

Règles du water-polo : joueurs, buts, fautes et exclusions

Au water-polo, chaque équipe aligne 7 joueurs dans l'eau, gardien compris. L'équipe en possession tente de marquer dans un temps limité. Les contacts irréguliers, fautes sur tireur ou fautes graves peuvent entraîner coup franc, exclusion temporaire ou penalty.

À retenir	
Joueurs	7 par équipe dans l'eau
Gardien	1 par équipe
Objectif	Marquer plus de buts
Instance	World Aquatics
Fautes	Simples, exclusions, penalties

Déroulement

- 1 L'équipe qui récupère le ballon attaque.
- 2 Les joueurs doivent créer une position de tir avant la fin de la possession.
- 3 Une faute simple donne généralement un coup franc.
- 4 Une faute d'exclusion sort temporairement le joueur fautif.
- 5 Un penalty est accordé pour certaines fautes empêchant une occasion nette de but.

Points / règles clés

Élément	Règle	À retenir
Équipe	7 joueurs dans l'eau	Gardien compris.
But	1 point	Chaque ballon entièrement entré dans le but compte.
Possession	Temps limité	La durée exacte dépend de la règle de compétition applicable.
Exclusion	Temporaire	L'équipe joue en infériorité pendant la sanction.
Penalty	Tir direct	Sanction pour faute grave dans une situation de but.

Cas à décider avant la partie

- Tenir le ballon à deux mains : interdit pour les joueurs de champ.
- Couler, tirer ou retenir un adversaire sans ballon : faute sanctionnable.
- Gardien : il peut utiliser deux mains dans sa zone selon les règles applicables.
- Temps de possession : vérifier la règle de la compétition, car elle peut évoluer selon les formats.

Sources : World Aquatics - Water Polo Rules, World Aquatics - Rules and Regulations. Version vérifiée le 2026-05-16. Page complète : <https://www.regles.com/sports/water-polo.html>