



REGOLAMENTO TECNICO PALLANUOTO 2005 – 2009

*Traduzione originale dal regolamento FINA 2005-2009 di Franco Picchetto
Immagini del dott. Bela Rajki*

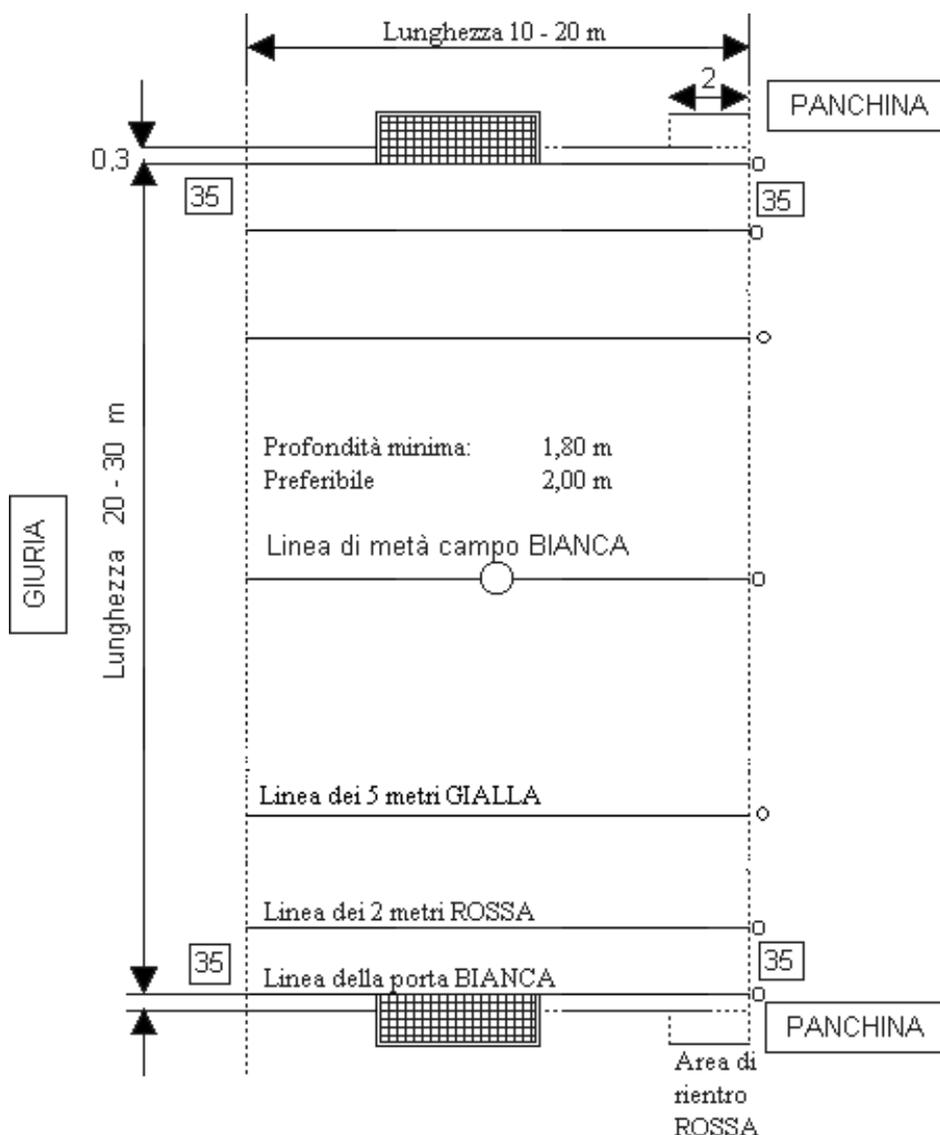
INDICE

- WP1 – Campo di gioco e attrezzature**
- WP2 – Porte**
- WP3 – Pallone**
- WP4 – Calotte**
- WP5 – Squadre e sostituti**
- WP6 – Ufficiali di gara**
- WP7 – Arbitri**
- WP8 – Giudici di porta**
- WP9 – Cronometristi**
- WP10 – Segretari**
- WP11 – Durata del gioco**
- WP12 – Time-out**
- WP13 – Inizio del gioco**
- WP14 – Punteggio**
- WP15 – Ripresa del gioco dopo un goal**
- WP16 – Rimessa dal fondo**
- WP17 – Tiro d'angolo**
- WP18 – Rimessa in gioco dell'arbitro**
- WP19 – Tiro libero**
- WP20 – Falli semplici**
- WP21 – Falli da espulsione**
- WP22 – Falli da rigore**
- WP23 – Tiri di rigore**
- WP24 – Falli personali**
- WP25 – Incidente, ferita o malessere**
- Appendice A – Istruzioni per l'impiego di due arbitri**
- Appendice B – Segnalazioni degli ufficiali di gara**
- Note interpretative FINA alle regole.**

WP 1 – Campo di gioco e attrezzature

WP 1.1 – I promotori dell'organizzazione degli incontri sono responsabili della corretta predisposizione del campo di gioco e devono provvedere a fornire tutto il materiale e gli accessori relativi.

WP 1.2 – La configurazione e le delimitazioni del campo di gioco per un incontro diretto da due arbitri dovrà essere conforme al seguente diagramma:



WP 1.3 – In un incontro diretto da un solo arbitro, l'arbitro opererà sullo stesso lato del tavolo della giuria, mentre i giudici di porta dovranno essere posizionati sul lato opposto.

WP 1.4 – La distanza tra le linee di porta non dovrà essere né inferiore a 20 metri né superiore a 30 metri per gli incontri maschili. La distanza tra le linee di porta non dovrà essere né inferiore a 20 metri né superiore a 25 metri per gli incontri femminili. La larghezza del campo di gioco non dovrà essere né inferiore a 10 metri né superiore a 20 metri. La delimitazione del campo di gioco a ciascuna estremità dovrà essere situata a 0,30 metri dietro la linea di porta.

In Italia: vedere le normative dei singoli campionati

WP 1.5 – Nelle manifestazioni FINA le dimensioni del campo, la profondità e la temperatura dell'acqua, e l'illuminazione devono essere conformi alle norme FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 e FR 8.3 *(del regolamento FINA relativo agli impianti di gioco)*¹.

WP 1.6 – Segnali distintivi ben visibili dovranno essere posizionati su entrambi i lati del campo di gioco per delimitare le seguenti zone:

- (a) segnali bianchi: linea di porta e di metà campo
- (b) segnali rossi : linea dei 2 metri dalla linea di porta
- (c) segnali gialli : linea dei 5 metri dalla linea di porta

Le delimitazioni laterali del campo di gioco tra la linea di porta e quella dei 2 metri dovranno essere di colore rosso; tra la linea dei 2 metri e quella dei 5 metri di colore giallo e tra la linea dei 5 metri e quella di metà campo di colore verde.

WP 1.7 – Un segnale rosso dovrà essere collocato su entrambe le linee di fondo, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco sul lato opposto al tavolo della giuria, per evidenziare l'area di rientro.

In Italia:

Un altro segnale rosso sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco, dalla parte del tavolo della giuria per delimitare l'area dove dovranno sostare i sostituti dei giocatori espulsi per 4 minuti effettivi (brutalità), e da cui rientreranno dopo che il segretario avrà alzato la bandiera o paletta di colore verde unitamente alla bandiera del colore della squadra del sostituto.

WP 1.8 – Deve essere previsto uno spazio sufficiente affinché gli arbitri possano muoversi liberamente per tutta la lunghezza del campo. Deve essere anche predisposto uno spazio in corrispondenza delle linee di porta per i giudici di porta.

