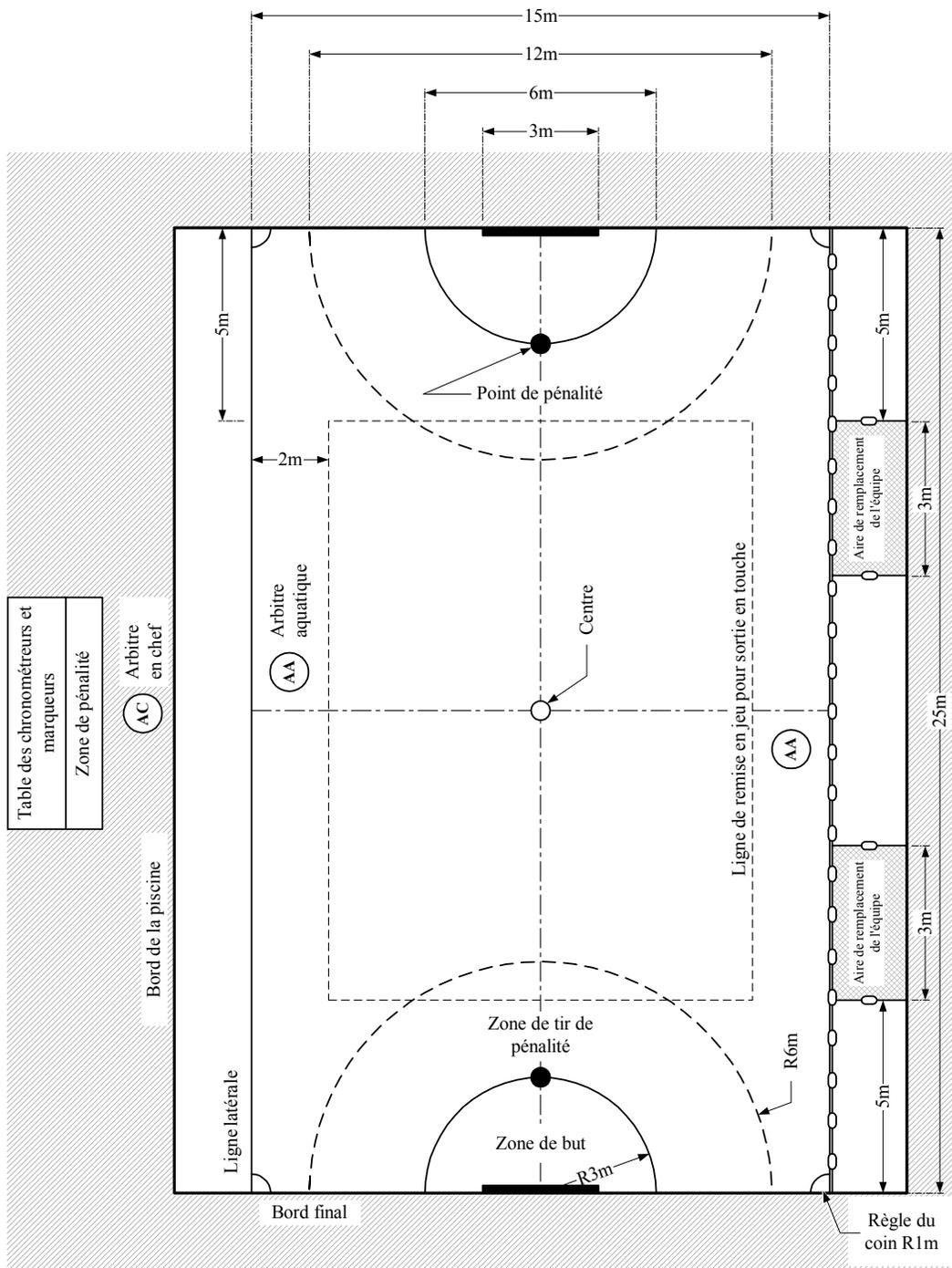
