



**Fédération de Water-Polo du Québec Inc.**

**Règlements  
Championnats québécois 2010**

## RÈGLES GÉNÉRALES

### 1. Règles du jeu

Le règlement du water-polo sera conforme aux règles de la FINA, à l'exception des cas stipulés dans le présent guide.

### 2. Règlement de sécurité

Le règlement de sécurité de la Fédération de Water-Polo du Québec devra être respecté.

### 3. Code d'éthique

Le code d'éthique de la Fédération devra être respecté en tout temps par ses membres.

### 4. Inscriptions

Les championnats québécois sont des tournois ouverts aux équipes québécoises admissibles et des demandes d'équipes provenant d'autres provinces ou pays peuvent être acceptés.

Les équipes qui souhaitent s'inscrire à un championnat québécois doivent remplir le formulaire d'inscription et le retourner à la Fédération de Water-Polo du Québec.

Le formulaire d'inscription et la liste des membres des équipes provenant d'autres provinces ou pays doivent être accompagnés d'une lettre de sanction de leur association respective (provinciale ou nationale) pour confirmer qu'ils sont affiliés et membres en règle avec leur association.

Frais d'inscriptions pour toutes les catégories :

<b>525.00 \$</b>
------------------

**Les frais d'inscription doivent accompagner le formulaire d'inscription et être reçus à la Fédération au plus tard le 15 février 2010 aucune dérogation ne sera accordé.**

**N.B.** Le club hôte d'un championnat québécois est dispensé de payer l'inscription pour une équipe par catégorie.

### 5. Admissibilité des équipes

5.1 Toutes les personnes participant à un championnat québécois avec une équipe québécoise doivent être affiliées en bonne et due forme auprès de la Fédération de Water-Polo du Québec.

5.2 Chaque équipe doit être composée d'un minimum de sept (7) joueurs. Si le minimum n'est pas rencontré à l'heure où la rencontre est prévue, l'équipe devra déclarer forfait et perdra le match 0-5.

## **6. Admissibilité des joueurs**

6.1 Dans chaque catégorie, les équipes peuvent sélectionner vingt (20) joueurs dont quinze (15) pourront jouer à chaque match.

6.2 Les joueurs des équipes québécoises doivent être des citoyens canadiens ou immigrants reçus et être membre en bonne et due forme de leur club, de la Fédération de Water-Polo du Québec et de Water Polo Canada. Les joueurs «étrangers» auront la permission de jouer aux championnats québécois avec des équipes québécoises, s'ils vont à l'école à plein temps au Québec, durant l'année du championnat ou rencontre les critères suivants : (Le joueur doit être prêt à montrer une preuve documentée)

- Être affilié avec la Fédération de Water-Polo du Québec
- Avoir joué dans un tournoi avec le club maison québécois depuis le 1<sup>er</sup> septembre de l'année précédant le championnat
- Fournir la preuve de son statut d'immigration actuel
- Fournir la preuve de sa présence au Canada depuis le 31 janvier de l'année du championnat
- Fournir la preuve de l'adresse de sa résidence actuelle

Tous ces documents doivent être soumis au club en cause avant le début du championnat en cause.

6.3 Les joueurs affiliés auprès d'une autre province ou pays ne peuvent participer aux championnats québécois avec une équipe québécoise.

6.4 Une demande spéciale peut être faite (par écrit) au bureau de la FWPQ afin de déroger à cette règle (6). Des circonstances exceptionnelles pourraient être considérées.

## **7. Catégorie (athlète)**

Les catégories des championnats québécois pour la saison s'étalant du **1<sup>er</sup> septembre 2009 au 31 août 2010** sont :

- 5.0 U12** né le **1<sup>er</sup> janvier 1998 et après**
- 5.1 U14 :** né le **1<sup>er</sup> janvier 1996 et après**
- 5.2 U16 :** né le **1<sup>er</sup> janvier 1994 et après**
- 5.3 U18 :** né le **1<sup>er</sup> janvier 1992 et après**
- 5.4 U22 :** né le **1<sup>er</sup> janvier 1988 et après**
- 5.5 Senior Récréatif et ouvert**

## **8. Transfert de joueur**

8.1 Un joueur ne peut être inscrit que dans un club dans un programme donné.

8.2 Un joueur peut jouer pour un autre club durant la saison avec l'approbation des clubs concernés.

8.3 Un joueur peut demander de passer d'un club à un autre ou demander que son statut d'inscription soit modifié, à condition que les deux clubs concernés signent une entente à ce sujet.