WP 1.9 – Il segretario dovrà essere provvisto di una bandierina di colore bianco, una di colore rosso, una di colore blu ed una di colore giallo ciascuna di dimensioni 0,35 x 0,20 metri.

In Italia:

la bandiera invece che gialla sarà di colore verde.

WP 2 – Porte

WP 2.1 – Due montanti e una traversa costruiti in materiale rigido, a sezione rettangolare, di dimensione di 0,075 metri e verniciati di colore bianco devono essere posizionati sulle linee di porta su ciascuna parte del fondo del campo di gioco, ad uguale distanza dalle linee laterali e a non meno di 0,30 metri dal bordo di fondo campo.

WP 2.2 – La distanza tra le facce interne dei due montanti deve essere di 3 metri. Quando la profondità dell'acqua è uguale o superiore a 1,50 metri, la faccia interna della traversa deve trovarsi

¹ FR7.2 – In nessun punto della piscina la profondità dell'acqua non deve essere inferiore a 1,80m. La vasca dovrebbe preferibilmente essere profonda 2,00m.

FR7.3 – La temperatura dell'acqua non deve essere inferiore a 26°C con una tolleranza di $\pm 1^\circ\text{C}$.

FR7.4 – L'intensità della luce non deve essere inferiore a 600lux.

FR8.3 – Nelle piscine dove si disputano i Giochi Olimpici ed i Campionati del Mondo, l'intensità della luce non deve essere inferiore a 1500lux.

a 0,90 metri dalla superficie dell'acqua. Se la profondità dell'acqua è inferiore a 1,50 metri, la faccia interna della traversa deve trovarsi a 2,40 metri dal fondo della vasca.

WP 2.3 – Reti morbide devono essere fissate saldamente ai montanti e alla traversa a chiusura dell'intera area di porta e dei sostegni saranno agganciati alla porta in modo tale da permettere che a non meno 0,30 metri sia evidenziato uno spazio dietro la linea di porta in ogni punto all'interno dell'area di porta.

WP 3 – Pallone

WP 3.1 – Il pallone deve essere sferico e munito di camera d'aria con valvola automatica di sicurezza. Deve essere impermeabile, senza cuciture esterne né spalmato di grasso o di sostanza simile.

WP 3.2 – Il peso del pallone deve essere non inferiore a 400 grammi e non superiore ai 450 grammi.

WP 3.3 – Per gli incontri maschili la circonferenza del pallone non deve essere inferiore a 0,68 metri né superiore a 0,71 metri, e la sua pressione deve essere di 90-97 kPa (kilo Pascal's) (0,5 atmosfere).

WP 3.4 – Per gli incontri femminili la circonferenza del pallone non deve essere inferiore a 0,65 metri né superiore a 0,67 metri, e la sua pressione deve essere di 83-90 kPa (kilo Pascal's) (0,4 atmosfere).

WP 4 – Calotte

WP 4.1 – Le calotte devono essere di colore contrastante, ad eccezione della tinta unita rossa, approvate dagli arbitri, ma anche di colore contrastante con quello della palla. Gli arbitri possono richiedere ad una delle squadre di indossare calotte bianche o blu. I portieri devono indossare calotte rosse. Le calotte devono essere allacciate sotto il mento. Se un giocatore perde la calotta durante il gioco, il giocatore potrà rimetterla alla successiva appropriata interruzione del gioco quando la propria squadra sia possesso di palla. Le calotte devono essere indossate per tutta la durata dell'incontro.

WP 4.2 – Le calotte devono essere munite di paraorecchie in materiale malleabile dello stesso colore delle calotte della squadra, eccetto quelle del portiere che potranno essere di colore rosso.

WP 4.3 – Le calotte devono essere numerate da entrambi i lati con numeri di 0,10 metri di altezza. Il portiere indosserà la calotta numero 1 e le altre saranno numerate da 2 a 13. Il portiere di riserva dovrà indossare una la calotta rossa con il numero 13. Nessun giocatore è autorizzato a cambiare il proprio numero di calotta durante dell'incontro eccetto con il permesso dell'arbitro l'autorizzazione dell'arbitro e con comunicazione alla giuria.

WP 4.4 – Negli incontri internazionali, le calotte dovranno avere esposte sulla fronte le tre lettere del codice internazionale della nazione e potrà essere esposta la bandiera nazionale. Le lettere del codice internazionale dovranno essere alte 0,04 metri..

WP 5 – Squadre e sostituti

WP 5.1 – Ogni squadra è formata da sette giocatori, di cui uno dovrà essere il portiere e dovrà indossare la calotta del portiere, e non più di sei riserve che potranno essere usate come sostituti. Una squadra che giochi con meno di sette giocatori non è obbligata ad avere il portiere.

WP 5.2 – Tutti i giocatori che non prendono parte al gioco, insieme con gli allenatori e agli accompagnatori con l'eccezione del capo tecnico, dovranno rimanere seduti in panchina e non muoversi dalla panchina dall'inizio dell'incontro, eccetto durante gli intervalli tra i tempi di gioco o i time-out.

Il capo tecnico della squadra che sta attaccando è autorizzato a camminare fino alla linea dei 5 metri in qualunque momento. Le squadre dovranno cambiare campo e panchine solo alla metà dell'incontro e prima dell'inizio del secondo tempo supplementare.

Le panchine delle squadre dovranno essere entrambe posizionate dal lato opposto al tavolo della giuria.

WP 5.3 – Tra i giocatori membri delle rispettive squadre dovrà esserci un capitano ed egli sarà responsabile della buona condotta e della disciplina della propria squadra.

WP 5.4 – I giocatori devono indossare costumi non trasparenti o costumi con indumento intimo separato e prima di iniziare la partita devono togliersi qualsiasi oggetto che probabilmente possa arrecare danno.

WP 5.5 – I giocatori non possono avere grasso, olio o sostanze simili sul corpo. L'arbitro che prima dell'inizio della partita accerti che un giocatore ha usato una di queste sostanze, gli dovrà ordinare l'immediata rimozione. L'inizio della partita non dovrà essere ritardato a causa della rimozione della sostanza. Se questa infrazione viene scoperta dopo l'inizio dell'incontro, il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente per il resto dell'incontro e ad un sostituto sarà permesso di entrare in campo immediatamente dall'area di rientro più vicina alla propria porta.

WP 5.6 – In qualunque momento durante il gioco, un giocatore può essere sostituito lasciando il campo attraverso l'area di rientro vicina alla propria porta. Il sostituto può entrare in campo dall'area di rientro non appena il viso del giocatore affiori visibilmente dall'acqua all'interno dell'area di rientro. Se un portiere viene sostituito ai sensi di questa regola, il sostituto dovrà indossare una calotta da portiere. Non sono ammesse sostituzioni ai sensi di questa regola nel tempo intercorrente tra l'assegnazione da parte dell'arbitro di un tiro rigore e la sua esecuzione, eccetto in caso di timeout.

WP 5.7 – Un sostituto può entrare nel campo di gioco da qualsiasi parte:

- (a) durante gli intervalli tra i periodi di gioco, incluso tra ogni tempo supplementare;
- (b) dopo la segnatura di una rete;
- (c) durante un timeout;
- (d) in sostituzione di un giocatore che perde sangue o ferito.

WP 5.8 – Un sostituto deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza alcun ritardo. Se il sostituto non è pronto, il gioco dovrà continuare senza di lui e, in qualunque momento, il sostituto potrà entrare in campo dall'area di rientro vicina alla propria porta.

WP 5.9 – Il portiere che sia stato rimpiazzato da un sostituto può, se rientra in campo come giocatore, giocare in qualsiasi ruolo.

