

Championnat de Belgique 2006 – 2007 de Water-Polo

PRINCIPE GENERAL

Lors de sa réunion du 28/02/2006 la Commission Sportive a décidé qu'à l'avenir tous les clubs remettront au secrétariat de la Commission une liste exhaustive de leurs joueurs.

A l'exception de la Division d'Honneur, ces listes pourront être complétées durant tout le Championnat.

Les clubs alignant plusieurs équipes dans les différentes divisions devront préciser la division dans laquelle **les joueurs Seniors** évolueront.

Un changement de division du haut vers le bas ne pourra se faire qu'après autorisation de la Commission Sportive.

Lors de sa réunion du 30/03/2006 la Commission Sportive a décidé la libre circulation des Jeunes, Juniors y compris, dans les équipes "Réserve".

Best Of Three (CSWP 23-05-06)

Pour chaque "Best of Three" l'équipe la mieux classée dans le championnat choisira si elle joue le premier match à domicile ou en déplacement et si nécessaire, jouera le troisième match à domicile.

Exemple:

BO1: 3 - 4

BO2: 4 - 3

BO3: 3 - 4

Pour tous les matchs Best Of Three, il faut un score définitif.

La règle FINA (2005-2009) pour les matchs demandant un score définitif est d'application.

REGLEMENT 2006-2007

DIVISION d'HONNEUR = 10 équipes

1. Premier tour : 18 rencontres aller-retour

L'obligation pour les équipes de **Division d'Honneur** de jouer en grande profondeur subsiste. Des dérogations pourront toutefois être accordées aux clubs disposant d'une piscine dont la profondeur **minimale** est de **1m**.

2. Titre:

Deux tours, formule "Best Of Three", qui seront organisés de la manière suivante:

Premier tour:

A: 1 - 4

B: 2 - 3

Deuxième tour:

C: Vainqueurs A et B

D: Perdants A et B

Classement final:

1. Vainqueur C - Champion de Belgique

2. Perdant C

3. Vainqueur D

4. Perdant D

Conditions techniques: Pour les "Best Of Three" déterminants le titre, les matchs devront se jouer dans une piscine dont les dimensions minimales sont: **30m x 20m et une profondeur minimale de 1,80m**

3. Classement 5 à 8:

Deux tours, formule "Best of Three", qui seront organisés de la manière suivante:

Premier tour:

E: 5-8

F: 6-7

Deuxième tour:

G: Vainqueurs E -F

H: Perdants E-F

Classement final 5 à 8:

5. Vainqueur G
6. Perdant G
7. Vainqueur H
8. Perdant H

Conditions techniques pour le Best of Three "Classement": Les équipes joueront dans leur piscine respective.

4. **Maintien et descente:**

L'équipe classée en 9^{ème} place en division d'Honneur jouera un tour "Best of Three" contre l'équipe la mieux classée après le 1^{er} en Division I et dont le club n'a pas d'équipe alignée en Division d'Honneur.

Le vainqueur de ce "Best of Three" jouera en Division d'Honneur.

Conditions techniques pour le Best of Three "Descente et Montée": Les équipes joueront dans leur piscine respective.

L'équipe classée à la 10^{ème} place en Division d'Honneur descend automatiquement en Division I.

DIVISION I = 10 équipes

1. **Championnat normal :** 18 rencontres aller-retour

2. A l'issue du Championnat, le 1^{er} monte automatiquement en Division d'Honneur pour autant que le club n'ait pas d'équipe alignée en Division d'Honneur.

Si c'est le cas, c'est l'équipe la mieux classée et dont le club n'a pas d'équipe alignée en Division d'Honneur qui montera en Division d'Honneur.

3. A l'issue du Championnat, l'équipe la mieux classée après le 1^{er} en Division I et dont le club n'a pas d'équipe alignée en Division d'Honneur, jouera un tour "Best Of Three" contre l'équipe classée 9^{ème} en Division d'Honneur.

Le vainqueur de ce "Best of Three" jouera en Division d'Honneur.

4. **Classement en division I:**

Pour déterminer la 3^{ème} et 4^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 3 et 4

Pour déterminer la 5^{ème} et 6^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 5 et 6

Pour déterminer la 7^{ème} et 8^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 7 et 8

Dans le cas où c'est l'équipe classée 3^{ème} qui joue le "Best Of Three" pour la montée, la 4^{ème} place sera directement octroyée à l'équipe classée 4^{ème} à l'issue du championnat normal.

