



1. Éligibilité

Esprit du règlement - faire respecter les procédures et les gens qui attendent sur les listes d'attente.

1.1 Il est interdit de faire jouer un joueur qui n'a pas acquitté ses frais d'inscription ou qui n'a pas la carte de membre ou d'usager occasionnel.

1.2 La carte de membre du Service du sport et de l'activité physique (SSAP) est obligatoire et elle sera demandée à chaque joueur.

2. Participation

Esprit du règlement - conserver un minimum de joueurs en tout temps et éviter les parties perdues par défaut.

2.1 Chaque équipe est constituée d'un minimum de 13 joueurs. Le nombre minimum requis pour jouer un match est de 7, gardien inclus. La présence d'au moins 2 filles sur le jeu en tout temps est obligatoire.

2.2 Pour pouvoir participer aux éliminatoires, un joueur doit avoir joué dans un minimum de 4 matchs (sur 9).

3. Retarder le jeu

Esprit du règlement - permettre aux participants de jouer le plus longtemps possible.

3.1 Un retard de 10 minutes est accordé. Dépassé ce temps, l'équipe perdra la partie par défaut. S'il y a retard, l'équipe ayant retardé le début de la partie recevra un lancer de punition. Le retard accusé au début de la partie sera déduit du 1^{er} quart de jeu.

4. Règlements de jeu

4.1 Sécurité: le port du casque avec protège-oreilles est obligatoire. De même, tous les joueurs doivent enlever montre, bracelet, collier ou tout autre bijou. Seules les lunettes prévues à cette fin sont autorisées. L'arbitre exigera le retrait du joueur ne se conformant pas à cette règle.

4.2 Durée des parties:

- 4 périodes de 10 minutes (temps continu)
- 2 minutes de repos entre les quarts
- dernière minute du match temps chronométré.

4.3 Pointage: les buts comptés par les filles valent 2 points.

- 4.4 Capitaine: il est de la responsabilité de chaque capitaine de voir à ce qu'il y ait toujours un responsable de l'équipe durant les matchs. Aucun autre joueur n'a le droit d'argumenter avec l'arbitre et ce règlement sera appliqué à la lettre. Les contrevenants sont passibles d'une expulsion de 20 secondes.
- 4.5 Remaniement des équipes: le SSAP, via son responsable de ligue du water-polo, se réserve le droit de procéder à des remaniements d'équipes de concert avec les capitaines tout au long de la saison, ceci dans le but d'offrir des ligues homogènes évitant les trop grands écarts afin de garder l'intérêt. Il va de soi cependant, que ces changements sont effectués le plus tôt possible en saison afin de permettre aux équipes de former un esprit de corps.

5. Règlements de la piscine du SSAP

Un joueur ou une équipe ne respectant pas ces règlements peut se voir expulsé du jeu ou perdre tous ses points de comportements pour le match en question.

5.1 Les surveillants-sauveteurs

Ce sont les sauveteurs qui sont en charge à la piscine. Donc vous êtes sous leur autorité. Ce sont eux qui sont responsables de la sécurité et du bien-être de tous les baigneurs. Il est important d'écouter et de respecter leurs consignes.

5.2 Le pont

Il est réservé au personnel (sauveteurs, responsables, arbitres) aucune autre personne ne doit y circuler.

5.3 La plage

- Un espace est réservé pour le rassemblement des équipes et pour les étirements, il est important de le respecter.
- Il est important de respecter les autres activités qui se déroulent à la piscine (avant et pendant les joutes) c'est-à-dire, ne pas empiéter sur leur zone, ne pas crier et ne pas courir.
- Il est interdit de faire des passes ou de jouer avec les ballons lorsque vous êtes à l'extérieur de l'eau (incluant faire des passes au mur).

5.4 La barboteuse

- Il est interdit de plonger et de sauter dans la barboteuse, ce n'est pas assez profond.
- L'utilisation des plongeurs de départ est interdite.
- Seuls les ballons et les planches sont permis dans la barboteuse en les utilisant à bon escient.

5.5 Le bassin de 2 mètres

- Les planches: l'on ne doit pas s'asseoir, se mettre debout ou sauter dessus.
- Les tubes et les tapis : lors de leur utilisation, l'on doit se tenir loin du bord et ne pas se tenir debout sur les tapis ni les renverser
- Il est interdit de plonger par en arrière.

5.6 Les 3 câbles qui séparent la barboteuse du bassin de 2 mètres

- Il est formellement interdit de passer dessous ou dessus. Le plancher surélevé de la barboteuse est coupant et l'on pourrait facilement se blesser. Pour changer de bassin ou aller chercher un ballon perdu on fait le tour des câbles en sortant de l'eau.

