

LE 2016/2017 TAHITI BEACH WATER-POLO TOUR

Le 2016/2017 Tahiti Beach Water-Polo Tour est un tournoi de Beach Water-Polo qui se déroulera en 3 étapes à la suite des courses d'eau libre:

- Samedi 21 janvier 2017 à la plage de pk18.
 - Dimanche 9 avril 2017 à la plage de Puunui
 - Dimanche 18 juin 2017 à Moorea (lieu à définir).
- Une réunion technique aura lieu au moins 1h avant le début de tournoi.

Ce tournoi devra se dérouler dans une ambiance festive et dans la bonne humeur.

Il doit aussi permettre au public polynésien de découvrir et pratiquer ce sport en plein essor dans le cadre magnifique de nos lagons turquoise.

REGLEMENT GENERAL DU TOURNOI

INSCRIPTIONS :

Inscriptions et renseignements auprès de Benoit , au plus tard le vendredi 20 janvier 2017 à 18h. (ben@taovivant.net - 87 31 52 12).

Emargement des équipes à 10h15

Début du tournoi le samedi 21/01 à 11h00

CONSTITUTION DES EQUIPES :

- Le tournoi est ouvert aux joueurs licenciés à la Fédération Tahitienne de Natation (saison 2016/2017) ainsi qu'aux non licenciés. L'autorisation parentale est nécessaire en cas de joueur mineur.
- Une équipe sera constituée de 6 joueurs (5 titulaires dans l'eau dont 1 gardien et 1 remplaçant).
- Les équipes mixtes ou féminines sont autorisées. Elles participeront à la même compétition.
- Un droit d'engagement de 1500 fcfp par équipe sera demandé pour participer à l'organisation technique. (à payer sur place à l'organisateur au moment de l'emargement des joueurs)
- Les équipes devront avoir un comportement correct que ce soit sur le plan sportif et général.

DEROULEMENT DU TOURNOI :

- Le nombre d'équipe est limité à 8.
- Deux poules de 4 équipes seront constituées et des matchs détermineront le classement qui permettra de sélectionner les équipes atteignant les matchs de demi-finale et finale.
- En fonction du nombre d'équipes inscrites et du nombre de poules, l'organisation se réserve le droit de sélectionner soit les premiers, soit les deux premières équipes de chaque poule.
- Les demi-finales et la finale se feront à la suite des phases de poules.

MATCHS DE POULES :

- Une victoire vaut 3 points, un nul 1 point et une défaite 0 point.
- Les équipes mixtes ou féminines bénéficieront d'une bonification de point à la fin des matchs des phases de poules qualificatives pour les phases finales :
 - > Un bonus de 0,5 point sera accordé à chaque équipe mixte
 - > Un bonus de 1 point sera accordé à chaque équipe féminine.
- En cas d'équipes à égalité de points en poule, le classement des équipes seront départagées dans un premier temps par les buts marqués, ensuite par les cartons jaunes ou rouges.

CLASSEMENT EN FIN DE TOURNOI :

- A l'issue de chaque tournoi, une bonification de points sera attribuée à chaque équipe en fonction de son classement:
 - 1 000 points pour l'équipe vainqueur de la finale d'une étape.
 - 500 points pour la 2^{ème} équipe.
 - 250 points pour l'équipe vainqueur de la « petite » finale (3^{ème} place)
 - 150 points pour la 4^{ème} équipe
 - 50 points pour chaque équipe n'ayant pas passé les phases de poules.

CLASSEMENT GENERAL DU TAHITI BEACH WATER-POLO TOUR :

- Un classement général sur les 3 étapes permettra de décerner le titre de « Champion de Tahiti de Beach Water-Polo » à l'équipe ayant marqué le plus de points à chaque tournoi.
- Pour qu'une équipe prétende additionner les points accumulés au cours du tournoi précédent, elle doit avoir le même nom et posséder les mêmes joueurs (changement autorisé dans la limite de 2).