**N.B. La Fédération encourage les clubs québécois à participer aux championnats québécois (et tout autre tournoi, championnats canadiens inclus) en tant qu'entité de club, c'est à dire de participer avec des joueurs provenant seulement de leur club respectif.**

## **9. Durée du match**

9.1 La durée du match doit être de quatre (4) périodes de **sept (7) minutes** pour les U14 et de **(8) minutes pour les U16, U18, U22 et senior chacune de jeu effectif**. Il doit y avoir deux (2) minutes d'intervalle entre les périodes.

9.2 Pour les championnats québécois senior Ouvert et récréatif, la durée du match doit être de quatre (4) périodes de **huit (8) minutes** en temps continu. **Les 2 dernières minutes de chaque match seront en temps arrêté (4<sup>ème</sup> quart et 2<sup>ème</sup> période de prolongation si nécessaire)**. Pour les demi-finales et finales, le temps de jeu sera de quatre (4) périodes de 5 minutes de jeu réel.

9.3 **Chaque équipe devra fournir son cor-brouillard pour demander un temps mort.**

## **10. Prolongation**

10.1 Lors des championnats québécois, **il n'y a pas de période de prolongation**. La règle FINA WP 11.3 s'appliquera :

S'il y a égalité de buts à la fin du temps réglementaire à l'occasion de rencontres pour lesquelles un résultat définitif est requis la partie se poursuivra par des prolongations après un intervalle de repos de cinq minutes. Ces prolongations seront jouées en deux périodes de trois minutes chacune de jeu effectif avec un intervalle de 2 minutes pour permettre aux équipes de changer de côté. Si, à la fin des deux périodes de prolongation, le pointage est égal, il y aura un tir de barrage pour déterminer le résultat.

[Note: Si un tir de barrage est nécessaire, la procédure sera de faire tirer par chaque équipe cinq penalties (des membres différents de l'équipe doivent tirer chaque lancer) dans le but de l'adversaire en alternance, c'est-à-dire que la première équipe tirera son premier lancer, puis l'autre équipe fera de même etc. Si un ex-aequo subsiste encore après cette procédure, chaque équipe tirera des tirs en alternance dans le même ordre que les cinq premier tirs jusqu'à ce qu'une équipe compte et l'autre manque.

10.2 Pour les championnats québécois seniors ouvert et récréatif les même règles s'applique.

## **11. Classement**

Le classement des équipes sera effectué selon le système de points suivants :

- Deux (2) points pour l'équipe gagnante
- 1 point pour les rencontres nuls.
- Zéro (0) point pour l'équipe perdante.

## **12. Bris d'égalité**

12.1 Si deux (2) équipes ont un nombre égal de points, la priorité est donnée à l'équipe ayant gagné le match dans lequel elles se sont rencontrées.

