



**WATERPOLO**

**2019**

**OFFICIEL**

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

---

### 1. **Résidence**

Les Jeux de Montréal sont ouverts aux résidents de l'île de Montréal exclusivement.

### 2. **Représentation**

2.1. Les participants représentent, lors des finales, la délégation où ils se sont inscrits (lieu de pratique), sauf s'il y a entente préalable entre les délégations.

Dans le cas d'un litige entre deux délégations, celui-ci sera débattu devant le comité organisateur des Jeux de Montréal.

2.2. Pour représenter une délégation, les participants doivent avoir participé au (x) événement(s) identifié(s) dans les règlements spécifiques de chaque discipline. Dans le but de favoriser la participation, un participant peut s'inscrire à plus d'un sport à la Finale des Jeux de Montréal, et ce, à la seule condition que ce dernier n'ait pas de chevauchement de ses jours de compétition. S'il y a un tel chevauchement, le participant doit faire le choix définitif du sport auquel il souhaite s'inscrire.

2.3. Tous les renseignements exigés sur les listes d'inscriptions doivent être validés par le chef de la délégation.

### 3. **Participation**

3.1. Les catégories d'âges sont déterminées à l'intérieur des règlements spécifiques de chaque discipline.

### 4. **Exclusion**

4.1. Dans le cas des disciplines ayant des standards d'exclusion au niveau de la performance, ceux-ci doivent avoir été réalisés avant le 1er septembre de l'année qui précède les Jeux, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.2. Les médaillés d'or de l'année précédente dans une catégorie d'âge ou de poids (dans le cas d'une équipe si elle est composée de 50 % des mêmes membres) ne peuvent pas se présenter aux Jeux de Montréal dans la même épreuve de cette catégorie.

4.3. Dans le cas où des réseaux<sup>1</sup> ou événements municipaux existent, plus qu'une participation dans l'année (entre le 1er septembre et les Jeux) à un réseau provincial reconnu entraîne l'exclusion aux Jeux de Montréal, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.4. Les trois (3) premiers aux championnats provinciaux de l'année précédente, dans la même catégorie, ne sont pas admissibles.

---

<sup>1</sup> Réseaux : voir définition et identification dans les règlements spécifiques.

## 5. **Pénalité**

5.1. En sports individuels

5.1.1. Tout retard après l'appel officiel entraîne une disqualification à l'épreuve en cours.

5.2. En sports collectifs

5.2.1. Tout retard, lors des rencontres, entraîne la perte du match pour l'équipe fautive. Par contre, les points de participation sont accordés si le match peut se dérouler sur au moins la demie (1/2) du temps réglementaire.

5.2.2. Si le nombre minimum de joueurs n'est pas atteint, l'équipe fautive perd le match et les points de performance. Par contre, les points de participation seront accordés, s'il y a match.

## 6. **Déroulement des compétitions**

Les règlements de compétition sont ceux des fédérations de régie, sauf s'il en est précisé autrement dans les règlements spécifiques.

## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

---

### COMPLÉMENTS AUX RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

#### 1. Résidence

Les Jeux de Montréal en mini water-polo sont réservés aux équipes **des délégations (ou villes liées)** montréalaises dont le lieu de pratique se retrouve sur l'île de Montréal.

#### 2. Représentation

**2.1.** Tout joueur inscrit à une équipe faisant partie de la Ligue Montréal-Métro et se retrouvant dans une des délégations, **ou une des villes liées**, de la ville de Montréal peut représenter cette délégation lors des Jeux s'il rencontre les exigences de 2,2

**2.2.** Tous les participants et toutes les équipes doivent s'être qualifiées au cours d'un des événements sanctionnés suivants avant **mardi 26 février 2019 à 23 h 59 (date limite des inscriptions)**

- Ligue des Pamplemousses ;

**2.3.** Pour être éligible aux Jeux de Montréal, un joueur doit apparaître sur l'une des feuilles de joute de cette ligue, et ce, pour le même club et la même division (« A » ou « AA »).

**2.4.** À titre de référence, les alignements suivants seront utilisés pour valider l'éligibilité des joueurs :

- Les alignements officiels inscrits sur le site web de WPC de la Ligue des Pamplemousses ;

#### 3. Participation

**3.1.** L'année de naissance des participants doit être de **2007 à 2009** pour le 12 U (12 ans et moins), **2009 à 2011** pour le 10 U (10 ans et moins), et **2011 à 2013** et après pour le 8 U (8 ans et moins), cette dernière catégorie d'âge étant en démonstration (catégorie ouverte).