6. Sections spéciales sur les fautes et punitions

6.1 Alcool

Tout joueur ayant consommé de la boisson et jugé inapte à participer au match par les officiels et le responsable de ligue sera prié de quitter la piscine. Advenant qu'un joueur en état d'ébriété n'ait pas été détecté par les arbitres et le responsable, et que ce joueur soit la cause d'une infraction majeure, d'un manque de respect envers les joueurs, l'encadrement, les règlements et le matériel, celui-ci sera expulsé pour le reste du match et aura une suspension de deux joutes additionnelles.

6.2 Type de fautes

Au water-polo il y a deux types de fautes, les fautes mineures et les fautes majeures.

Les fautes mineures ou ordinaires: geste illégal puni par un jet franc accordé à l'adversaire.

- ex. : – tenir le ballon sous l'eau lorsque attaqué
- toucher le ballon à deux mains
 - pour le gardien de but, aller au-delà de la ligne de centre
 - etc... (voir document en annexe)

Les fautes majeures ou graves: geste illégal grave puni soit par une expulsion, soit par un lancer de punition.

- ex. : – arroser la figure d'un adversaire
- frapper intentionnellement un adversaire
 - manquer de respect à l'arbitre
 - etc... (voir document en annexe)

6.3 Fautes majeures ou graves

6.3.1 Lorsqu'un joueur commet une faute grave, une faute personnelle est enregistrée à sa fiche. Après 3 fautes personnelles, le joueur est suspendu pour le reste de la joute (ne peut pas retourner dans le jeu).

- 6.3.2 Il y a perte de points de comportement pour l'équipe pour chaque faute personnelle enregistrée par ses joueurs.
- 6.3.3 Pour les fautes de mauvaise conduite (violence, emploi de langage grossier, jeu déloyal persistant, ...) et de manque de respect et d'obéissance aux officiels, le joueur est exclu pour le reste du match et il y a perte de 2 points de comportements pour le match en cours.
- 6.3.4 Brutalité: si un joueur commet un acte de brutalité contre un autre joueur ou un officiel, celui-ci est exclu pour le reste de la partie et suspendu pour la joute suivante. Il y a perte de 3 points de comportement pour le match en cours.
- 6.3.5 Tout manque de respect pour le personnel de la piscine ou pour un usager (baigneur) à la piscine ainsi que pour le matériel, est jugé comme une faute grave et sera puni par la perte de points de comportement et d'une suspension selon le cas.
- 6.3.6 Pour toute faute majeure, le comité de discipline (responsable de ligue, officiels, coordonnateur, ...) se réserve le droit d'ajuster la sanction en fonction de la gravité de la faute commise.
- 6.4 Une équipe qui se présente avec plus de dix minutes de retard et/ou qui manque de joueur, sera déclarée forfait.

Conséquence: pas de point de production
 pas de point de comportement

Les joueurs des équipes jouent un match en se partageant les joueurs et seront arbitrés comme si c'était un match régulier.

7. Tous les autres règlements appliqués aux règles de jeu, au code d'éthique de fonctionnement sont ceux de la F.I.N.A. (Fédération international de natation amateur).

Voir document en annexe

Classement - Système de pointage

Water-polo

Dorénavant, la "Production" n'est plus le seul élément à déterminer l'issue des rencontres. En effet, le "comportement" joue maintenant un rôle important en ce qui concerne les points au classement.

Avant: Production = Victoire

Maintenant: Production + Comportement = Victoire
(7 pts) (5 pts) (12 pts)

Attribution des points

1. Production (7 points)

<u>Quarts</u>	
Gagné	1 point
Nul	.5 point
Perdu	0 point
Forfait	-1 point

<u>Matches</u>	
Gagné	3 points
Nul	2 points
Perdu	1 point
Forfait	-1 point

2. Comportement (5 points)

0 infraction	5 points
1 infractions	4 points
2 infractions	3 points
3 et + infractions	-1 points

Brutalité

Exclusion du joueur fautif pour le reste de la joute et suspension pour la partie suivante. Perte de 3 points de comportement pour la joute.

3. Bonus

Deux matchs consécutifs sans perte de points de comportement: 1 point en bonus ajouté.

4. Exemple

Productivité (7 points)

Total = 1^{er} quart + 2^e quart + 3^e quart + 4^e quart + résultat final

7 points = (1 point) + (1 point) + (1 point) + (1 point) + (3 points)

Comportement (5 points)

Productivité + comportement = 12 points