12.2 Si trois (3) ou plus d'équipes ont un nombre égal de points, un autre classement doit être établi comme suit :

- À tout moment dans l'application de cette règle (12), si le nombre d'équipes à égalité est réduit à deux, la règle 12.1 doit être appliquée.
- Les résultats entre les équipes à égalité doivent déterminer leur classement (en considérant les matchs impliquant seulement les équipes à égalité). La comparaison doit être faite selon premièrement, les points des matchs, ensuite, la différence de buts, et ensuite, les buts comptés.
- Si plus de deux équipes sont toujours à égalité, un autre classement doit être établi en se basant sur les résultats contre les autres équipes dans l'ordre de leur classement; premièrement, basé sur la différence de buts, et ensuite, basé sur les buts comptés. La comparaison doit être faite premièrement en les comparant avec l'équipe la mieux classée, et ensuite, s'il y a toujours égalité, avec l'équipe suivante la mieux classée, et ainsi de suite.
- Si plus de deux (2) équipes sont toujours impliquées, chaque équipe tirera cinq lancers de punition contre les autres en alternance. (1<sup>er</sup> lancer pour chaque équipe, puis 2<sup>ème</sup> lancer ...)
  - a) Tous les lancers seront exécutés sur le même but.
  - b) Tout joueur, sauf les gardiens, peut tirer les penalties, si ce joueur n'a pas été exclu pour brutalité ou servait une suspension du match le plus récent de l'équipe. Un joueur exclu pour 3 fautes personnelles peut participer aux tirs de barrage.
  - c) Des joueurs différents de l'équipe doivent exécuter chacun des cinq (5) lancers.
  - d) Le classement final donnera la priorité à l'équipe qui a marqué le plus de lancers de punition.
  - e) Si après les cinq tirs, il y a toujours égalité, la procédure continue jusqu'à ce qu'une équipe manque et l'(les) autre(s) compte(nt).

### **13. Disqualification et brutalité**

- 13.1 Lorsqu'une disqualification ou une brutalité survient durant un match, l'arbitre ayant signalé la faute devra décrire les circonstances dans la remarque (ou au verso de la feuille de match).
- 13.2 Une brutalité entraînera une suspension automatique d'un match supplémentaire.
- 13.3 Tout cas de disqualification ou brutalité devra être examiné par le comité du tournoi qui décidera si d'autres sanctions sont nécessaires.
- 13.4 Si une sanction supplémentaire s'avère nécessaire, le comité du tournoi devra avertir le joueur sanctionné et son entraîneur par écrit le plus tôt possible. La décision du comité du tournoi devra être jointe au rapport de tournoi.
- 13.5 Tous les cas spéciaux pourront être soumis au directeur technique de la Fédération et au comité d'éthique pour recommandation au conseil d'administration.

### **14. Indiscipline et conduite inacceptable**

Tous les cas d'indiscipline grave ou de conduite inacceptable (joueurs, entraîneurs, arbitres, officiels, bénévoles, spectateurs, etc.) peuvent et devraient être présentés au comité d'éthique de la Fédération pour recommandation au conseil d'administration. Un rapport d'incident écrit doit alors être envoyé à la Fédération au plus tard dix (10) jours après l'incident.

### **15. Protêt**

- 15.1 Lors d'un événement sanctionné par la Fédération, l'entraîneur d'une équipe peut déposer un protêt suite à une situation qu'il juge irrégulière.

Les réclamations sont possibles :

- Si les règles d'organisation de la compétition ne sont pas observées,
- Si d'autres conditions mettent en danger les compétitions et/ou les concurrents
- Contre les décisions d'un officiel; cependant, aucune réclamation ne sera admise contre les décisions portant sur des faits.

- 15.2 Les réclamations doivent être soumises :
- À l'arbitre en chef ou au directeur du tournoi.
  - Par écrit.
  - Par l'entraîneur responsable de l'équipe

- Accompagnées d'un dépôt de cinquante dollars canadiens (50\$).
- Dans les trente (30) minutes suivant la fin du match en cause.

Si les conditions susceptibles d'entraîner une réclamation sont constatées avant la compétition, la réclamation doit être déposée avant que ne soit donné le signal de départ.

- 15.3 Toutes les réclamations sont examinées par le comité du tournoi formé de trois (3) personnes (si possible : l'arbitre en chef, le directeur du tournoi et le représentant de la Fédération). Ces trois (3) personnes devront être identifiées avant le début de chaque tournoi.

Le comité de protêt pourra s'adjoindre toute personne qu'il jugera pertinente afin de solutionner le protêt. Le requérant et les arbitres en cause pourront être entendus. Toute décision du comité de protêt est irrévocable et sans appel.