WP 5.10 – Qualora il portiere dovesse ritirarsi dal gioco per qualsiasi motivo medico, gli arbitri dovranno concederne l'immediata sostituzione, con l'unica condizione che uno dei giocatori indossi la calotta da portiere.

WP 6 – Ufficiali di gara

WP 6.1 – Nelle manifestazioni FINA gli ufficiali di gara devono consistere in due arbitri, due giudici di porta, cronometristi e segretari ciascuno con poteri e compiti indicati in seguito.

Tali ufficiali di gara dovrebbero essere previsti anche per qualsiasi altra manifestazione, eccetto in un incontro diretto da due arbitri senza giudici di porta, nel qual caso gli arbitri svolgeranno anche i compiti (senza adottarne gli specifici segnali) assegnati ai giudici di porta dalla regola WP 8.2.

[Nota. A seconda del grado di importanza, gli incontri possono essere controllati da squadre da quattro a otto ufficiali di gara, come segue:

- (a) arbitri e giudici di porta:
due arbitri e due giudici di porta; o due arbitri senza giudici di porta; o un arbitro e due giudici di porta.
- (b) cronometristi e segretari:

Con un cronometrista e un segretario:

il cronometrista conteggia il tempo di possesso effettivo e continuato del pallone da parte di ciascuna squadra, ai sensi della regola WP 20.17. Il segretario cronometra l'esatto periodo di gioco effettivo, i timeout e gli intervalli tra i tempi di gioco, verbalizza gli avvenimenti del gioco ai sensi della regola WP 10.1 e conteggia anche i tempi di espulsione dei giocatori allontanati dal campo in accordo con le regole;

Con due cronometristi e un segretario:

il primo cronometrista conteggia il tempo esatto di gioco effettivo, i timeout e gli intervalli tra i periodi di gioco. Il secondo cronometrista conteggia il tempo di possesso effettivo e continuato del pallone da parte di ciascuna squadra, secondo la regola WP 20.17. Il segretario verbalizza gli avvenimenti del gioco e svolge gli altri compiti previsti dalla regola WP 10.1;

Con due cronometristi e due segretari:

il primo cronometrista conteggia il tempo esatto di gioco effettivo, i timeout e gli intervalli tra i periodi di gioco. Il secondo cronometrista conteggia il tempo di possesso effettivo e continuato del pallone da parte di ciascuna squadra, secondo la regola WP 20.17. Il primo segretario verbalizza gli avvenimenti del gioco come previsto al punto (a) della regola WP 10.1. Il secondo segretario deve effettuare obbligatoriamente i punti elencati alla regola WP 10.1 (b), (c) e (d), relativi al rientro irregolare dei giocatori espulsi, l'entrata impropria dei sostituti, l'espulsione dei giocatori ed il terzo fallo personale].

WP 7 – Arbitri

WP 7.1 – Gli arbitri hanno il controllo assoluto della partita. La loro autorità sui giocatori dovrà essere effettiva durante tutto il tempo in cui essi ed i giocatori si trovano nei confini della piscina. Tutte le decisioni degli arbitri su questioni di fatto sono definitive e la loro interpretazione delle regole deve essere obbedita durante tutta la durata dell'incontro. Gli arbitri non devono fare supposizioni sui fatti di ogni situazione che accade durante la partita, ma devono interpretare quello che hanno osservato al meglio della propria abilità.

WP 7.2 – Gli arbitri devono fischiare per l'inizio e per la ripresa del gioco, per dichiarare la segnatura di una rete, una rimessa dal fondo, un tiro d'angolo (se segnalato o no dal giudice di porta), una rimessa in gioco neutrale e le infrazioni alle regole. L'arbitro può provvedere a modificare la propria decisione a condizione che ciò avvenga prima che la palla sia rimessa in gioco.

WP 7.3 – Gli arbitri devono trattenersi dall'assegnare un fallo se, secondo la loro opinione, tale decisione potrà essere di vantaggio ai giocatori della squadra che attacca. Gli arbitri non devono assegnare un fallo semplice quando vi è ancora possibilità di giocare la palla.

[Nota.

Gli arbitri devono applicare questo principio in tutta la sua estensione. Non dovranno, per esempio, fischiare un fallo semplice a favore di un giocatore in possesso di palla che sia diretto progressivamente verso la porta avversaria, perché questo è considerato un vantaggio per la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione].

WP 7.4 – Gli arbitri devono avere il potere di ordinare a qualsiasi giocatore di uscire dall'acqua in accordo con l'appropriata regola qualora il giocatore si rifiuti di uscire dall'acqua quando ordinatogli, possono abbandonare l'incontro.

WP 7.5 – Gli arbitri avranno il potere di ordinare l'allontanamento dal recinto della vasca di qualsiasi giocatore, riserva, spettatore o dirigente che con il proprio comportamento impedisca ai direttori di gara di svolgere i loro compiti in maniera corretta e imparziale.

WP 7.6 – Gli arbitri avranno il potere di abbandonare l'incontro in qualsiasi momento se, secondo la loro opinione, il comportamento dei giocatori o degli spettatori, o qualsiasi altra circostanza possa creare una particolare situazione che non ne permetta il regolare svolgimento. Se l'incontro è stato abbandonato gli arbitri dovranno redigere un rapporto sull'accaduto che provvederanno ad inoltrare alle autorità competenti.

[Nota: italiana.

*Saranno adottati due cartellini di colore **giallo** e **rosso** per controllare il comportamento delle panchine, da utilizzare seguendo queste indicazioni:*

*il **GIALLO** si utilizzerà come richiamo ufficiale per il tecnico; mentre i dirigenti in panchina, in caso di comportamento scorretto, dovranno essere sanzionati direttamente con il cartellino **ROSSO**. In seguito alla segnalazione con il cartellino **ROSSO**, il tecnico o il dirigente, deve lasciare la panchina (un tecnico può essere sanzionato direttamente con il **ROSSO** senza il precedente **GIALLO** dove la gravità dell'infrazione lo preveda.*

Nel caso che il tecnico sia sanzionato con un cartellino **ROSSO**, egli dovrà lasciare il piano vasca e recarsi nello spogliatoio o fuori dell'impianto].

WP 8 – Giudici di porta

WP 8.1 – I giudici di porta devono essere posizionati sullo stesso lato dove si trova il tavolo della giuria, ciascuno in corrispondenza della linea di goal alla fine del campo di gioco.

WP 8.2 – I doveri dei giudici di porta saranno:

- (a) segnalare con un braccio alzato verticalmente quando i giocatori sono correttamente posizionati sulle rispettive linee di porta all'inizio di ogni periodo di gioco;
- (b) segnalare con entrambe le braccia alzate verticalmente una partenza o una ripartenza impropria;
- (c) segnalare con il braccio disteso la direzione dell'attacco per la rimessa dal fondo;
- (d) segnalare con il braccio disteso la direzione dell'attacco per il tiro d'angolo;
- (e) segnalare con entrambe le braccia alzate e incrociate la segnatura di una rete;
- (f) segnalare con entrambe le braccia alzate verticalmente il rientro irregolare di un giocatore espulso o l'entrata irregolare di un sostituto.

WP 8.3 – Ciascun giudice di porta deve essere provvisto di palloni supplementari e quando la palla sia uscita dal campo di gioco, deve immediatamente lanciarne una nuova **al portiere** (per una rimessa dal fondo), al più vicino giocatore della squadra attaccante (per un tiro d'angolo), o come altrimenti indicato dall'arbitro.

