



MANUEL

COUPE LDP 2022

Présenté par



Mise à jour: novembre 2022

Table des matières

Présentation	3
Gouvernance	4
Fonctionnement de la ligue	7
Règles générales	8

Présentation

Mission : La mission principale de la ligue des pamplemousses (LDP) est d'organiser des joutes de waterpolo pour les jeunes athlètes et ce, au prix le plus abordable possible afin de faciliter l'accès à ce sport. L'objectif second de la LDP est de rendre le waterpolo attrayant auprès des jeunes et ainsi d'assurer leur rétention dans le sport. Enfin, la ligue LDP a également comme mission d'aider, par l'entremise de ses joutes, les clubs de waterpolo du Québec dans leurs efforts de construire et entretenir des clubs de waterpolo.

Valeurs et objectifs : La LDP mise sur des valeurs qu'elles croient essentielles au développement du waterpolo.

Valorisation du waterpolo dans les régions du Québec. Le waterpolo est encore méconnu parmi la population. Le potentiel de développement du waterpolo est encore très grand dans les régions. Il est donc important que les jeunes athlètes puissent s'affronter dans un cadre réglementé et stimulant au prix le plus abordable possible afin de favoriser l'accès et la rétention.

Développement des athlètes. Basés sur les valeurs du DLTA (développement de l'athlète à long terme) La LDP offre un calendrier varié axé sur les différents besoins de chaque athlète. L'emphase étant mise sur l'équilibre entre le nombre et les qualités de ses joutes et de ses entraînements.

Accessibilité. La participation à la LDP doit être facilement accessible aux jeunes joueurs et aux clubs désirants y participer. Les frais de participation doivent donc demeurer le plus bas possible et l'horaire des joutes doit, autant que possible, considérer les déplacements des parents, les autres compétitions ou tout autre élément pouvant potentiellement démotiver la participation des jeunes joueurs à la LDP. Dans le même ordre d'idées, la LDP se fait honneur de réduire autant que possible les contraintes monétaires, matériels et humaines dans la mise en place des joutes, sans pour autant négliger la qualité et l'esprit du waterpolo.

Flexibilité. Les clubs font chacun de leur mieux dans leurs efforts de recrutement et de développement. Afin de les aider en ce sens, la LDP leur offre un maximum de flexibilité, de créativité et d'ouverture d'esprit. L'objectif primordial de la LDP demeure la participation du plus de jeunes et de clubs possibles à un maximum de joutes de waterpolo.

Entraide et implication communautaire. Afin de parvenir à réaliser sa mission, la LDP mise sur l'entraide et l'implication communautaire de la part des clubs, de leurs membres et de leurs parents. Ainsi, afin de favoriser l'obtention de temps de piscine et de réduire les frais de location, les joutes sont organisées à même les heures de pratiques ou lors d'événement offert par les clubs participants à la LDP.

Gouvernance

Sanction :

La ligue des pamplemousses est sanctionnée par la Fédération de Waterpolo du Québec (WPQ).

Comité de gestion de la Ligue (CG) :

Le CG est composé d'un minimum d'un commissaire (WPQ), d'un coordonnateur de la ligue, d'un responsable des officiels et d'un délégué, tous nommés par WPQ. Remplissant les rôles de commissaire, de responsable des officiels et de régisseur à la planification, les membres du CG ont comme principale mission d'organiser et de coordonner les différents événements de la LDP et d'agir comme comité de discipline si la situation l'exige.

Rôles et responsabilités des membres du CG :

Commissaire :

- S'assure que les événements sont créés en bonne et due forme via le site de water-polo Canada.
- Responsable de la promotion de la LDP auprès de ses membres.
- S'assure que la réglementation de la LDP, avec le responsable des officiels, est respectée.
- S'assure que les joueurs participants sont adéquatement affiliés auprès de Waterpolo Canada dans la catégorie et la division appropriées.
- Décide, lorsque nécessaire, du passage d'une équipe de sa division dans une division supérieure ou moins élevée.
- Évalue, à l'aide des responsables de la LDP, les demandes de dérogation pour les participants de division supérieure ou de catégorie d'âge plus élevé en considérant le contexte, la sécurité, et les priorités de la ligue.
- S'assure que les recommandations du comité de discipline et les sanctions émises aux joueurs ou entraîneurs sont appliquées lorsqu'une situation l'exige.
- Collabore avec les clubs afin de trouver les temps de piscine qu'ils peuvent rendre disponible à la LDP.
- Conseille et appuie les clubs pour la logistique lors d'événements régionaux
- S'assure que les clubs hôtes ont le matériel requis pour la réception des matchs