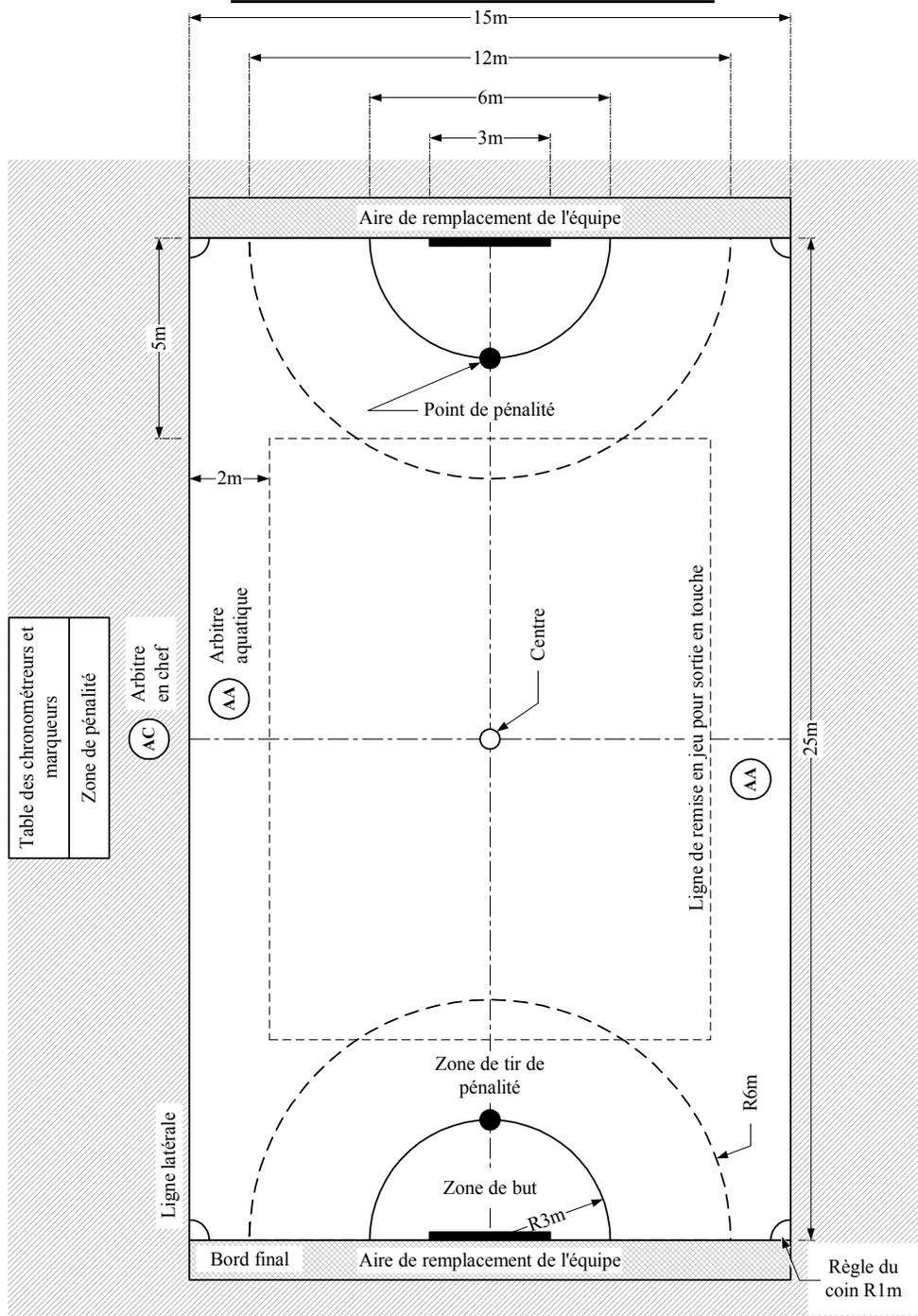