5. **Maintien et descente:**

L'équipe classée en 9^{ème} place en division I jouera un tour "Best of Three" contre l'équipe la mieux classée après le 1^{er} en Division II et dont le club n'a pas d'équipe alignée en Division I.

Le vainqueur de ce "Best of Three" jouera en Division I.

L'équipe classée en 10^{ème} place en Division I descend automatiquement en Division II.

6. **Conditions techniques pour le Championnat et les "Best Of Three":** Les équipes jouent dans leur piscine respective.

DIVISION II = 10 Équipes

1. **Championnat normal:** 18 rencontres aller-retour

2. A l'issue du Championnat, le 1^{er} monte automatiquement en Division I pour autant que le club n'ait pas d'équipe alignée en Division I

Si c'est le cas, c'est l'équipe la mieux classée et dont le club n'a pas d'équipe alignée en Division I qui montera en Division I.

3. A l'issue du Championnat, l'équipe la mieux classée après le 1^{er} en Division II et dont le club n'a pas d'équipe alignée en Division I, jouera un tour "Best Of Three" contre l'équipe classée 9^{ème} en Division I.

Le vainqueur de ce "Best of Three" jouera en Division I.

Pour le schéma des rencontres, voire en Division I.

4. **Classement en Division II:**

Pour déterminer la 3^{ème} et 4^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 3 et 4

Pour déterminer la 5^{ème} et 6^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 5 et 6

Pour déterminer la 7^{ème} et 8^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 7 et 8

Dans le cas où c'est l'équipe classée 3^{ème} qui joue le "Best Of Three" pour la montée, la 4^{ème} place sera directement octroyée à l'équipe classée 4^{ème} à l'issue du championnat normal.

5. **Maintien et descente:**
L'équipe classée en 9^{ème} place en division II jouera un tour "Best of Three" contre l'équipe la mieux classée après le 1^{er} en Division III et dont le club n'a pas d'équipe alignée en Division II.
Le vainqueur de ce "Best of Three" jouera en Division II.

L'équipe classée en 10^{ème} place en Division II descend automatiquement en Division III.
6. **Conditions techniques pour le Championnat et les "Best Of Three":** Les équipes jouent dans leur piscine respective.

DIVISION III: = 10 Equipes

1. Championnat normal: 18 rencontres aller-retour
2. A l'issue du Championnat, le 1^{er} monte automatiquement en Division II pour autant que le club n'ait pas d'équipe alignée en Division II
Si c'est le cas, c'est l'équipe la mieux classée et dont le club n'a pas d'équipe alignée en Division II qui montera en Division II.
3. A l'issue du Championnat, l'équipe la mieux classée après le 1^{er} en Division III et dont le club n'a pas d'équipe alignée en Division II, jouera un tour "Best Of Three" contre l'équipe classée 9^{ème} en Division II.
Le vainqueur de ce "Best of Three" jouera en Division II.
4. **Classement en Division III:**
Pour déterminer la 3^{ème} et 4^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 3 et 4
Pour déterminer la 5^{ème} et 6^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 5 et 6
Pour déterminer la 7^{ème} et 8^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 7 et 8
Pour déterminer la 9^{ème} et 10^{ème} place, un tour "Best of Three" entre les équipes classées 9 et 10

Dans le cas où c'est l'équipe classée 3^{ème} qui joue le "Best Of Three" pour la montée, la 4^{ème} place sera directement octroyée à l'équipe classée 4^{ème} à l'issue du championnat normal.
5. **Conditions techniques pour le Championnat et les "Best Of Three":** Les équipes jouent dans leur piscine respective.

JUNIORS : Nés en **1987** et après.

1. **10** équipes et moins : **une** série.
Plus de 10 équipes : deux séries
2. Matches aller-retour dans chaque série
3. **Phase finale :**
 - **Si une** série : **Les deux premiers classés joueront un Best Of Three afin de déterminer le Champion de Belgique.**
Les "Best Of Three" se joueront dans les piscines respectives.
 - **Si deux** séries : les deux premiers de chaque série participent à un tour final en **grande profondeur** et avec un **chronométrage électronique complet** suivant la formule qui sera fixée en fonction du nombre de séries.
Le vainqueur de ce tour final devient Champion de Belgique.