**3.2.** Un surclassement de 4 athlètes par catégorie est possible :

- **12U – 2007 à 2009 : 4 athlètes nés en 2010 peuvent composer l'équipe**
- **10U – 2009 à 2011 : 4 athlètes nés en 2012 peuvent composer l'équipe**
- **8U – 2011 à 2013 : 4 athlètes nés en 2014 peuvent composer l'équipe**

**3.3.** Composition des équipes 12U (12 ans et moins), 10U (10 ans et moins), et 8U (8 ans et moins) en démonstration.

L'alignement officiel d'une équipe peut contenir un maximum de quinze (15) participants. Lors d'une joute, les équipes peuvent présenter un maximum de quinze (15) joueurs, dont cinq (5) impliqués, activement dans le jeu. L'un d'entre eux sera le gardien de but et devra porter le bonnet de gardien de but.

Substituts : chaque équipe de délégation a droit à un maximum de deux substituts. Les substitutions devront être acheminées au responsable de la compétition au plus tard le **22 mars 2019 (soit 7 jours avant le début des Jeux)** avant 17 h. Aucune substitution de joueur ne sera acceptée après cette date butoir.

**Une seule division par catégorie. Toutes les équipes évoluent dans la même division. (voir classement final).**

**Aucun joueur ne peut évoluer au sein de plus d'une délégation/ville liée.**

**Aucun joueur ne peut évoluer au sein de deux équipes d'une même délégation/ville liée.**

### **3.4. Sélection des équipes de délégation**

Chaque délégation peut inscrire un maximum de 2 équipes, et ce, par catégorie d'âge. Aucune équipe supplémentaire ne pourra participer hors-concours SAUF en cas de « désistement » d'une équipe d'une autre délégation ET à la demande du responsable disciplinaire. Cette permission exceptionnelle sera accordée de façon à maintenir les horaires de compétitions originalement prévus. De plus, cette équipe devra être composée de « nouveaux » joueurs et ne provenant aucunement des équipes originales déjà inscrites au tournoi; en ce sens, qu'il ne sera pas permis pour une délégation, ou ville liée de prendre des joueurs de ses équipes déjà inscrites et de les ajouter aux nouveaux joueurs de la 3<sup>e</sup> équipe potentielle qui servira d'équipe de substitution. Donc, il n'est pas question de toucher à l'intégralité de la composition des équipes originales inscrites au tournoi ! Une équipe hors-concours ne pourra être éligible à la ronde des médailles ou à la bannière des Jeux de Montréal ; elle servira vraiment d'équipe de substitution (back-up) au tournoi.

Pour participer :

1. Chaque club devra s'inscrire aux Jeux de Montréal en communiquant avec sa délégation (procédure d'inscription de leurs athlètes dans le module d'inscription des Jeux de Montréal).
2. Chaque club devra aussi inscrire ses alignements dans l'événement prévu à cet effet sur le site de WPC (même procédure que la **LDP**).
3. Chaque athlète devra avoir en sa possession sa carte d'assurance-maladie pour fin de vérification d'identité le jour de la compétition.

## **4. Durée et déroulement de la partie**

Le principe d'« ORGANISER ET LAISSER JOUER » est fortement recommandé en 12 U. Ce principe restreint toute forme d'intervention de la part du personnel entraîneur envers les athlètes en jeu, aux encouragements et aux indications de permutation de joueur. Toute directive technique, tactique ou stratégique de la part du personnel entraîneur d'une équipe doit être transmise aux athlètes substituts sur le banc des joueurs, durant les intermissions ou lors d'un temps d'arrêt.

L'entraîneur-chef contrôle les permutations de joueurs.

Aucune défensive de zone ne sera permise sur la demi-lune, sous peine **d'une exclusion**. Le principe d'aider en défensive est accepté, mais sous la forme d'un « Crash ».

Ex. : Si le défenseur met de la pression sur le joueur qui a le ballon et qu'il revient sur le centre lorsque la passe est effectuée, il n'y a pas faute. Si le joueur revient délibérément, joue une position tactique sur le centre et qu'il « laisse lancer » le joueur en possession du ballon, il y a faute de « défensive illégale » et **une exclusion** doit être accordée ;

Joute en zone peu profonde seulement :

Il est interdit à tout joueur en possession du ballon de dépasser la hauteur permise délimitée par la ligne d'eau au niveau des épaules. Une faute offensive doit être appelée dans ce cas ;

Aucun saut du fond ne sera toléré. Dès qu'un joueur saute à la verticale pour jouer le ballon, une faute offensive doit être appelée dans le cas d'une attaque et une expulsion doit être appelée dans le cas d'un jeu défensif.