Arbitre en chef:

- Être présent lors d'événements de la LDP ou se faire remplacer par le délégué.
- Être en communication avec le commissaire et le responsable des horaires pour s'assurer du bon fonctionnement de la LDP.
- S'impliquer auprès des arbitres régionaux afin de faciliter leur intégration à leurs nouvelles fonctions
- Évaluer et conseiller les arbitres lors d'événements régionaux
- Donne de la rétroaction aux officiels et aux officiels mineurs sur leur rendement
- Organiser les horaires d'arbitres en fonction du calendrier de la LDP

- Applique les recommandations du comité de discipline et les sanctions émises aux joueurs ou entraîneurs lorsqu'une situation l'exige.

Coordonnateur à la planification :

- Élaborer et transmettre un calendrier de la LDP.
- Transmettre les différentes invitations régionales inscrites au calendrier
- Entretenir le site internet de la LDP avec le classement des équipes et les statistiques des joueurs
- Est disponible durant la saison pour rectifier l'horaire si la situation l'exige.
- Assiste le commissaire et/ou le remplace le cas échéant.
- Assure la réservation du temps de bassin auprès des clubs

Délégué aux matchs :

- S'assure que l'équipement est fonctionnel et sécuritaire
- Être présent aux matchs auxquels ils sont assignés
- S'assurer du bon déroulement des matchs à l'horaire
- S'assurer que les officiels mineurs soient présents et à l'heure durant la période de compétition.
- Maintenir un environnement de compétition agréable, donc s'assurer que les entraîneurs, participants et spectateurs se comportent de façon appropriée et dans le respect des valeurs de la LDP.
- S'assure que les rapports de match et d'incident sont bien remplis et les transmet à WPQ.

Rôles et responsabilités des acteurs de la ligue des pamplemousses (LDP) :

Responsabilités du CG de la ligue des pamplemousses :

- Transmettre les invitations aux clubs
- Recevoir les inscriptions;
- Élaborer et transmettre un calendrier global saisonnier
- Octroyer les rencontres et événements de la saison aux clubs intéressés;
- Remettre une rétribution monétaire aux clubs hôtes des événements
- Assurer le bon déroulement des matchs et de la ligue;
- Percevoir les frais d'inscription;
- Produire les résultats cumulatifs après chaque compétition dans les meilleurs délais;
- Diffuser les résultats des joutes et tenir les statistiques à jour;
- Se rencontrer à chaque saison afin d'améliorer le format de la LDP

Responsabilités des clubs hôtes :

- Fournir les ballons, buts, bancs des joueurs, la signalisation des différentes lignes de jeu et tout autre matériel pertinent en fonction de l'installation de compétition;
- Fournir les officiels mineurs (1-2 minimum par match), les feuilles de match imprimées, des crayons, un système de chronométrage et un système de pointage;

- Assurer la disponibilité du bassin;
- Assurer le personnel sauveteur qualifié requis par l'installation et le matériel nécessaire et sécuritaire selon les règlements de WPQ (<https://bit.ly/2Hgb8DI>)
- Fournir, lorsque possible, un délégué aux matchs. Ce dernier doit être approuvé par WPQ.

Responsabilités des clubs (équipes) participants :

- Être en mesure de fournir des heures de bassin pour accueillir des matchs de la LDP selon les besoins demandés ;
- Acquitter les frais de participation et inscrire les équipes sur **la base de données de Water-polo Canada**;
- Mettre-à-jour avant chaque événement les listes de joueurs sur **la base de données de Water-polo Canada**;
- Encourager les parents des joueurs à s'impliquer en tant que bénévoles au sein de la LDP, et ce, comme officiels mineurs, assistant-entraîneurs, arbitres et/ou membres du CA du comité régional.

Fonctionnement de l'événement Coupe LDP

Inscriptions et listes de joueurs :

Les clubs doivent être en règle pour la saison en cours afin d'inscrire des équipes à l'événement et d'y participer. Les équipes et les listes de joueurs doivent être inscrites dans la base de données de Water Polo Canada aux dates déterminées par Waterpolo Québec.

Affiliations :

Tout participant (joueurs, entraîneurs, arbitres et bénévoles) à la LDP doit être affilié en bonne et due forme auprès de Water Polo Canada avant le match auquel il participera. Un joueur, entraîneur ou entraîneur adjoint qui n'est pas affilié lors d'une joute ne pourra pas participer au match en question.