Table des chronométrateurs et des marqueurs
Zone de pénalité

**ANNEXE "D" DISPOSITION DE L'AIRE DE JEUX,
REPLACEMENTS DANS L'EAU**

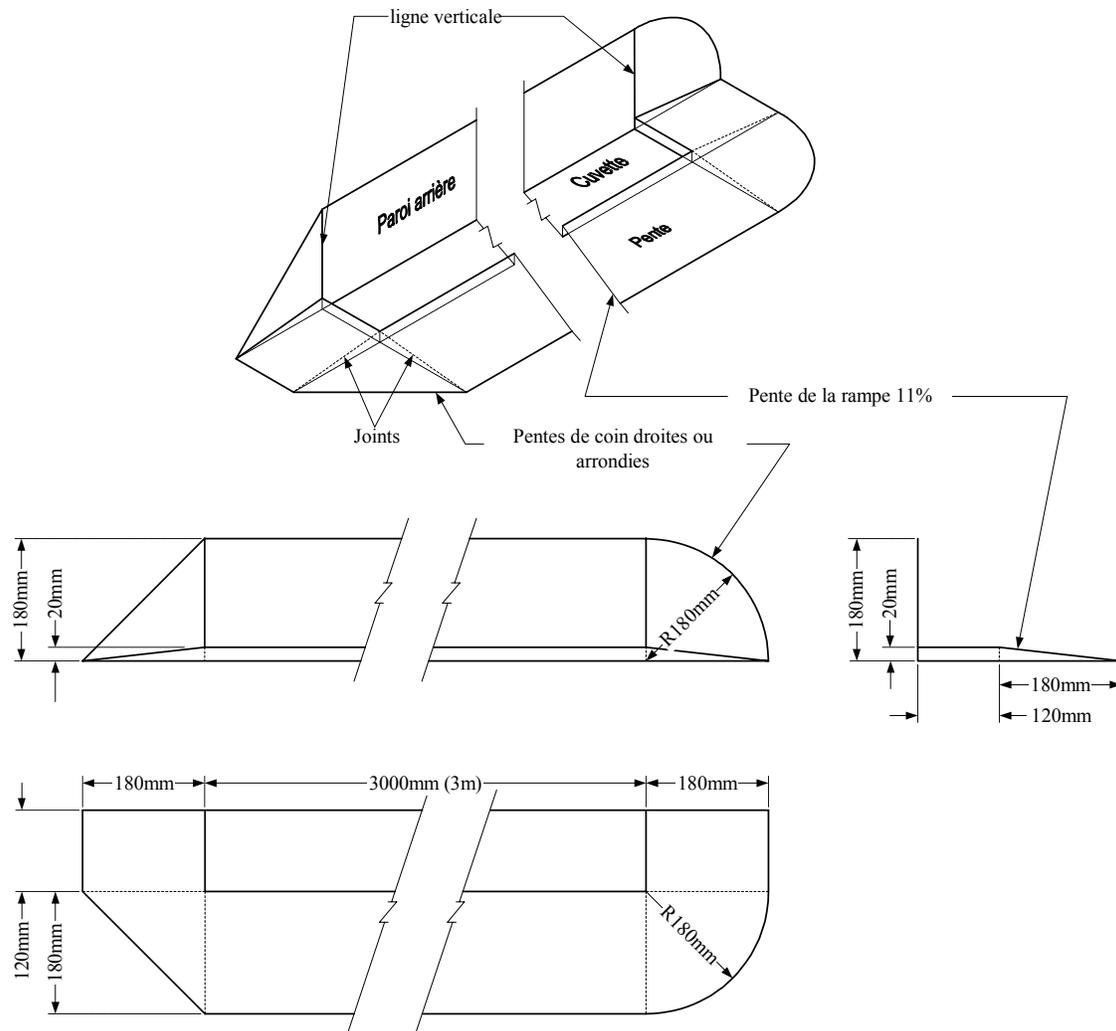


ANNEXE "E" **DISPOSITION DE L'AIRE DE JEUX,**
REPLACEMENTS AUX EXTREMITES



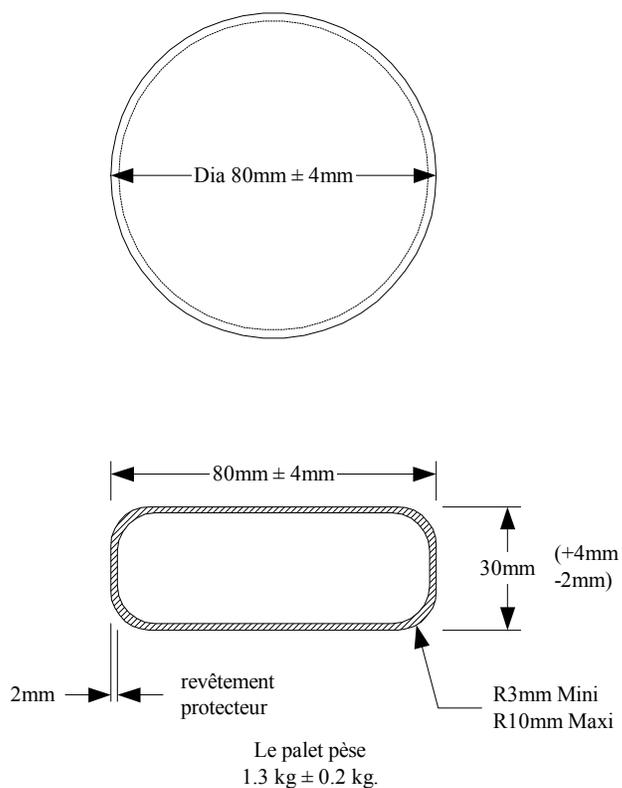
ANNEXE "F"