CADETS : Nés en **1990** et après – **Filles sans limitation d'âge**

1. **8** équipes et moins : **une** série.
Plus de 8 équipes : deux séries (ou plus)
2. Matches aller-retour dans chaque série
3. Les équipes **DAMES** peuvent participer à ce championnat.
4. **Phase finale :**
 - **Si une** série : **Les deux premiers classés joueront un Best Of Three afin de déterminer le Champion de Belgique**
Les "Best Of Three" se joueront dans les piscines respectives.
 - **Si deux** séries ou plus : tour final en **grande profondeur** et avec un **chronométrage électronique complet** suivant la formule qui sera fixée en fonction du nombre de séries.
Le vainqueur de ce tour final sera Champion de Belgique

MINIMES : Nés en **1992** et après – **Filles** nées en **1991** et après.

1. **8 équipes et moins : une série.**
Plus de 8 équipes : deux séries
2. Matches aller-retour dans chaque série
3. **Phase finale :**
 - **Si une série : Les deux premiers classés joueront un Best Of Three afin de déterminer le Champion de Belgique**
Les "Best Of Three" se joueront dans les piscines respectives.
 - **Si deux séries ou plus : tour final en **grande profondeur** et avec un **chronométrage électronique complet** suivant la formule qui sera fixée en fonction du nombre de série.**
Le vainqueur de ce tour final sera Champion de Belgique

BENJAMINS : Nés en **1994** et après – Filles nées en **1993** et après

1. **Formule :** tournois officiels organisés à tour de rôle par chacune des équipes.
2. **Conditions techniques :**
 - Champ de jeu : minimum **20m x 12m**
 - Sept joueurs (six joueurs du champ + un gardien)
 - Durée des matches: **2 x 5 minutes**

CANETONS : Nés **1996** et après (avoir **huit ans révolus**)

1. **Formule :** tournois officiels organisés à tour de rôle par chacune des équipes.
2. **Conditions techniques :**
 - Champ de jeu : **15m x 10m**
 - **Quatre joueurs sans gardien**
 - Durée des matches: **2 x 5 minutes**

DAMES (4 équipes minimum)

1. **Formule :** tournois officiels organisés à tour de rôle par chacune des équipes.
2. **Conditions techniques :**
 - Champ de jeu : minimum **20m x 12m**
 - Sept joueurs (six joueurs du champ + un gardien)
 - Durée des matches: **2 x 5 minutes**

RESERVES :

1. Obligatoires en Division d'Honneur. **Sauf l'année de la montée.**
2. Non obligatoire dans les autres divisions.
3. Les Filles ou Dames sont autorisées à jouer dans les rencontres "Réserve".

ASSOCIATION D'EQUIPES DE JEUNES

La Commission Sportive autorise la création d'Associations d'Equipes de Jeunes et ce jusqu'à la catégorie cadette incluse. Les règles suivantes devront être respectées:

- L'Association est créée pour une période d'une saison sportive et devra être renouvelée chaque saison;
- Les joueurs sont licenciés dans un des clubs faisant partie de l'Association
- Un joueur prenant part à une rencontre avec l'Association ne pourra pas prendre part à une rencontre avec une équipe de la même catégorie hors de l'association;
- Les joueurs sont autorisés à prendre part aux rencontres de la catégorie supérieur dans le club où ils sont licenciés;
- Un club participant à l'Association dans une catégorie, ne pourra pas aligner indépendamment une équipe de la même catégorie;
- Les clubs participant à l'Association seront exempts de l'amende.

JOUEURS ETRANGERS – PARTICIPATIONS

1. Le nombre de joueurs étrangers en provenance de pays **non-EEE ou non assimilé** est toutefois limité à **UN** joueur **NON PROFESSIONNEL***.
- *Un joueur **professionnel** est un joueur qui a un contrat de travail avec le club qui l'emploie, lequel paye les lois sociales.
2. La participation de joueurs étrangers en provenance de la **EEE** ou des **pays assimilés** est **libre et non limitée**.
3. Le joueur étranger non professionnel doit être en possession d'un **permis de séjour temporaire ou permanent**.