Le niveau d'affiliation pour tous les membres (joueurs, entraîneurs, arbitres) doit être minimalement au niveau «**Provincial**» pour participer à l'événement.

Catégories d'âges :

- 11U mixte : Né 2012-2015
- 13U mixte : Né 2010-2013
- 15U mixte : Né en 2008-2011

Éligibilité des athlètes selon la division et la catégorie d'âge :

Les entraîneurs sont responsables de déterminer le calibre de leurs équipes et de les inscrire dans les bonnes divisions. Ces derniers doivent évaluer de façon adéquate les capacités et les intérêts de leurs équipes. Ils pourront également, dans la mesure du possible, gérer le match pour en faire un match relativement serré.

Règles générales

1. Règle du jeu

- 1.1 Les règles du jeu pour toutes les catégories sont conformes aux règlements de waterpolo de la FINA, à moins de spécifications précisées dans ce document.
- 1.2 Un deuxième gardien n'est pas exigé pour les équipes. Tous les gardiens doivent cependant porter un casque rouge portant un numéro de 1 à 15.
- 1.3 Il est permis d'utiliser (1) temps d'arrêt par mi-temps dans toutes les catégories.
 - 1.3.1 Le temps d'arrêt qui n'a pas été utilisé à la première mi-temps n'est pas transférable à la seconde mi-temps.
- 1.4 Aucun lancé en direction du but n'est permis en tout temps après une faute. Cela est également applicable après avoir mis le ballon en jeu.
- 1.5 Dans les catégories de 13 ans et moins, il n'est pas permis de marquer un but depuis sa propre zone défensive (ne dépasse pas le centre du champ de jeu).
- 1.6 La défensive dite de « ZONE » est en tout temps interdite et ce, dans toutes les catégories.
 - 1.6.1 Le ou les joueurs qui sont pris en défaut, sont immédiatement sanctionnés d'une faute d'exclusion.
 - 1.6.2 Le joueur défensif doit demeurer en tout temps à portée de bras du joueur offensif.
 - 1.6.3 Le joueur défensif peut après une faute sur le joueur offensif, qui porte le ballon, revenir en défense de « ZONE ». Il doit toutefois reprendre immédiatement sa position tel que décrit en 1.6.2 dès qu'il y a un nouveau porteur de ballon.
 - 1.6.4 La défensive de zone est suspendue selon les situations suivantes ;
 - 1.6.4.1 *Avantage / désavantage numérique*
 - 1.6.4.2 *Une des équipes évolue avec un ou des joueurs en moins à la suite d'une disqualification et/ou brutalité.*
 - 1.6.4.3 *Le ou les joueurs offensifs demeurent dans leur zone défensive (ne dépasse pas le centre du champ de jeu).*
- 1.7 Le chronomètre de temps de possession n'est pas utilisé dans la LDP. Toutefois, les arbitres peuvent à leur discrétion procéder à l'appel d'une faute de perte de temps s'ils jugent qu'une équipe procède volontairement en ce sens (application règlements FINA).
- 1.8 Le temps alloué à une exclusion est de trente (30) secondes en temps continu pour toutes les catégories.
- 1.9 Dans les catégories de 11 ans et moins, les arbitres sont tolérants les deux mains sur le ballon selon les principes du DLTA. Ils prennent également le temps d'arrêter le jeu pour enseigner les règles de bases s'ils le jugent nécessaire.

- 1.10 La dimension du ballon est ajustée en fonction de chacune des catégories ;
 - 1.10.1 11U : format « 2 »
 - 1.10.2 13U : format « 3 »
 - 1.10.3 15U : format « 4 »

2. Responsabilité et composition des équipes

- 2.1 Chaque équipe est responsable d'apporter ses propres bonnets de jeu (bleu et blanc).
 - 2.1.1 L'équipe qui ne sera pas en mesure de procéder au match en raison de l'absence de bonnets, se voit attribuer une défaite par forfait de 5-0.
- 2.2 Le personnel d'entraîneurs est composé d'un maximum d'un (1) entraîneur et de deux (2) adjoints.
 - 2.2.1 Tout le personnel doit porter obligatoirement le même chandail (couleur et logo) à l'effigie de leur club. Le ou les personnes contrevenantes pourraient se voir interdire l'accès au banc des joueurs.
 - 2.2.2 Le respect et la discipline du personnel sont de mise lors de chaque match. Advenant le contraire, les procédures disciplinaires de la FINA sont appliquées dans l'immédiat.
- 2.3 L'équipe est composée d'un minimum et d'un maximum de joueurs selon la catégorie d'âge.
 - 2.3.1 Composition minimale d'une équipe selon la catégorie d'âge ;
 - 2.3.1.1 11U : quatre (4) joueurs et un (1) gardien de but.
 - 2.3.1.2 13U : quatre (4) joueurs et un (1) gardien de but.
 - 2.3.1.3 15U : cinq (5) joueurs et un (1) gardien de but.
 - 2.3.2 Composition maximale de quinze (15) joueurs dans chaque catégorie.
 - 2.3.3 Le respect et la discipline de l'équipe sont de mise lors de chaque match. Advenant le contraire, les procédures disciplinaires de la FINA sont appliquées dans l'immédiat.