#### **4.1. Catégorie 12U :**

Quatre (4) périodes de six (6) minutes en zone profonde, en largeur ;

3 intermissions de 1 minute ;

Temps continu, sauf dernière minute de jeu en FINALE à temps effectif ;

Sans chronomètre de 30 secondes ;

Tactique de « zone » interdite ;

**Aucune VFI permise.**

#### **4.2. Catégorie 10U :**

Quatre (4) périodes de **cinq (5)** minutes en zone peu profonde (1 m approx.), en largeur ;

3 intermissions de 1 minute ;

Temps continu, sauf dernière minute de jeu en FINALE à temps effectif ;

Sans **temps de possession** de 30 secondes ;

Tactique de « zone » interdite ;

#### **4.3. Catégorie 8U :**

Quatre (4) périodes de quatre (4) minutes en zone peu profonde (1 m approx.), en largeur ;

3 intermissions de 1 minute ;

Temps continu, sauf dernière minute de jeu en FINALE à temps effectif ;

Sans temps de possession de 30 secondes ;

Tactique de « zone » interdite ;

Entraîneur en maillot de bain au besoin ;

Le port de VFI par un participant en 12U n'est plus autorisé par les commissaires de discipline avant le début d'un match, sauf pour le 10 U, et les 8 U, pour qui ce serait autorisé, mais seulement après autorisation des commissaires.

#### 4.4. Temps d'arrêt :

Chaque équipe possède 2 temps d'arrêt.

#### 4.5. Points : 2 points sont disponibles par partie.

- 2 points pour une victoire, et aucun point pour une défaite. Aucune nulle (voir point 5.5).
- Les points suivants auront un impact sur le score pour l'esprit sportif. (voir le détail de points esprits sportifs à la fin du document)
- Toute **délégation** ayant un joueur avec plus de 3 exclusions perd 1 point dans la catégorie respect des règlements
- **Tout entraîneur recevant un carton jaune perd 2 points dans la catégorie respect des règlements.**
- Tout entraîneur recevant un carton rouge perd 3 points dans la catégorie respect des officiels.
- Toute **délégation** qui voit un joueur expulsé pour brutalité ou rudesse pour le reste de la partie perd 3 points dans la catégorie respect des adversaires.
- Tout manquement à l'esprit du jeu, tel que jugé par les commissaires pourrait être sanctionné par la perte de 1 point dans n'importe quelle catégorie, telle que, mais non limité par ceux-ci (les commissaires ont la responsabilité d'aviser l'entraîneur de la perte de point.). Exemples :
  - déclasser de calibre entre les deux équipes et l'équipe gagnante continue à marquer des buts de façon abusive ;
  - jouer une défense de zone en laissant les joueurs plus faibles sans défense ;
  - entraîneur invectivant qui que ce soit, incluant ses propres joueurs ;
  - **Rotation inéquitable des joueurs durant le match. Les entraîneurs doivent favoriser un temps de jeu équitable pour tous les participants.**
- Les points pour la participation seront octroyés de la façon suivante, tels que décrits dans les barèmes à la fin du présent document :

L'équipe **d'une délégation** composée de **10** joueurs pour la joute sera éligible au maximum des points.

L'entraîneur faisant jouer tous ses joueurs de façon équitable. C'est-à-dire que tous les joueurs vont embarquer de façon égale ou presque dans l'eau. La façon la plus simple pour vérifier ceci est de changer tous les joueurs du banc à mi-course dans le quart ou le plus près. Si un entraîneur se comporte de la sorte, de façon évidente, l'équipe conservera ses points de participation. Le ou les joueurs n'ayant pas pris une part active à la partie, selon les commissaires, sera ou seront déduits en double du compte par rapport à l'attribution du nombre de joueurs.

Par exemple, si une équipe a 13 joueurs, mais que 2 joueurs n'ont pratiquement pas joué aux yeux des commissaires, l'équipe sera considérée avoir 9 joueurs, soit **10** — (2 X 2).

#### **4,5 Égalité**

Dans le cas où une égalité à la fin des **4 quarts**, le gagnant sera déterminé par lancer de punition. 3 joueurs de chaque équipe s'exécuteront. Les buts comptés en tir de pénalité feront partie du score final. Lorsque les 3 lancers sont exécutés, si l'égalité persiste, les mêmes 3 joueurs devront s'exécuter un à un pour déterminer un gagnant.

### **AUTRES RÈGLEMENTS**

#### **Profondeur**

Il y aura 1 catégorie pour la compétition. Les athlètes de la catégorie 12U, 10U et 8U joueront dans le bassin de natation d'une profondeur de 2 m.

~~2 catégories pour la compétition. Les athlètes de la catégorie 12U joueront dans le bassin de natation d'une profondeur de 2 m. Les athlètes de la catégorie 10U joueront dans un bassin d'une profondeur d'environ 1,2 m ou suite à une entente avec les entraîneurs. La catégorie 8U, en démonstration, sera jouée dans un bassin d'une profondeur de 1,0 m (approx.).~~

#### **Tenue vestimentaire**

Chaque équipe doit fournir les bonnets protecteurs **pâles** et **foncés** (selon le cas) à tous les joueurs, et ce, pour toutes les joutes sous peine de disqualification.