REGLEMENT SPORTIF DU TOURNOI

1. LE CHAMP DE JEU

- a. L'aire de jeu est matérialisée par un périmètre gonflable de Beach Water-Polo.
- b. Ce périmètre est amarré sur un fond sableux.
- c. La profondeur d'eau est telle que les joueurs ne doivent pas avoir pied pendant la durée du match. Il sera, si nécessaire, déplacé de sorte à ce que cette condition soit respectée tout au long du tournoi.

2. LE MATERIEL

- a. **Les buts** : gonflables
- b. **Le ballon** : Il sera réglementaire. (ballon de WP)
- c. **Les bonnets** : Fournis par l'organisation. / Chaque équipe devra posséder 1 jeu de bonnets de water-polo avec oreillettes de protection plastique. Le gardien portera un bonnet rouge spécifique. Un joueur portera toujours le même numéro.

3. LES OFFICIELS

- a. **L'arbitre (sur un paddle)** : L'arbitrage sera assuré à chaque fois que cela sera possible par deux arbitres qui auront suivi un cursus de formation. En cas de décision opposée, il peut y avoir concertation des arbitres, sinon la décision revient à l'arbitre prioritaire sur la zone d'action de jeu. Si l'organisation ne permet qu'un seul arbitre, celui-ci sera en priorité un arbitre ayant déjà une bonne expérience en water-polo.

Le(s) arbitre(s) devra(ont) faire respecter le règlement du bord du bassin à l'extérieur de l'eau.
Il(s) suivra(ont) du bord les déplacements de l'ensemble des joueurs afin de rester maître du jeu.
Il(s) sera(ont) muni(s) d'un sifflet grâce auquel il(s) sanctionnera(ont) un coup franc pour l'équipe victime de la faute en montrant d'une main l'endroit où se jouera la balle et de l'autre la direction d'attaque de l'équipe bénéficiaire de la décision.

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

Il possède également une fiche de secrétariat sur laquelle il comptabilise les buts marqués par chacune des deux équipes.

Il note le numéro de bonnet du joueur exclu.

4. DEROULEMENT DES MATCHS

- Les matchs se dérouleront en 2 périodes de 8 minutes de temps continu (pas de décompte des arrêts de jeu). L'arbitre se réserve le droit d'arrêter le chrono.

Une pause de 5' est prévue entre les deux périodes.

- L'engagement du début de période se fait comme un match traditionnel.

- Après chaque but marqué, il y aura engagement au milieu de l'aire de jeu une fois que tous les joueurs adverses sont dans leurs camps respectifs.

- Les joueurs exclus devront sortir de l'aire du jeu d'un des 2 côtés de leur but et rejoindre le point de corner droit et pourront revenir en jeu sur proposition de l'arbitre.

- Les remplacements se font à la volée (je sors, tu rentres) sur le point de corner droit, sans limite de remplacement dans un match.

- Les penaltys se feront à 5 m de la ligne d'embut.

- En fonction du nombre d'équipes le règlement peut évoluer à la discrétion des organisateurs.

3. LE TEMPS DE JEU

La partie se joue en deux mi-temps de 8 minutes (temps global). Les équipes possèdent un maximum de 5 minutes pour changer de camp.

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

- soit le match est validé sans prolongation

- soit une mi-temps est rejouée, le résultat de l'autre mi-temps étant conservé.

En match de poule, le match peut s'arrêter sur un score à égalité ; pour les phase finales, en cas d'égalité, une prolongation de 2 périodes de 3' avec 1' pour changement de côté. 4 tirs au but par équipe en cas d'égalité à la fin des prolongations.

5. LES EQUIPES

Elles sont composées de 6 joueurs en tout : 4 joueurs de champ, 1 gardien de but, 1 remplaçant.

6. LES REGLES DE FONCTIONNEMENT

L'engagement s'effectue au centre du jeu, les joueurs s'élancent à la conquête de la balle à partir de leur ligne de but.

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

Après un but, l'engagement sera fait au centre du champ de jeu par une passe vers l'arrière, les deux équipes étant chacune dans leur camp.

Le remplacement de joueur se fait à n'importe quel moment, par la droite de la ligne de but en touchant la main du remplaçant qui devra être dans l'eau derrière la ligne de but, accroché au bord ou dans la zone neutre séparant les terrains. Le joueur remplaçant ne peut pas plonger. Par ailleurs, le joueur remplaçant ne peut pas se propulser du mur latéral, ni du fond du bassin pour participer directement au jeu. Le joueur remplacé reste derrière la ligne de but si elle existe, ou sort dans le cas contraire.