3. Durée des rencontres

- 3.1 Les rencontres des 11U comprennent quatre (4) périodes de cinq (5) minutes en temps continu.
 - 3.1.1 Une pause de deux (1) minutes est allouée entre les périodes.
- 3.2 Les rencontres des 13U comprennent quatre (4) périodes de six (6) minutes avec arrêt du temps après chaque but ou arrêt du jeu par l'arbitre.
 - 3.2.1 Une pause de deux (1) minutes est allouée entre les périodes.
 - 3.2.2 Le temps de jeu passe en temps continu advenant une différence de 5 buts d'écart.
 - 3.2.3 Dans la division A, le temps de jeu peut être modifié afin de s'ajuster au temps de bassin disponible lors des événements.
- 3.3 Les rencontres des 15U comprennent quatre (4) périodes de sept (7) minutes

avec arrêt du temps après chaque but ou arrêt du jeu par l'arbitre.

3.3.1 Une pause de deux (2) minutes est allouée entre les périodes.

3.3.2 Le temps de jeu passe en temps continu advenant une différence de 8 buts d'écart.

4. Caractéristique de la piscine

4.1 Les rencontres des 11U se déroulent en zone profonde sur une distance de seize mètres et demi (16,5).

4.2 Les rencontres des 13U se déroulent en zone profonde sur une distance de seize mètres et demi (16,5).

4.2.1 Dans la division A, les rencontres peuvent se dérouler sur une distance minimale de douze (12) mètres en fonction des disponibilités de bassin

4.3 Les rencontres des 15U se déroulent en zone profonde sur une distance de plus ou moins vingt-cinq (25) mètres.

4.3.1 Les bassins de vingt-cinq (25) mètres dotés d'une zone profonde et peu profonde pourront également accueillir des rencontres si la zone peu profonde est jugée acceptable par le commissaire de la ligue.

4.4 Les dimensions des buts dans les catégories 13 ans et moins doivent être diminuées d'environ la moitié d'un but réglementaire de la FINA. L'homologation de ces buts est effectuée par le commissaire étant donné que chaque installation de la ligue ne possède pas les mêmes buts.

4.5 Les dimensions des buts dans la catégorie 15U doivent être conformes aux règles de la FINA.

4.6 Dans les catégories de 13 ans et moins, la limite supérieure de la surface de réparation (zone jaune) est positionnée à quatre (4) mètres de la ligne de but.

4.7 Dans les catégories de 13 ans et moins, il est possible de déplacer les lignes de jeu en fonction de la dimension du bassin et ainsi augmenter la zone neutre du champ de jeu. Par exemple, la ligne de deux (2) mètres peut être placée à (1,5) mètres de la ligne de but et la ligne de quatre (4) mètres à trois (3) mètres de la ligne de but.

5. Système de points et processus de bris d'égalité

5.1 Durant la saison régulière, les équipes reçoivent trois (3) points pour une victoire et un (1) points pour un match nul.

5.2 L'équipe qui accumule le plus de points, termine première (1^{ère}) au classement et ainsi de suite avec les autres équipes.

5.3 Le nombre de défaite hors-concours est comptabilisé au classement et utilisé au besoin dans la procédure de bris d'égalité. Cette mesure a pour but

d'encourager tous les clubs à présenter des équipes concourus et ainsi en avantager ces derniers.