**C'est la responsabilité des arrondissements, des villes liées et des équipes indépendantes de se procurer les chandails des Jeux de Montréal et d'en faire la commande auprès de l'organisation des Jeux de Montréal. Des points peuvent être retirés pour le classement final.**

#### **Classement final**

La discipline du Waterpolo emploiera le principe de classement dit tournoi à la ronde, pour déterminer le rang final des équipes participantes. Toutes les équipes se mériteront une médaille (or, argent, bronze, ou de participation), en fonction de leur position au classement final.

Le classement (pointage) de la délégation gagnant sera établi en fonction des performances de la catégorie 12U et 10U seulement ; le 8U ne comptera pas pour le classement (pointage) final de la délégation puisque cette catégorie d'âge est en démonstration.



**ACTIVITÉ : WATERPOLO**

SPORTS (inscription)	CATÉGORIE	ANNÉE (S)	G/F	PARTICIPATION	SURCLASSEMENT	REMARQUES
Waterpolo (mini)  Réguliers : (30) Substituts : (4) <hr/> Total : (34)	<b>12 U (12 ans et moins)</b>	<b>2007 — 2009</b>	MX	Composition par équipe de <b>délégation (ou ville liée) :</b>  Minimum 5 Maximum 15  <b>(maximum de points de participation atteint au 10<sup>e</sup> joueur, par équipe de délégation)</b>  2 substituts* <b>(voir règle 3.2)</b>	<b>Permis pour le 10U vers le 12U</b>	<u>Tous les joueurs doivent être affiliés auprès de la Fédération de Waterpolo du Québec et l'inscription sur le site de waterpolo Canada en attestera.</u>  <u>Une délégation pourra inscrire une 3<sup>e</sup> équipe, celle-ci hors- concours, exceptionnellement en cas de désistement d'une équipe d'une autre délégation (ou ville liée) ET à la demande du responsable disciplinaire</u>
	<b>10U (10 ans et moins)</b>	<b>2009 — 2011</b>	MX			
	<b>8U (8 ans et moins) (en démonstration)</b>	<b>2011 — 2013</b>	MX			

\*Note : Un surclassement de 4 athlètes par catégorie est possible :

- 12U – 2007 à 2009 : 4 athlètes nés en 2010 peuvent composer l'équipe
- 10U – 2009 à 2011 : 4 athlètes nés en 2012 peuvent composer l'équipe
- 8U – 2011 à 2013 : 4 athlètes nés en 2014 peuvent composer l'équipe

<b>POINTAGE PERFORMANCE (SPORTS COLLECTIFS) (40 %)</b>		
1.1 <u>Par catégorie :</u> Dans chaque catégorie l'équipe classée dernière marque 1 point, l'avant-dernière 2 points et ainsi de suite en remontant jusqu'à la première place. Le maximum varie donc en fonction du nombre d'équipes inscrites dans chaque catégorie.		
<b>POINTAGE PARTICIPATION (40 %)</b> <b>(maximum de points de participation atteint au 10<sup>e</sup> joueur, par équipe de délégation)</b>		
20 participants (ex. : 10 joueurs et + X 2 équipes)	100 % de la délégation	= 40 points
19 participants (ex. : Équipe 1 = 10 joueurs et +, Équipe 2 = 9 joueurs)	19/20 <sup>e</sup> de la délégation	= 38 points
18 participants	18/20 <sup>e</sup> de la délégation	= 36 points
17 participants	17/20 <sup>e</sup> de la délégation	= 34 points
et ainsi de suite		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les points de participation sont attribués au prorata de la délégation</li> </ul>		
<b>POINTAGE — ESPRIT SPORTIF (20 %)</b>		
20 points sont alloués pour l'esprit sportif		
Les délégations (athlètes et entraîneurs) seront évaluées sur les cinq (5) éléments suivants :		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ponctualité,</li> <li>2) respect des règlements,</li> <li>3) respect des officiels (mineurs et majeurs),</li> <li>4) respect de ses athlètes (pour les entraîneurs) et de ses coéquipiers (pour les athlètes),</li> <li>5) respect de l'adversaire.</li> </ol>		
Chaque élément sera évalué sur une échelle de 1 à 4.		
Les responsables de discipline peuvent utiliser une des trois méthodes d'évaluation :		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Évaluation faite par les entraîneurs (idem qu'en 2004)</li> <li>2) Évaluation effectuée par une personne nommée par le responsable de discipline (évaluateur anonyme).</li> <li>3) Évaluation effectuée par le responsable de discipline. (Retenu par WPQ)</li> </ol>		

Note : Le texte apparaissant en rouge est un changement par rapport à l'année précédente.  
Le ~~texte rayé~~ est un retrait par rapport à l'année précédente.