WP 9 – Cronometristi

WP 9.1 – I doveri dei cronometristi saranno:

- (a) cronometrare l'esatto tempo di gioco effettivo, i timeout e gli intervalli tra i periodi di gioco;
- (b) cronometrare il tempo del continuo possesso di palla da parte di ciascuna squadra;
- (c) cronometrare il tempo delle espulsioni dall'acqua ordinate ai giocatori in accordo con le regole, insieme con i tempi di rientro di detti giocatori o dei loro sostituti;
- (d) annunciare in maniera chiaramente udibile l'inizio dell'ultimo minuto di gioco e dell'ultimo minuto del secondo tempo di qualsiasi supplementare;
- (e) segnalare con un fischio quando siano trascorsi 45 secondi e la fine di ogni timeout.

WP 9.2 – Il cronometrista deve segnalare con un fischio (o con qualsiasi altro strumento acustico dal suono chiaramente udibile e perfettamente distinguibile) la fine di ogni periodo di gioco in modo indipendente rispetto all'arbitro e questo segnale avrà effetto immediato, eccetto:

- (a) in caso di simultanea assegnazione da parte dell'arbitro di un tiro di rigore, nel qual caso il tiro di rigore deve essere battuto in conformità alle regole;
- (b) se la palla è in volo ed attraversa la linea di porta, in questo caso qualsiasi goal risultante dovrà essere convalidato.

WP 10 – Segretari

WP 10.1 – I doveri dei segretari saranno:

- (a) compilare il verbale dell'incontro, incluso i nomi dei giocatori, il punteggio, i timeout, i falli da espulsione, i falli da rigore, e i falli personali a carico di ciascun giocatore.
- (b) controllare i periodi di espulsione dei giocatori e segnalarne il termine alzando l'appropriata bandierina, eccetto quando l'arbitro abbia segnalato il rientro di un giocatore espulso o di un sostituto quando la squadra del giocatore sia ritornata in possesso di palla;
- (c) segnalare con la bandierina rossa e un fischio qualsiasi rientro irregolare di un giocatore espulso o un'entrata irregolare di un sostituto (incluso dopo il segnale del giudice di porta per indicare un rientro o una entrata impropria), questa segnalazione dovrà interrompere immediatamente il gioco;
- (d) segnalare, senza ritardo, l'assegnazione di un terzo fallo personale a carico di un qualunque giocatore come segue:
 - (i) con la bandierina rossa se il terzo fallo personale è un fallo da espulsione;
 - (ii) con la bandierina rossa e un fischio se il terzo fallo personale è un fallo da rigore.

WP 11 – Durata dell'incontro

WP 11.1 – La durata dell'incontro dovrà essere di quattro (4) tempi di otto (8) minuti di gioco effettivo. Il tempo dovrà iniziare alla partenza di ciascun periodo di gioco quando un giocatore tocca la palla. A tutti i segnali di interruzione, il cronometro deve essere fermato fintanto che la palla sia rimessa in gioco lasciando la mano del giocatore che effettua l'appropriato tiro o quando la palla sia toccata da un giocatore a seguito di un tiro neutrale.

in Italia:

per la durata dei tempi vedere le normative delle varie serie anno per anno.

WP 11.2 – Verrà osservato un intervallo di due minuti tra il primo ed il secondo tempo e tra il terzo ed il quarto tempo, mentre l'intervallo tra il secondo ed il terzo tempo sarà di cinque minuti.

Le squadre, inclusi i giocatori, tecnici e dirigenti, cambieranno campo prima dell'inizio del terzo tempo e prima dell'inizio del secondo tempo supplementare.

in Italia:

vedere le normative delle varie serie anno per anno.

WP 11.3 – In caso di parità al termine di un incontro nel quale sia necessario un vincitore, l'incontro continuerà con la disputa dei tempi supplementari dopo un intervallo di cinque minuti. Verranno disputati due tempi supplementari di tre minuti ciascuno di gioco effettivo, con un intervallo di due minuti per permettere alle squadre di cambiare campo. Se al termine dei due tempi supplementari dovesse perdurare il risultato di parità, verrà effettuata una serie di tiri di rigore per determinare il risultato.

[Nota.

Se si rende necessaria l'effettuazione dei tiri di rigore verrà seguita la seguente procedura:

- (a) *se sono coinvolte le due squadre che hanno appena terminato l'incontro, i tiri cominceranno immediatamente e verranno utilizzati i medesimi arbitri;*

- (b) *altrimenti, i tiri di rigore verranno effettuati 30 minuti dopo la fine dell'ultimo incontro di quel turno, o alla prima occasione utile. Saranno utilizzati gli arbitri che hanno diretto l'ultimo incontro, purché siano neutrali;*
- (c) *se sono coinvolte due squadre ai rispettivi tecnici verrà richiesto di nominare cinque giocatori e il portiere che prenderanno parte all'effettuazione dei tiri di rigore: il portiere può essere sostituito in qualunque momento, ma solamente da uno dei giocatori iscritti nella lista per quell'incontro;*
- (d) *i cinque giocatori designati verranno segnati in un ordine che determina la sequenza secondo la quale essi effettueranno i tiri contro la porta avversaria: la sequenza non può essere modificata;*
- (e) *nessun giocatore espulso dal gioco può essere inserito nella lista di chi è designato per effettuare i tiri di rigore né utilizzato come sostituto del portiere*
- (f) *se il portiere viene espulso durante l'effettuazione dei tiri di rigore, uno dei cinque giocatori designati può sostituirlo, ma senza i privilegi del portiere; nel proseguire con l'esecuzione dei tiri di rigore, il giocatore può essere sostituito da un altro giocatore o dal portiere di riserva;*
- (g) *i tiri dovranno essere effettuati alternativamente ad entrambe le estremità della vasca e tutti i giocatori, ad eccezione del giocatore che tira e del portiere difensore, dovranno stare seduti sulla propria panchina;*
- (h) *la squadra che dovrà tirare per prima verrà determinata tramite sorteggio;*
- (i) *qualora le squadre continuassero ad essere in parità dopo l'effettuazione dei primi cinque tiri di rigore, gli stessi cinque giocatori effettueranno alternativamente altri tiri fino a che una squadra sbaglia e l'altra segna;*
- (j) *se tre o più squadre sono coinvolte, ogni squadra effettuerà cinque tiri di rigore contro ognuna delle altre squadre, ogni tiro sarà effettuato alternativamente. L'ordine per determinare chi tirerà per primo avverrà per sorteggio.]*

WP 11.4 – Qualsiasi cronometro visibile deve scandire il tempo in maniera regressiva (indicando, il tempo che rimane da giocare in ogni periodo).

WP 12 – Timeout

WP 12.1 – Ciascuna squadra ha diritto a tre timeout per ogni incontro. Il terzo timeout può essere richiesto solo nel corso dei tempi supplementari. La durata di un timeout è di un minuto. Un timeout può essere richiesto in qualunque momento, incluso dopo la segnatura di una rete, dal tecnico della squadra in possesso di palla chiamando “Time Out” e segnalando alla segreteria o all'arbitro con un gesto delle mani che formano una “T”. Se viene richiesto un timeout il segretario o l'arbitro dovranno interrompere immediatamente il gioco con un fischio e i giocatori dovranno immediatamente ritornare nelle proprie rispettive metà campo i gioco.

WP 12.2 – Il gioco verrà ripreso dopo il fischio dell'arbitro con la squadra in possesso di palla che la rimetterà in gioco sulla linea di metà campo o dietro di essa, ad eccezione del caso in cui il timeout sia stato richiesto dopo l'assegnazione di un tiro di rigore o di un tiro d'angolo, nel qual caso questi tiri dovranno essere mantenuti.

[Nota. Il tempo di possesso di palla continua dalla ripresa del gioco dopo il timeout.]