LES BUTS



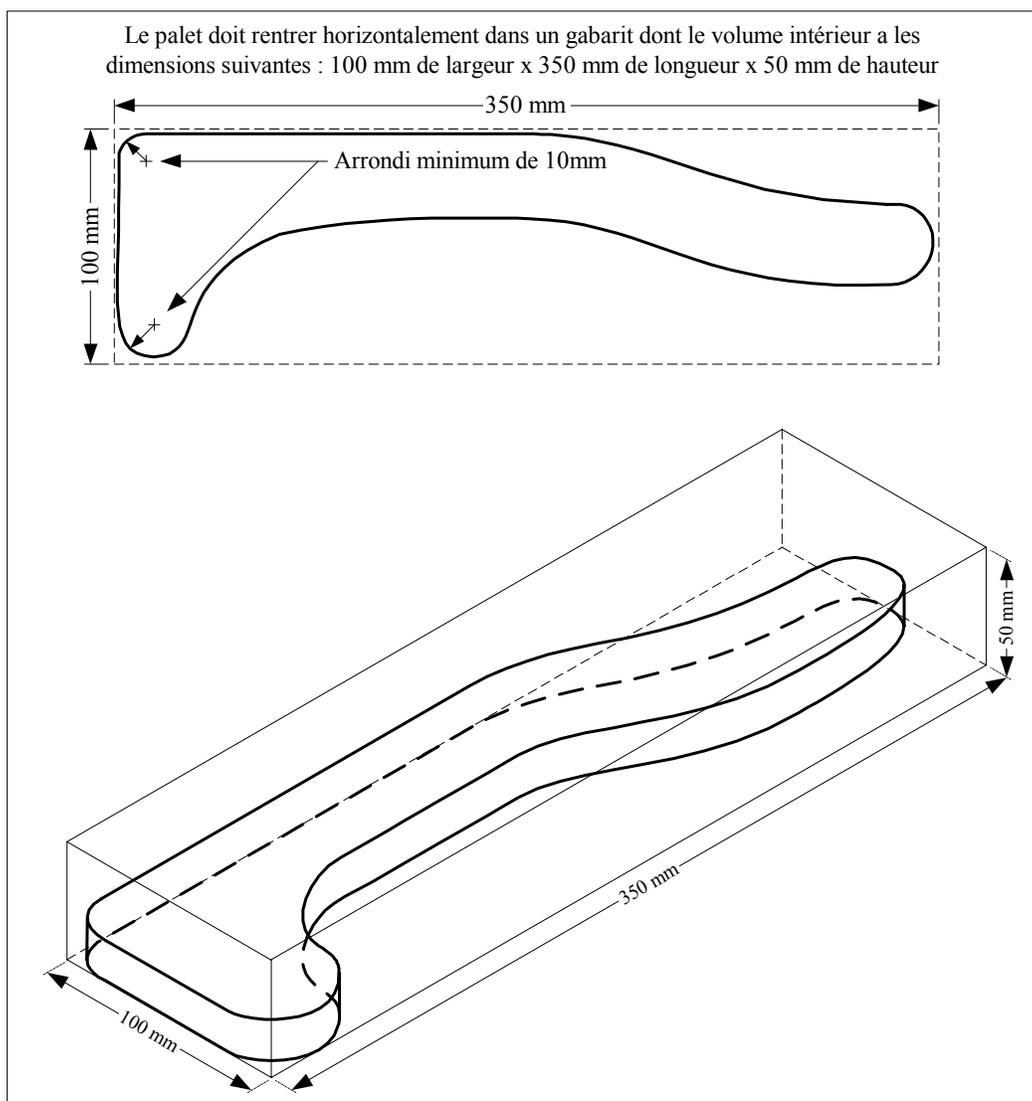
ANNEXE "G"

LE PALET



ANNEXE "H"

LA CROSSE



(Le dessin n'est pas à l'échelle)

- La crosse doit rentrer dans un gabarit de 100 mm x 350 mm.
- Arrondis minimums des coins de la surface plane de la crosse : 10 mm
- Les angles et arêtes doivent être arrondis.
- La crosse est uniformément noire ou blanche.
- La crosse peut avoir n'importe quelle forme ou dessin dans les dimensions minimales ou maximales données. L'illustration est seulement un guide. Une (des) protubérance(s) sur la crosse est (sont) autorisée(s).
- La crosse ne doit pas pouvoir entourer le palet ou une partie de la main ni permettre l'encastrement de plus de 50 % du palet, ni le verrouillage du palet à la crosse.

ANNEXE "I"

BUTS VALIDE



(A)



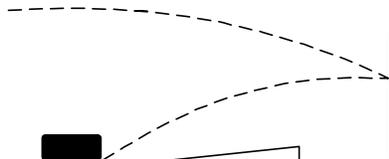
(B)



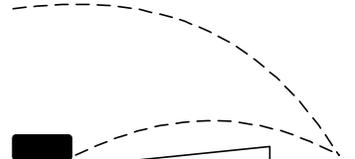
(C)



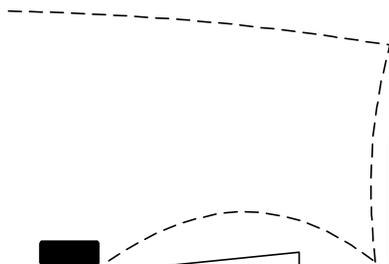
(D)



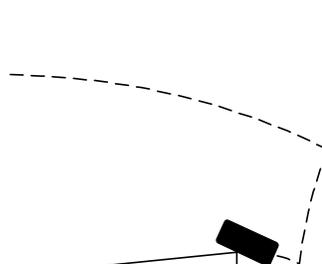
(E)



(F)



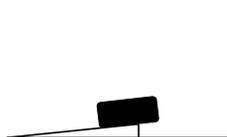
(G)



(H)

ANNEXE "J"

BUTS REFUSES



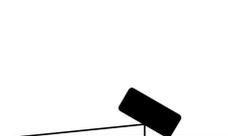
(I)



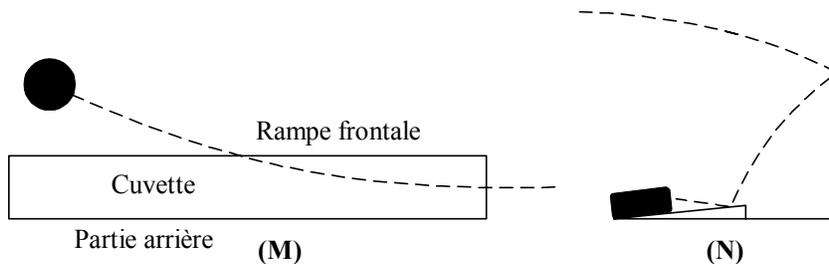
(J)



(K)



(L)

