



Règlement de la compétition

Tournoi de Water-Polo ZEPTA 2026

56e tournoi international de water-polo ZEPTA • 22 & 23 août 2026 • Ter Apel

Les matchs se jouent conformément aux règlements de la KNZB (Fédération royale néerlandaise de natation), tels qu'ils s'appliquent au championnat néerlandais de water-polo pour la saison **2026–2027**. Dans tous les cas non prévus par ces règlements, l'arbitre principal et/ou la direction du tournoi décident.

Important : l'équipe citée en premier sur le programme porte les **bonnets blancs** et est responsable d'apporter le **ballon de match**. Pas de ballon ? L'équipe blanche perd alors **5–0** — comme en cas de forfait. L'équipe blanche est en outre tenue d'assurer la **table de jury** du match suivant. Les équipes se présentent au poste du speaker avant leur match.

Temps de jeu

Toutes les équipes sauf l'Eredivisie

- Deux périodes de **6 minutes en temps continu** sont jouées, avec une minute de pause entre les périodes.
- Chaque match est programmé dans un créneau de **15 minutes**.
- Tous les matchs sont chronométrés de manière centralisée via un système central.
- La règle des 28 secondes ne s'applique **pas**.

Eredivisie

- Deux périodes de **8 minutes en temps effectif** sont jouées, avec une minute de pause entre les périodes.
- Chaque match est programmé dans un créneau de **30 minutes**.
- La règle des 28 secondes **s'applique**.
- Il n'y a **pas** de temps morts.

Format de la compétition

- Le tournoi se joue sous forme de **poules**, réparties par catégorie et par niveau.
- Toutes les informations — programme des matchs, classements et planning des arbitres — sont disponibles dans l'**application du tournoi** sur play.waterpolotournament.com.
- L'équipe citée en premier porte les **bonnets blancs**, apporte le **ballon de match** et assure la **table de jury** du match suivant.
- Les équipes se présentent au poste du speaker avant leur match.

Décompte des points

Résultat	Points
Victoire	3 points
Match nul	1 point
Défaite	0 point

Classement final

L'équipe totalisant le plus de points remporte la poule. En cas d'égalité de points, le classement est déterminé comme suit :

1. La **différence de buts** (buts marqués moins buts encaissés).
2. Le résultat de la **confrontation directe** entre les équipes à égalité.
3. La **différence de buts dans les confrontations directes** (à partir de trois équipes à égalité).
4. Le plus grand nombre de **buts marqués** sur l'ensemble des matchs de poule.
5. Si tous les critères ci-dessus sont égaux, la direction du tournoi procède à un **tirage au sort**.

Forfait

- Si une équipe ne se présente pas, une victoire **5-0** est attribuée à l'adversaire.
- Une équipe absente **3 minutes** après l'heure de début prévue est considérée comme forfait ; le score est également de 5-0 pour l'adversaire.
- Si l'équipe blanche n'apporte **pas de ballon de match**, la même sanction s'applique : défaite **5-0**.
- Si les deux équipes sont absentes, le résultat **0-0** est enregistré. Le match n'est pas rejoué.

Exclusions et affaires disciplinaires

Exclusions temporaires

- Après une **U18**, le joueur exclu ou un remplaçant peut revenir dans l'eau après **18 secondes de temps continu** (en Eredivisie : 18 secondes de temps effectif).
- Après une **UMV** (exclusion avec remplacement), le remplaçant peut revenir dans l'eau après **28 secondes de temps continu** (en Eredivisie : 28 secondes de temps effectif).

Exclusions définitives

- Après une **UMV-4**, **aucun remplaçant** ne peut revenir pour le reste du match.
- Tous les cas d'UMV et d'UMV-4 sont signalés à l'**arbitre principal et à la direction du tournoi**, qui décident ensemble des conséquences pour la suite du tournoi.
- Les infractions très graves sont signalées à la **KNZB**.