WP 12.3 – Se l'allenatore della squadra in possesso di palla richiede un ulteriore timeout a cui la squadra non ha diritto, l'incontro dovrà essere interrotto e riprendere con un giocatore della squadra avversaria che rimette in gioco la palla sulla linea di metà campo o dietro di essa.

WP 12.4 – Se l'allenatore della squadra non in possesso di palla richiede un timeout, l'incontro dovrà essere interrotto e un tiro di rigore assegnato alla squadra avversaria.

WP 12.5 – Alla ripresa dopo un timeout, i giocatori possono prendere qualsiasi posizione nel campo di gioco, o secondo quanto disposto dalle relative regole in caso di battuta di un tiro di rigore o di un tiro d'angolo.

WP 13 – Inizio del gioco

WP 13.1 – Prima dell'inizio dell'incontro e in presenza degli arbitri, i capitani effettueranno il lancio della moneta, il vincitore avrà diritto alla scelta del campo.

In Italia:

non viene effettuato il sorteggio, la squadra di casa inizia sempre a sinistra della giuria.

WP 13.2 – All'inizio di ciascun periodo, i giocatori devono prendere posizione sulla propria linea di porta, a circa un metro l'uno dall'altro e ad almeno un metro dai montanti della porta. A non più di due giocatori sarà consentito posizionarsi all'interno dei montanti della porta. Nessuna parte del corpo di un giocatore può oltrepassare la linea di porta sopra il livello dell'acqua.

WP 13.3 – Quando gli arbitri si sono accertati che le squadre sono pronte, un arbitro fischierà per dare il segnale di partenza, lasciando galleggiare o lanciando la palla sulla linea di metà campo.

WP 13.4 – Se la palla è lanciata o galleggia in modo tale da dare un definitivo vantaggio a una squadra, l'arbitro deve farsi consegnare la palla e assegnare un tiro neutrale sulla linea di metà campo.

WP 14 – Punteggio

WP 14.1 – Un goal sarà segnato quando l'intera palla abbia superato completamente la linea di porta, tra i due montanti ed al disotto della traversa.

WP 14.2 – Un goal può essere segnato da qualunque posizione del campo; con l'eccezione che al portiere non è concesso andare o toccare la palla oltre la linea di metà campo.

WP 14.3 – Una rete può essere segnata con qualunque parte del corpo ad eccezione del pugno chiuso. Un goal può essere segnato avanzando in dribbling fino in rete. All'inizio e ad ogni ripresa del gioco, almeno due giocatori (dell'una o dell'altra squadra ad eccezione del portiere difensore) devono intenzionalmente giocare o toccare la palla eccetto nella battuta di:

- (a) un tiro di rigore;
- (b) un tiro libero battuto da un giocatore dentro la propria porta;
- (c) un tiro immediato su rimessa in gioco del portiere; o
- (d) un tiro immediato a seguito di un tiro libero assegnato oltre la linea dei 5 metri.

[Nota. Una rete può essere segnata da un giocatore che tiri immediatamente da oltre i cinque metri dopo che alla propria squadra sia stato assegnato un tiro libero a seguito di un fallo commesso oltre la linea dei cinque metri. Se il giocatore rimette in gioco la palla, una rete può essere segnata

solo se la palla viene intenzionalmente toccata da un altro giocatore che non sia il portiere della squadra che si difende. Se dopo l'assegnazione di un fallo la palla si trova dentro i cinque metri o più vicino alla porta della squadra che si difende, una rete può essere segnata secondo questa regola se la palla ritorna senza indugio nel punto in cui è avvenuto il fallo, in qualunque punto sulla stessa linea o in qualunque punto dietro la linea del punto in cui è avvenuto il fallo ed il tiro venga immediatamente effettuato da quella posizione.

Una rete non può essere segnata secondo questa regola direttamente a seguito della ripresa del gioco dopo:

- (a) un timeout*
- (b) un goal*
- (c) un infortunio, compresa la perdita di sangue*
- (d) la rimessa di una calotta*
- (e) la richiesta della palla da parte dell'arbitro*
- (f) l'uscita laterale della palla dal campo di gioco*
- (g) qualsiasi altro ritardo (=perdita di tempo).]*

WP 14.4 – Una rete sarà assegnata se, allo scadere dei trenta secondi di possesso o al termine di un periodo di gioco, la palla sia in volo ed entri in porta.

Nota.

Nella circostanza di questa regola, se la palla entra in porta dopo aver colpito i montanti, la traversa, il portiere o qualsiasi altro giocatore difensore e/o rimbalzi sull'acqua, una rete dovrà essere concessa. Se è stata segnalata la fine del periodo di gioco e la palla viene giocata o toccata intenzionalmente da un altro giocatore attaccante per indirizzarla in rete, il goal non dovrà essere concesso.

Se la palla è in volo verso la porta secondo le circostanze di questa regola e il portiere o un altro giocatore difensore abbassa la porta o se un difensore, ad eccezione del portiere, nella propria area dei cinque metri, respinge la palla con due mani o due braccia o con un pugno per evitare che una probabile rete venga segnata, l'arbitro assegnerà un tiro di rigore se, secondo la propria opinione, la palla avrebbe potuto superare la linea di porta se non fosse stato effettuato il fallo.

Se la palla che è in volo verso la porta, secondo le circostanze di questa regola, arriva sull'acqua e successivamente fluttua superando completamente la linea di porta, l'arbitro assegnerà la rete solo se la palla fluttuando abbia superato la linea di porta immediatamente al momento del tiro].

WP 15 – Ripresa del gioco dopo un goal

WP 15.1 – Dopo la segnatura di una rete, i giocatori si posizioneranno in qualunque punto all'interno della rispettiva metà campo. Nessuna parte del corpo dei giocatori può superare la linea di metà campo sopra il livello dell'acqua. L'arbitro riprenderà il gioco con un fischio. Al momento della ripresa del gioco il tempo ripartirà quando la palla lascia la mano di un giocatore della squadra che ha subito il goal. Una ripresa non effettuata in accordo con questa regola dovrà essere ripetuta.

WP 16 – Rimessa dal fondo

WP 16.1 – una rimessa dal fondo dovrà essere assegnata:

- (a) quando la palla abbia superato interamente la linea di porta al di fuori dei pali o sopra la traversa, essendo stata toccata per ultimo da un qualsiasi giocatore ad eccezione del portiere della squadra che si difende;
- (b) quando la palla abbia superato interamente la linea di porta tra i montanti e sotto la traversa, o abbia battuto sui pali, sulla traversa o sul portiere difensore direttamente a seguito di:
 - (i) un tiro libero assegnato dentro i cinque metri;
 - (ii) un tiro libero assegnato fuori dai cinque metri non effettuato secondo le regole;
 - (iii) una rimessa dal fondo non effettuata immediatamente;
 - (iv) un tiro d'angolo.

WP 16.2 – La rimessa dal fondo sarà effettuata da un qualsiasi giocatore della squadra da qualunque posizione all'interno dell'area dei 2 metri. Una rimessa dal fondo non effettuata secondo questa regola dovrà essere ribattuta.

[Nota.

La rimessa dal fondo sarà effettuata dal giocatore più vicino alla palla. Non ci dovrà essere alcun ritardo nella battuta di un tiro libero, di una rimessa dal fondo o di un tiro d'angolo, che deve essere effettuata in modo che sia evidente per tutti i giocatori il momento in cui la palla lascia la mano di colui che batte. Spesso i giocatori fanno l'errore di ritardare l'effettuazione del tiro non tenendo conto di quanto disposto dalla regola WP 19.4, che permette di giocare la palla in dribbling prima di passarla a un altro compagno. Il tiro può pertanto essere effettuato immediatamente, anche se al momento della battuta il giocatore non trova compagni a cui passare la palla. In tale occasione, il giocatore che deve battere la palla può rimetterla in gioco lasciandola cadere sulla superficie dell'acqua (fig. 1), lanciandola in aria (fig. 2), oppure partendo in dribbling. In ogni caso il tiro deve essere effettuato in modo tale che gli altri giocatori possano vederlo chiaramente.]



fig. 1



fig.2

WP 17 – Tiro d'angolo

WP 17.1 – Sarà assegnato un tiro d'angolo quando la palla abbia oltrepassato completamente la linea di porta all'esterno dei montanti e sopra la traversa della porta, essendo stata toccata per ultimo dal portiere della squadra che si difende o quando un giocatore difensore mandi deliberatamente la palla oltre la linea di porta.