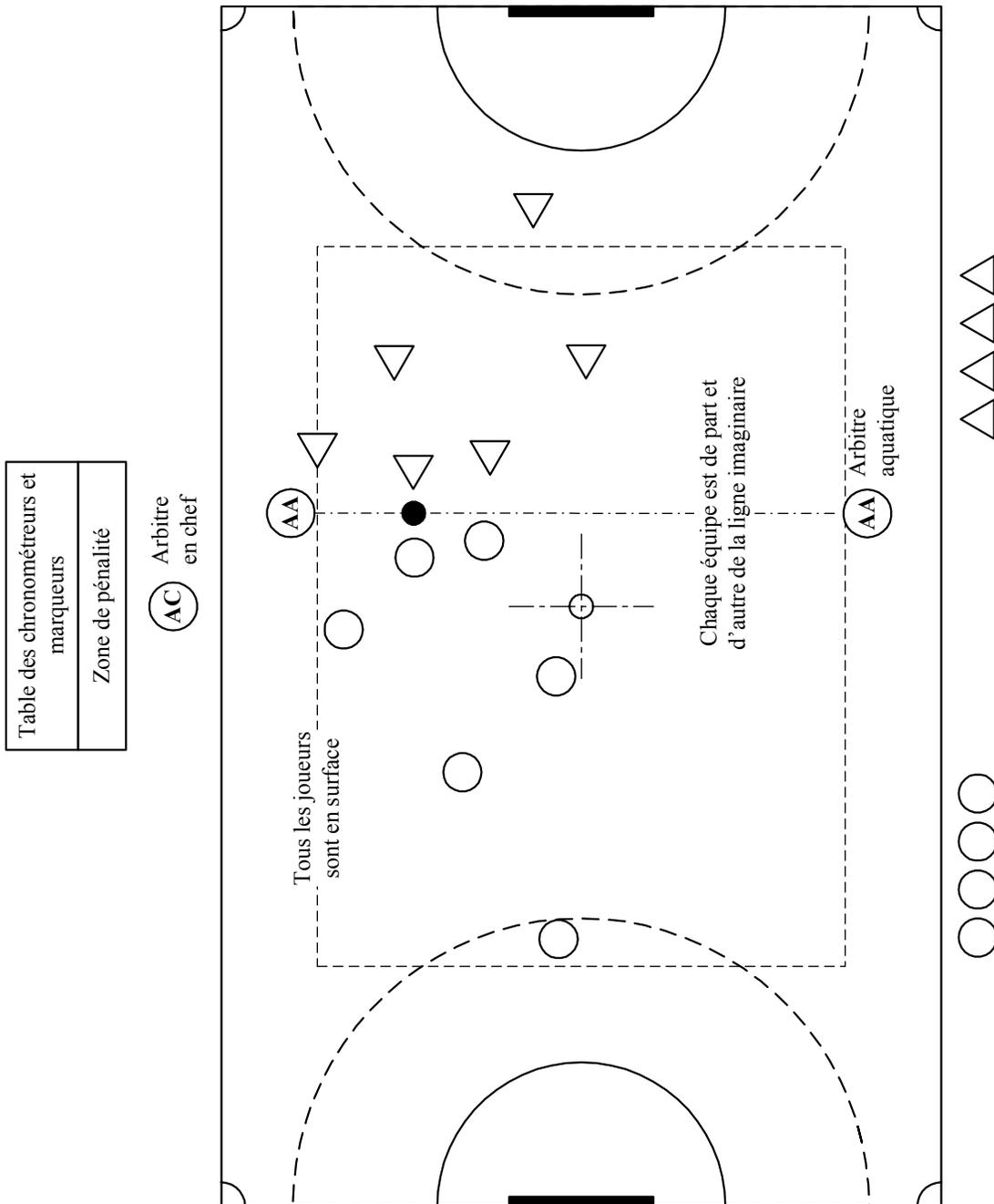


(M)

(N)