L'arbitre vérifie avant le début du match que chaque joueur des 2 équipes a bien les ongles coupés à ras, ne porte pas de bijoux (bagues, colliers, bracelets, montres, boucles d'oreilles...).

7. LES REGLES DU JEU

La philosophie qui a déterminé les règles et qui doit prévaloir chez les arbitres est :

- Règles simples facilement applicables
- Jeu en continu. On ne siffle que si cela facilite le jeu
- Exclure avec extrême sévérité tout comportement violent ou antisportif:
 - * EDA : Exclusion Définitive Avec remplaçant, contestations et/ou insultes
 - * EDS : Exclusion Définitive Sans remplaçant, brutalité et/ou violence).

a) Les fautes simples :

- Gêner les mouvements de déplacements d'un joueur quand il ne possède pas le ballon.
- Prendre appui sur la tête, les épaules ou le dos d'un adversaire qui possède ou non le ballon (Remarque : on peut charger « le porteur de balle sans qu'il y ait faute à condition de ne pas couler et faire action de jouer le ballon »).
- Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué (même involontairement).
- Lancer la balle à deux mains (réception à deux mains tolérée).
- Frapper la balle du poing fermé (sauf gardien de but).
- Prendre position à moins de 2 mètres du but adverse, à moins d'être en possession du ballon ou en arrière de celui-ci (hors jeu).
- Charger le gardien en possession de la balle et gêner la relance.
- Franchir le milieu du terrain (pour le gardien).

Ces fautes donnent lieu à un coup franc INDIRECT qui devra se jouer de l'endroit où a lieu la faute ou plus en arrière si le ballon s'y trouve.

b) Les fautes graves :

- Appuyer sur un adversaire placé en avant de soi, alors qu'on se trouve en position de poursuite.
- Charge disproportionnée sur un adversaire.
- Appuyer sur ou retenir un adversaire qui n'a pas la balle.
- Gêner l'exécution d'un coup franc, d'un corner ou d'un penalty.

Sanctions :

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

2. Le penalty : Faute grave du défenseur dans ses « 5 mètres » afin d'éviter un but probable.

Commentaire : Un joueur attrape par les pieds un adversaire qui part droit au but avec la balle devant lui. Le fautif est exclu temporairement du jeu jusqu'à ce que son équipe regagne la possession du ballon.

Si cette action se déroule à proximité du but (dans les 5 mètres de l'équipe qui défend) ou si un joueur est immobilisé alors qu'il va recevoir la balle pour la propulser au fond du but (volée) il y a attribution d'un penalty.

Commentaire : Le penalty devra se jouer à 5 mètres du but et faire l'objet d'un tir direct et immédiat au signal de l'arbitre (la feinte n'est pas permise).

DROIT D'IMAGE et ACCEPTATION DU REGLEMENT

Par sa participation au Tahiti Beach Water-Polo Tour, chaque joueur autorise expressément l'organisation (ou ses ayants-droit) à utiliser ou faire utiliser ou reproduire ou faire reproduire son nom, son image, sa voix et sa prestation sportive dans le cadre de la Fédération Tahitienne de Natation (FTN) en vue de toute exploitation directe ou sous forme dérivée de l'épreuve et ce, sur tout support, dans le monde entier, par tous les moyens connus ou inconnus à ce jour, et pour toute la durée de protection actuellement accordée à ces exploitations directes ou dérivées par les dispositions législatives ou réglementaires, les décisions judiciaires et/ou arbitrales de tout pays ainsi que par les conventions internationales actuelles ou futures, y compris pour les prolongations éventuelles qui pourraient être apportées à cette durée.

La participation au Tahiti Beach Water-Polo Tour implique l'acceptation expresse et sans réserve par chaque joueur, ou par son représentant légal s'il est mineur, du présent règlement.

Fait à Papeete le,/...../.....

En fonction des conditions météorologiques, l'organisation se réserve le droit d'annuler l'événement.