- 5.4 Advenant des égalités au classement, la procédure de bris d'égalité suivante est appliquée;
 - 5.4.1 L'équipe avec le plus (+) de victoire.
 - 5.4.2 L'équipe avec le moins (-) de défaite au classement.
 - 5.4.3 L'équipe avec le plus de victoires entre les équipes concernés.
 - 5.4.4 L'équipe avec le meilleur différentiel de but pour et but contre.
 - 5.4.5 L'équipe avec le plus (+) de buts marqués
 - 5.4.6 L'équipe avec le moins (-) de buts marqués contre elle.
 - 5.4.7 L'équipe avec le meilleur différentiel entre les équipes concernées.
- 5.5 Si l'égalité persiste, le classement sera déterminé par un tirage au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe portant les bonnets blancs lors du dernier match impliquant les deux équipes présentement à égalité, aura le côté « face » de la pièce de monnaie et l'équipe portant les casques bleus aura le côté « pile »
- 5.6 S'il y a plus qu'une égalité dans le classement ou dans le pool, la position la plus élevée en jeu doit être déterminée en premier.;

6. Forfait

- 6.1 Une équipe déclare forfait si les conditions suivantes sont observées ;
 - 6.1.1 L'équipe se présente en retard ou est absente à son match.
 - 6.1.2 L'équipe n'a pas assez de joueur à l'heure du début du match.
 - 6.1.3 Un joueur non admissible prend part au match.
 - 6.1.4 L'équipe n'a pas ses bonnets (revoir article 2.1.1)
 - 6.1.5 L'équipe se retire du match en cours.
 - 6.1.6 Toutes autres dispositions figurant dans les règlements de la FINA
- 6.2 Une équipe déclarant forfait se voit octroyée une défaite de 5-0 qui sera enregistrée au classement comme un forfait.
- 6.3 Une équipe déclarant forfait lors d'un match du championnat de fin de saison se voit classée dernière du championnat.
- 6.4 Dans le cadre de la Coupe LDP, une équipe déclarant forfait devra payer 200\$ + taxes/match, jusqu'à concurrence de 400\$ + taxes.
- 6.5 Un forfait résultant d'un cas suspecté, ou confirmé, de COVID-19, les frais de sanction ne s'appliquent pas. Par contre, le club devra fournir la preuve de dépistage, que le résultat soit positif ou négatif. A défaut de cette preuve, les frais de sanction s'appliqueront.

7. Protêt

- 7.1 Le ou les membres du CG sont responsables de la gestion de tous les protêts. Lors de la révision d'un protêt, tout membre qui est perçu comme pouvant être en conflit d'intérêts dans le dossier soumis doit être écarté du processus de révision. Toutes les décisions rendues par le ou les membres du CG sont finales et sans appel.
- 7.2 Une équipe peut seulement déposer un protêt en cas d'erreur technique. Une erreur technique n'inclut ni jugement de l'arbitre, ni son interprétation d'une règle.
- 7.3 Tous les protêts doivent être présentés à un des membres du CG, dans les trente (30) minutes suivant l'heure de la fin de la partie. Des frais de 50 \$, payables en argent comptant seulement, doivent accompagner le protêt (les frais sont remboursés si la partie déposant le protêt a gain de cause). Tout protêt doit être fait par écrit en utilisant le Formulaire de protêt de la Ligue des Championnats Canadiens (LCC). **En ligne via : waterpolo.ca**

8. Mesures disciplinaires

- 8.1. Le ou les membres du CG seront responsables de la gestion des mesures disciplinaires. Lors de la révision d'une sanction, tout membre qui est perçu comme pouvant être en conflit d'intérêts dans le dossier soumis doit être écarté du processus de révision. Toutes les décisions rendues par le ou les membres du CG sont finales et sans appel.
- 8.2. Des sanctions doivent être servis pour tout acte relevant de la violence et/ou d'un comportement inacceptable de la part d'un participant ou d'un spectateur.
- 8.3. Tout incident doit faire l'objet d'un rapport écrit par les arbitres. Le Formulaire d'incident de WPQ est utilisé

9. Officiels

- 9.1. Tous les arbitres de la LDP sont de niveau « Régional formé » au minimum.

- 9.2. Tel que décrit dans la section « Gouvernance » l'arbitre en chef est la personne responsable des assignations. Ces dernières sont sans appel.
- 9.3. Dans la catégorie 13U et 15U, deux (2) arbitres sont assignés par match en tout temps.
- 9.4. Étant une ligue basée avant tout sur le développement, il est possible que certaines rencontres de la LDP servent de stages aux arbitres en formation. Dans ce cas, les équipes concernées sont prévenues avant leur match (les matchs sont tout de même considérés officiels).
- 9.5. Un minimum de deux (2) officiels mineurs sont en poste lors des rencontres.
- 9.6. Il n'est pas obligatoire que les officiels mineurs aient une formation spécifique. Toutefois, ils doivent être en tout temps sous la supervision d'une personne formée.