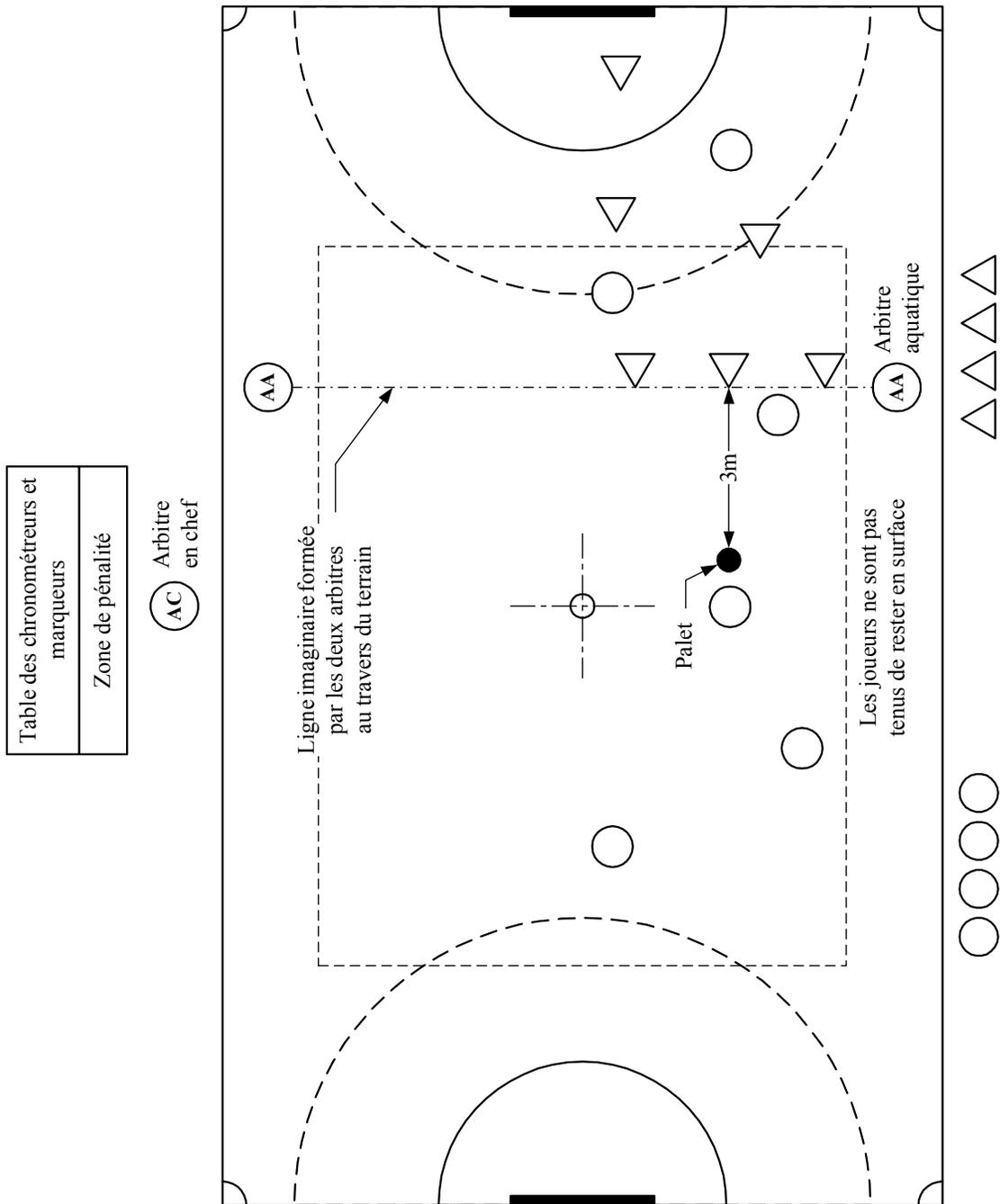
ANNEXE "K"

ENTRE DEUX



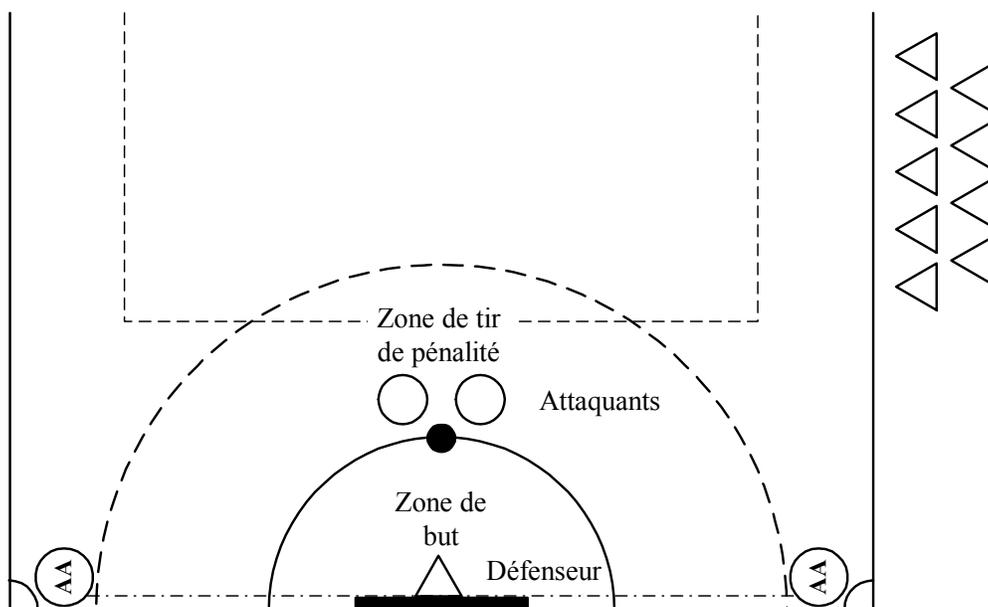
ANNEXE "L"

COUP FRANC



ANNEXE "M"

TIR DE PÉNALITÉ

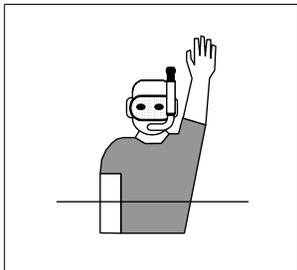


TOUS LES AUTRES JOUEURS DES DEUX EQUIPES DOIVENT RETOURNER DANS LEUR AIRE DE REMPLACEMENT RESPECTIVE.