La décision du comité de protêt devra être remise par écrit aux entraîneurs des équipes concernées et une copie devra être jointe au rapport de tournoi.

Si la réclamation est rejetée, le dépôt sera acquis à l'organisme de direction de la compétition. Si la réclamation est retenue, le dépôt sera restitué.

## **16. Forfait**

- 16.1 Au cas où une équipe prenant part à un championnat québécois déclare forfait ou est disqualifiée pour un ou plusieurs matchs, le ou les matchs sont accordé(s) à l'adversaire avec le résultat de 5-0.
- 16.2 Le comité du tournoi décidera éventuellement de prendre d'autres mesures après avoir examiné le contexte du forfait.
- 16.3 Il y a forfait lorsqu'une équipe ne se présente pas à une partie ou qu'elle se retire du jeu.
- 16.4 Une équipe qui déclare forfait après la date limite d'inscription ne sera pas rembourser et une amande peut lui être imposée par le F.W.P.Q. selon les circonstances.

## **17. Officiels**

- 17.1 La Fédération s'efforcera pour qu'un arbitre en chef soit présent en tout temps et connu de tous les entraîneurs.
- 17.2 La Fédération s'efforcera d'obtenir la participation d'au moins deux arbitres affiliés avec un autre club que l'hôte.

## **18. Banc des joueurs**

- 18.1 Un maximum de 18 personnes est autorisé à s'asseoir sur le banc, soient :

- Un (1) entraîneur-chef
- Deux (2) assistant entraîneur ou gérant
- Quinze (15) joueurs

18.2 Il est nécessaire qu'une équipe ait au moins un entraîneur au banc. (Excepté senior récréatif et ouvert)

## **19. Bonnets**

Chaque équipe doit fournir ses propres bonnets de **1 à 15**. Si un joueur porte un deuxième bonnet sous le bonnet réglementaire, il doit être de la même couleur (ou semblable).

## **20. Prix**

Des médailles (15) seront remises aux équipes terminant première, deuxième et troisième de chaque catégorie. Un trophée sera remis à l'équipe québécoise la mieux classée.

## ANNEXE

### Responsabilités de la FWPQ

- Transmettre les invitations aux clubs québécois et aux fédérations provinciales
- Recevoir les inscriptions
- Vérifier l'éligibilité des équipes québécoises
- Vérifier l'éligibilité des équipes non québécoises auprès de leur fédération respective
- Élaborer l'horaire du tournoi selon la disponibilité du bassin
- Assurer la participation d'un nombre suffisant d'arbitres qualifiés dont, si possible, au moins deux ne proviennent pas du club hôte
- Déléguer un représentant pour toute la durée du tournoi
- Nommer un arbitre en chef (et un adjoint si nécessaire)
- Fournir les médailles et trophées
- Payer les frais de piscine (si nécessaire)

### Responsabilités du club hôte

- Assurer la disponibilité du bassin pour un nombre d'heures suffisant à l'élaboration d'un horaire respectable
- Assurer que tout le matériel nécessaire est disponible et fonctionnel
- Assurer la participation d'au moins trois officiels mineurs (secrétaire, chronométreurs du match et du temps de possession) ou, préférablement, cinq officiels (secrétaires, chronométreurs, juges de buts)
- Retourner un rapport complet au bureau de la FWPQ au plus tard 10 jours après la fin du tournoi

Nous recommandons qu'un responsable des officiels s'assure de :

- convoquer un nombre suffisant d'officiels mineurs.
- faire un horaire afin que chacun connaisse l'heure et le poste qu'il occupera au cours du tournoi
- assurer que tous les officiels mineurs sont qualifiés, c'est-à-dire qu'ils aient suivi le stage d'officiels mineurs du programme de certification des officiels.
- **exiger que tous les officiels mineurs portent un T-shirt de couleur blanc.**
- assurer avant chaque partie que chacun est à son poste
- superviser le travail des officiels mineurs au cours de la compétition afin de minimiser le nombre d'erreurs.