WP 17.2 – Il tiro d'angolo deve essere battuto da un giocatore della squadra in attacco dal segnale dei 2 metri dal lato più vicino al punto dove la palla ha superato la linea di fondo. Non è necessario che il tiro sia effettuato dal giocatore più vicino alla palla, ma dovrà essere battuto senza alcun ritardo.

[Nota. Per le modalità di esecuzione del tiro vedere nota alla regola WP 16.2]

WP 17.3 – Al momento dell'effettuazione di un tiro d'angolo nessuno dei giocatori attaccanti dovrà essere all'interno dell'area dei 2 metri.

WP 17.4 – Un tiro d'angolo effettuato da una posizione irregolare o prima che i giocatori attaccanti abbiano abbandonato l'area dei 2 metri dovrà essere ripetuto.

WP 18 – Rimessa in gioco dell'arbitro

WP 18.1 – Un tiro neutro dovrà essere assegnato:

- (a) quando, all'inizio di un periodo di gioco, un arbitro ritenga che la palla sia finita in una posizione di definitivo vantaggio per una squadra;
- (b) quando uno o più giocatori di ciascuna squadra commettano un fallo nello stesso momento in modo che sia impossibile per l'arbitro individuare quale giocatore l'abbia commesso per primo;
- (c) quando entrambi gli arbitri fischiano contemporaneamente per assegnare un fallo semplice alle due opposte squadre;
- (d) quando la palla colpisce o rimane bloccata su di una ostruzione sovrastante il campo di gioco.

WP 18.2 – Al momento del tiro neutro, l'arbitro deve rimettere la palla in gioco approssimativamente nella stessa posizione laterale dove è avvenuto il fallo in modo che i giocatori di entrambe le squadre abbiano la stessa possibilità di raggiungere la palla. Una rimessa neutrale dell'arbitro assegnata all'interno dell'area dei 2 metri deve essere effettuata sulla linea dei 2 metri.

WP 18.3 – Se sul tiro neutrale l'arbitro è dell'opinione che la palla sia caduta in una posizione di definitivo vantaggio per una squadra, dovrà richiamare a sé la palla e ripetere il tiro.

WP 19 – Tiro libero

WP 19.1 – Un tiro libero dovrà essere effettuato dal punto in cui è stato commesso il fallo, eccetto:

- (a) se la palla è più lontana dalla porta della squadra in difesa, il tiro libero deve essere effettuato dal punto in cui si trova la palla;
- (b) se il fallo è commesso da un giocatore della squadra in difesa nella propria area dei 2 metri, il tiro libero dovrà essere effettuato sulla linea dei 2 metri dal punto corrispondente a quello dove è avvenuto il fallo oppure, se il pallone è fuori dall'area dei 2 metri, dal punto in cui si trova;
- (c) dove altrimenti previsto dalle regole.

Un tiro libero battuto da una posizione sbagliata dovrà essere ripetuto.

WP 19.2 – La determinazione del tempo per l'esecuzione del tiro libero è lasciata alla discrezione degli arbitri; esso dovrà essere ragionevole e senza alcun indugio ma non deve necessariamente essere immediato. Dovrà essere considerata un'infrazione se un giocatore che si trova chiaramente in una posizione più favorevole per effettuare il tiro libero non lo esegua.

WP 19.3 – La responsabilità di far ritornare la palla al giocatore che deve effettuare il tiro libero sarà della squadra a favore della quale il tiro libero è stato assegnato.

WP 19.4 – Il tiro libero dovrà essere effettuato in modo tale che tutti i giocatori vedano la palla lasciare la mano del giocatore incaricato della battuta, al quale sarà anche permesso di portare avanti o dribblare con la palla prima di passarla ad un altro giocatore. La palla dovrà essere considerata in gioco immediatamente dal momento in cui lascia la mano del giocatore incaricato del tiro libero.

[Nota. Per le modalità di esecuzione del tiro vedere nota alla regola WP 16.2]

WP 20 – Falli semplici

WP 20.1 – Deve essere considerato fallo semplice il commettere ciascuna delle seguenti infrazioni (da WP 20.2 a WP 20.18) la quale dovrà essere punita con l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria.

[Nota. Gli arbitri devono assegnare un fallo semplice secondo le regole per concedere la possibilità alla squadra che attacca di sviluppare una situazione di vantaggio. Tuttavia, gli arbitri devono porre particolare attenzione alle speciali circostanze della WP 7.3 (vantaggio).]

WP 20.2 – Avanzare oltre la linea di fondo all'inizio di un periodo di gioco prima che l'arbitro abbia dato il segnale di partenza. Il tiro libero dovrà essere effettuato dal punto in cui si trova la palla o, se la palla non è stata ancora rilasciata nel campo di gioco, dalla linea di metà campo.

WP 20.3 – Aiutare un giocatore all'inizio di un periodo di gioco o in qualsiasi altro momento durante il gioco.

WP 20.4 – Tenersi o spingersi dai montanti della porta o dai suoi agganci, tenersi o spingersi dai bordi laterali o da quello di fondo della vasca durante il gioco effettivo o tenersi alle corsie eccetto che all'inizio di ogni periodo di gioco.

WP 20.5 – Prendere parte attiva al gioco stando con i piedi appoggiati sul fondo della vasca, camminare durante lo svolgimento del gioco o saltare spingendosi dal fondo della vasca per giocare la palla o per marcare un avversario. Questa regola non deve essere applicata al portiere quando si trova nella propria area dei cinque metri.

WP 20.6 – Portare o tenere interamente la palla sotto l'acqua quando si è marcati.

[Nota. È un fallo semplice portare o tenere la palla sotto l'acqua quando si è attaccati, anche se il giocatore che impugna la palla la trascina forzatamente sott'acqua per effetto della contesa di un avversario (fig. 3). Non vi è alcuna differenza anche se la palla vada sott'acqua contro il volere del giocatore. Ciò che importa è che il fallo deve essere assegnato contro il giocatore che si trova a contatto diretto con la palla al momento in cui è portata sott'acqua.]



fig.3

È importante ricordare che l'infrazione può solamente avvenire se un giocatore mette la palla sott'acqua quando viene attaccato. Quindi, se il portiere emerge dall'acqua per parare un tiro e successivamente, quando scende, porta la palla sott'acqua non commette alcuna infrazione; ma se il portiere trattiene la palla sott'acqua mentre viene contesa con un avversario, il portiere avrà commesso una infrazione a questa regola e se l'azione previene una probabile rete, un tiro di rigore deve essere assegnato ai sensi della regola WP 22.2.]

WP 20.7 – Colpire la palla con un pugno chiuso. Questa regola non deve essere applicata al portiere quando si trova all'interno dell'area dei cinque metri.

WP 20.8 – Giocare o toccare la palla con due mani contemporaneamente. Questa regola non deve essere applicata al portiere quando si trova all'interno dell'area dei cinque metri.