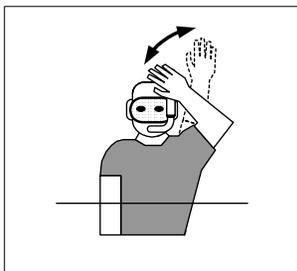
ANNEXE "N"

LES SIGNES

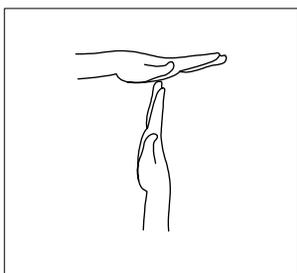
3.6.1 Prêt à la mise en jeu



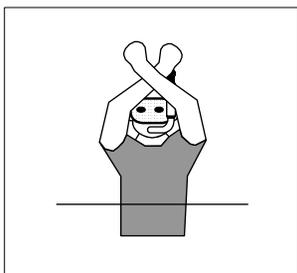
3.6.2 Arrêt de jeu



3.6.3 Temps



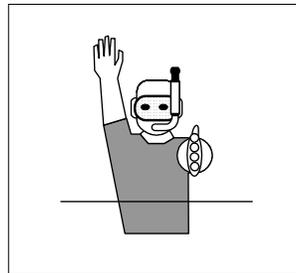
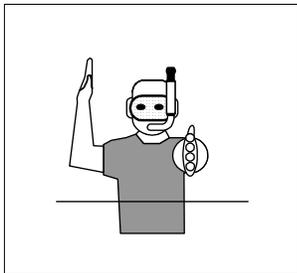
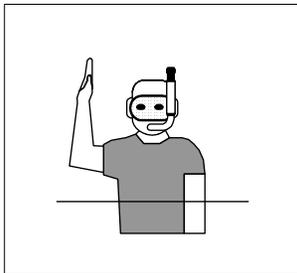
3.6.4 Entre deux



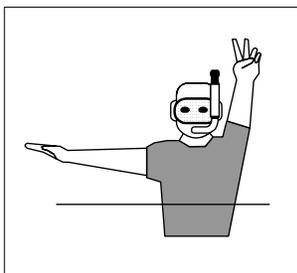
ANNEXE "N"

LES SIGNES

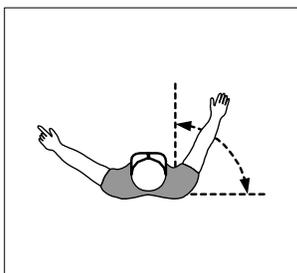
3.6.5 Coup franc



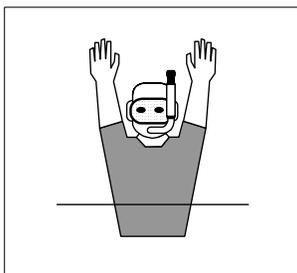
3.6.6 Expulsion temporaire



3.6.7 Expulsion définitive



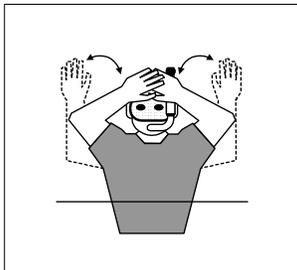
3.6.8 But



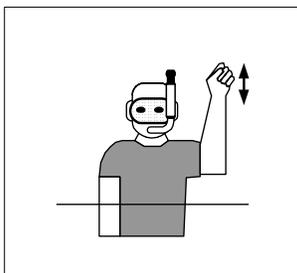
ANNEXE "N"

LES SIGNES

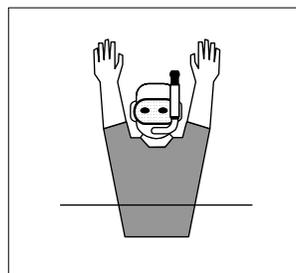
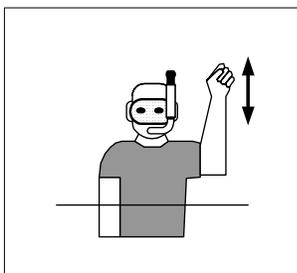
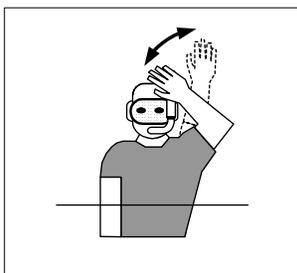
3.6.9 Aucun but ou but défendu avec succès (tir de pénalité)