WP 20.9 – Impedire o comunque ostacolare il libero movimento di un avversario che non è in possesso di palla, compreso il nuotargli sulle spalle, sulla schiena o sulle gambe. Essere in "possesso" significa alzare, portare o toccare il pallone, ma senza includere il dribblare la palla.

[Nota. La prima cosa da considerare per l'arbitro è se l'avversario sia in possesso di palla, perché se lo fosse, il giocatore che commette l'infrazione non può essere penalizzato per "impedire". E' chiaro che un giocatore è in possesso di palla su la impugna sollevata dall'acqua (fig. 4). Il giocatore è in possesso di palla anche se nuota tenendola in mano o ne mantiene il contatto diretto mentre è appoggiata sulla superficie dell'acqua (fig. 5). Nuotare con la palla (dribbling), come mostrato nella figura 6, non è considerato essere in possesso.

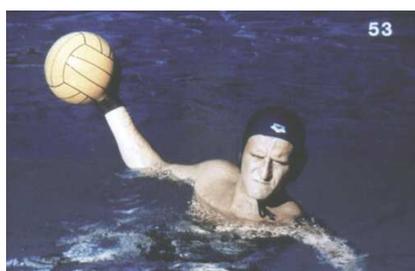


fig. 4

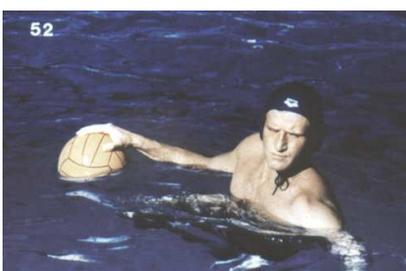


fig.5



fig. 6

Una comune forma di impedimento è quando il giocatore nuota sulle gambe dell'avversario (fig.7), così da ridurre la velocità alla quale l'avversario si può muovere e interferire la normale azione delle gambe. Un'altra forma di ostacolo consiste nel nuotare sulle spalle dell'avversario.

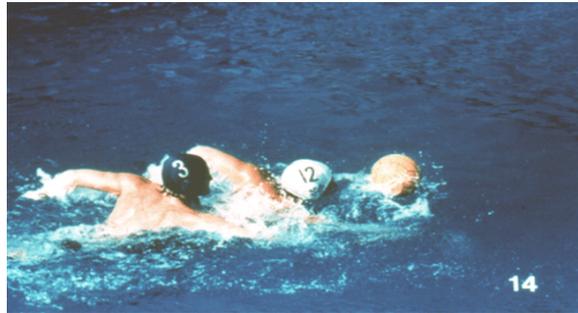


fig. 7

Si deve anche ricordare che il fallo di impedire può essere commesso dal giocatore che è in possesso di palla. Per esempio la figura 8 mostra un giocatore che tiene una mano sulla palla e cerca di spingere via l'avversario per guadagnare maggior spazio. La figura 9 mostra un giocatore in possesso di palla che impedisce il movimento dell'avversario spingendolo indietro con la testa. Bisogna fare attenzione quando si verificano le situazioni illustrate nelle figure 8 e 9, perché qualsiasi movimento violento del giocatore in possesso di palla può costituire colpire o addirittura brutalità; le figure hanno l'intenzione di illustrare una situazione di ostacolo senza alcun movimento violento.



fig. 8



fig. 9

Un giocatore può commettere l'infrazione di impedire anche senza essere in possesso o toccare la palla. La figura 10 mostra un giocatore che intenzionalmente blocca l'avversario con il proprio corpo e con le braccia larghe aperte, così da rendere impossibile l'accesso alla palla. Questa infrazione viene molto spesso commessa nei pressi dei bordi laterali del campo di gioco.]



fig. 10

WP 20.10 – Spingere o spingersi da un avversario che non sia in possesso di palla.

[Nota. L'azione di spingere può avvenire in varie forme incluso con la mano (fig. 11) o con il piede (fig. 12). Nei casi illustrati, la punizione è un tiro libero per un fallo semplice. Comunque gli arbitri devono prestare attenzione tra spingere con un piede e scalciare - azione che diventa allora fallo da espulsione o anche brutalità. Se il piede è già in contatto con il corpo dell'avversario quando inizia il movimento, questa azione sarà sanzionata normalmente come spingersi, ma se il movimento comincia prima che vi sia un qualunque contatto con l'avversario, allora questo deve essere considerato generalmente come scalciare.]



fig. 11



fig. 12

WP 20.11 – Per un giocatore della squadra in possesso di palla commettere una infrazione secondo le regole WP 20.9 (impedire un avversario) o WP 20.10 (spingere o spingersi da un avversario) prima che un tiro libero, una rimessa dal fondo o un tiro d'angolo venga effettuato.

WP 20.12 – Essere all'interno dell'area dei 2 metri della porta avversaria, eccetto quando ci si trovi dietro la linea della palla. Non dovrà essere considerata infrazione se un giocatore tiene la palla all'interno dell'area dei 2 metri e la passa ad un altro giocatore che si trova dietro la linea della palla il quale tira immediatamente in porta, prima che il primo giocatore abbia potuto abbandonare l'area dei 2 metri.

[Nota. Se il giocatore che riceve il passaggio non effettua il tiro in porta, il giocatore che ha passato la palla deve uscire immediatamente dall'area dei 2 metri per evitare di essere sanzionato secondo questa regola.]

WP 20.13 – Effettuare la battuta di un tiro di rigore in modo diversa da quella prescritto.

[Nota. Vedere la regola WP 23.4 per le modalità di esecuzione del tiro di rigore.]

WP 20.14 – Ritardare senza alcun motivo la battuta di un tiro libero, di una rimessa dal fondo o di un tiro d'angolo.

[Nota. Vedere nota alla regola WP 16.2.]

WP 20.15 – Per un portiere andare o toccare la palla oltre la linea di metà campo.

WP 20.16 – Mandare la palla fuori dal bordo del campo di gioco, incluso il caso in cui la palla rimbalzi sul bordo del campo di gioco al di sopra del livello dell'acqua.

WP 20.17 – Per una squadra mantenere il possesso della palla per più di 30" secondi di gioco effettivo senza tirare verso la porta avversaria.

Il cronometrista che conteggia il tempo di possesso di palla dovrà azzerare il cronometro:

- (a) quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che ha tirato in porta. Se la palla rimbalza in campo dopo aver toccato i montanti della porta, la traversa o il portiere, il tempo di possesso non deve ricominciare fino a quando la palla non rientra in possesso di una delle due squadre;
- (b) quando la palla entra in possesso della squadra avversaria. Il "possesso" non dovrà includere il caso in cui la palla venga solamente toccata in volo da un giocatore avversario;
- (c) quando la palla viene messa in gioco a seguito dell'assegnazione di un fallo da espulsione, un fallo da rigore, una rimessa dal fondo, un tiro d'angolo o un tiro neutro.

Cronometri visibili devono conteggiare il tempo con modalità decrescente (questo per mostrare il tempo di possesso che rimane).

[Nota. Il cronometrista e gli arbitri devono decidere se vi sia stato un tiro in porta o no ma agli arbitri spetta la decisione finale.]

WP 20.18 – Perdere tempo.

[Nota. E' permesso talvolta per un arbitro assegnare un fallo semplice secondo questa regola prima che siano trascorsi i 30 secondi del periodo di possesso.

Se il portiere è l'unico giocatore della squadra nella propria metà campo, dovrà essere considerata perdita di tempo nei confronti del portiere se riceve la palla da un altro giocatore della propria squadra che si trovi nell'altra metà del campo di gioco.

Nell'ultimo minuto, gli arbitri dovranno essere certi che vi sia un'intenzionale perdita di tempo prima di applicare questa regola.]