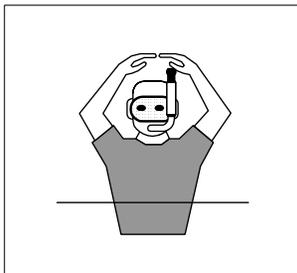
3.6.10 But de pénalité



3.6.11 But De Pénalité



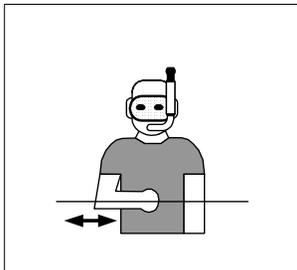
3.6.12 Temps mort



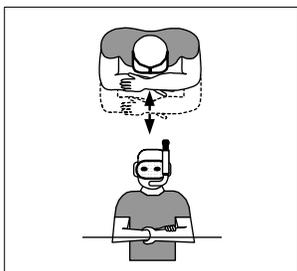
ANNEXE "N"

LES SIGNES

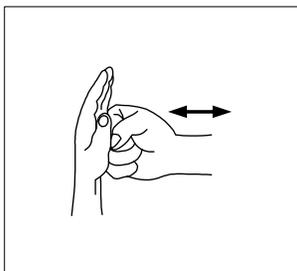
3.6.13 Usage irrégulier du bras libre



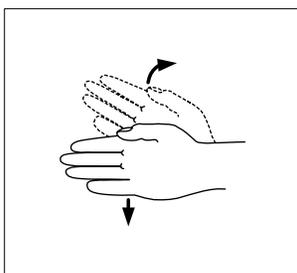
3.6.14 Obstruction, pousser, bloquer ou accompagner



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



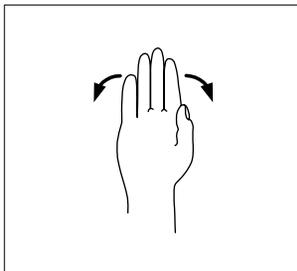
3.6.16 Arrêt irrégulier du palet



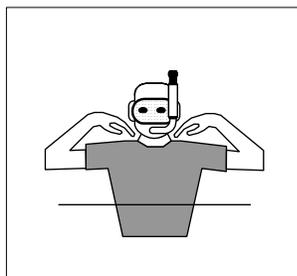
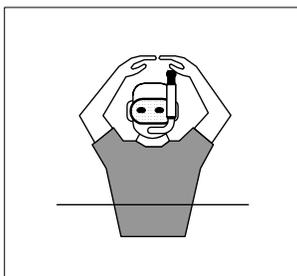
ANNEXE "N"

LES SIGNES

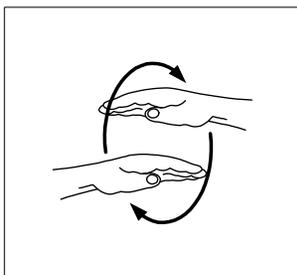
3.6.17 Appel de l'arbitre



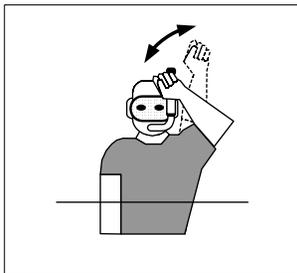
3.6.18 Arrêt de temps des arbitres



3.6.19 Changement incorrect



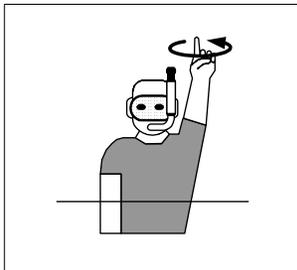
3.6.20 Conduite antisportive



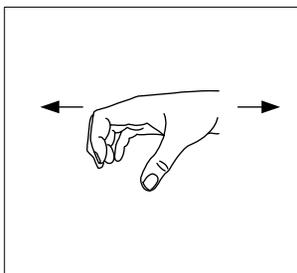
ANNEXE "N"

LES SIGNES

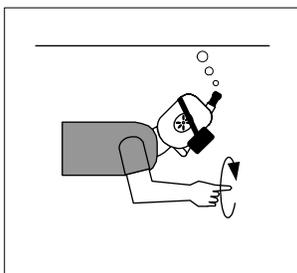
3.6.21 Faux départs, empiètements de la ligne



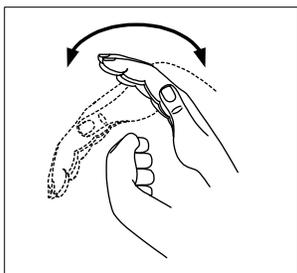
3.6.22 Agripper ou se tirer avec les barrières de touche.



3.6.23 Faute observée avec application de la règle de l'avantage



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



ANNEXE "O" TOURNOI À ELIMINATION DIRECTE A HUIT EQUIPES

Tableau de la la phase finale du championnat

Le match **L** détermine le Champion du Monde et la seconde place.

1 _____	A _____		
8 _____		E _____	
4 _____	B _____		
5 _____			L _____
3 _____	C _____		
6 _____		F _____	
2 _____	D _____		
7 _____			

Le match **I** détermine la troisième et la quatrième place.

Perdant du match E	_____	I _____
Perdant du match F	_____	

Le match **K** détermine la cinquième et la sixième place.

Perdant du match A	_____	G _____	
Perdant du match B	_____		K _____
Perdant du match C	_____	H _____	
Perdant du match D	_____		

Le match **J** détermine la septième et huitième place.

Perdant du match G	_____	J _____
Perdant du match H	_____	