WP 21 – Falli da espulsione

WP 21.1 – Deve essere considerato fallo da espulsione commettere qualsiasi delle seguenti infrazioni (da WP 21.4 a WP 21.16), che dovrà essere punito (eccetto se altrimenti previsto dalle regole) con l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria e con l'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo.

WP 21.2 – Il giocatore espulso dovrà muoversi verso l'area di rientro più vicina alla propria linea di porta senza uscire dall'acqua. Un giocatore espulso che esce dall'acqua (tranne che a seguito dell'entrata di un sostituto) dovrà essere considerato colpevole di infrazione alla regola WP 21.10 (cattiva condotta).

[Nota. Un giocatore espulso (incluso qualsiasi giocatore espulso secondo le regole per il resto dell'incontro) dovrà rimanere in acqua e muoversi (il che include anche il nuotare sott'acqua) verso l'area di rientro posizionata più vicina alla propria linea di porta senza interferire con il gioco. Il giocatore può nuotare dal campo di gioco verso qualsiasi punto della linea di porta e nuotare dietro la porta per raggiungere l'area di rientro facendo attenzione a non interferire con l'allineamento della porta.

Una volta raggiunta l'area di rientro, al giocatore espulso è richiesto di emergere in modo visibile sulla superficie dell'acqua prima che a lui stesso (o a un sostituto) sia permesso di rientrare secondo le regole.

Comunque, non sarà necessario per il giocatore espulso rimanere nell'area di rientro per aspettare l'arrivo di chi intenda sostituirlo.]

WP 21.3 – Al un giocatore espulso o ad un sostituto sarà permesso rientrare nel campo di gioco immediatamente dopo il verificarsi di una delle seguenti circostanze:

- (a) quando siano trascorsi 20 secondi di gioco effettivo, ed il segretario alzi la bandiera appropriata purché il giocatore espulso abbia raggiunto l'area di rientro secondo le regole;
- (b) quando sia stata segnata una rete;
- (c) quando la squadra del giocatore espulso ritorna in possesso di palla (che significa ricevere il controllo della palla) durante il gioco effettivo, e in quel momento l'arbitro di difesa segnalerà il rientro con un gesto della mano;
- (d) quando alla squadra del giocatore espulso viene assegnato un tiro libero o una rimessa dal fondo, la segnalazione dell'arbitro di assegnazione del tiro si qualifica come segnale di rientro, a condizione che il giocatore espulso abbia raggiunto l'area di rientro secondo le regole.

Al giocatore espulso o a un sostituto sarà permesso di rientrare nel campo di gioco dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta, a condizione che:

- (e) il giocatore abbia ricevuto un segnale dalla segretaria o da un arbitro;
- (f) il giocatore non salti o si spinga dal bordo laterale o dalle pareti della vasca o dal campo di gioco;
- (g) il giocatore non modifichi l'allineamento della porta;
- (h) ad un sostituto non dovrà essere consentito di entrare al posto di un giocatore espulso fino a quando questo giocatore abbia raggiunto l'area di rientro più vicina alla propria linea di porta.

Dopo che una rete sia stata segnata un giocatore espulso o un sostituto possono entrare in campo da qualsiasi parte.

Queste provvedimenti devono essere applicati anche per l'entrata di un sostituto quando il giocatore espulso abbia ricevuto il terzo fallo personale o sia stato altrimenti espulso per il resto dell'incontro secondo quanto stabilito dalle regole.

[Nota. Ad un sostituto non deve essere segnalato da parte dell'arbitro né da parte della segreteria il termine dei 20 secondi del periodo di espulsione fino a quando il giocatore espulso abbia raggiunto l'area di rientro più vicina alla propria linea di porta. Questo accorgimento deve essere applicato anche per il rientro di un sostituto che rimpiazza un giocatore espulso definitivamente per il resto dell'incontro. Nel caso in cui un giocatore espulso non ritorni nella propria area di rientro, al sostituto non sarà permesso di entrare fin a quando non sia stata segnata una rete o alla fine di un tempo.

La responsabilità primaria di dare il segnale per il rientro del giocatore espulso o di un sostituto è dell'arbitro di difesa. Comunque, l'arbitro di attacco può in questo caso anche aiutare e il segnale dell'uno o dell'altro dovrà essere valido. Se un arbitro sospetta un rientro improprio o il giudice di porta segnali un tale rientro improprio, allora l'arbitro dovrà prima essere certo che l'altro arbitro non abbia segnalato il rientro.

Prima di dare il segnale per il rientro di un giocatore espulso o di un sostituto, l'arbitro di difesa dovrà attendere brevemente nel caso che l'arbitro di attacco fischi la ripresa di possesso a favore della squadra avversaria.

Un cambio di possesso non avviene semplicemente perché finisce un periodo di gioco, ma un giocatore espulso o un sostituto saranno autorizzati a rientrare se la propria squadra conquista la palla nell'ingaggio all'inizio del periodo di gioco successivo. Se un giocatore è espulso nel momento in cui viene segnalata la fine di un periodo di gioco, gli arbitri e il segretario dovranno assicurarsi che le squadre abbiano il corretto numero di giocatori prima di dare il segnale per la ripresa del gioco.

WP 21.4 – Per un giocatore uscire dall'acqua o sedere o sostare sui gradini o camminare sul bordo della piscina durante il gioco, eccetto in caso di incidente, ferita, malessere o con il permesso dell'arbitro.

WP 21.5 –Interferire con la battuta di un tiro libero, una rimessa dal fondo o un tiro d'angolo, incluso:

- (a) intenzionalmente tirare lontano o mancare di lasciare la palla per prevenire la normale progressione del gioco;
- (b) qualsiasi tentativo di giocare la palla prima che abbia lasciato la mano di chi batte.

[Nota. Il giocatore non è da penalizzare secondo questa regola, se non ha sentito il fischio dell'arbitro perché sott'acqua. Gli arbitri devono stabilire se le azioni del giocatore sono intenzionali.

L'interferenza con un tiro può avvenire indirettamente quando viene ostacolato, ritardato o impedito il raggiungimento della palla da parte del giocatore che deve effettuare il tiro, o può avvenire quando l'esecuzione del tiro viene ostacolata da un avversario bloccando la direzione del tiro (fig. 13), o disturbando il normale movimento del tiratore (fig. 14).

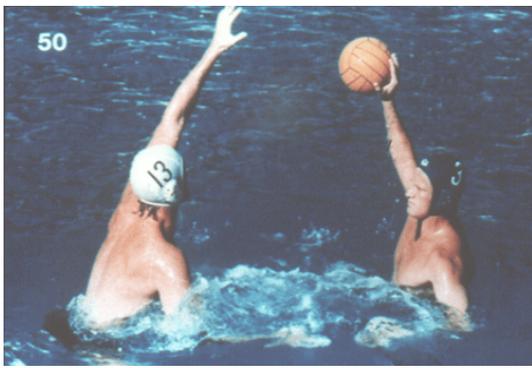


fig. 13



fig. 14

Per l'interferenza con la battuta di un tiro di rigore vedere anche la regola WP 21.16.]

WP 21.6 – Tentare di giocare o bloccare un tiro con due mani fuori dall'area dei cinque (5) metri.

[Nota. Se un giocatore difensore che si trova al di fuori dell'area dei 5 metri, alza due mani nel tentativo di giocare o bloccare un tiro in porta, il giocatore deve essere espulso.]

WP 21.7 – Spruzzare intenzionalmente in faccia ad un avversario.

[Nota. Lo spruzzare acqua è frequentemente utilizzato come tattica sleale e spesso viene solo punito in caso di ovvie situazioni in cui i giocatori si trovino l'uno di fronte all'altro (vedi figura 15).



fig. 15

Tuttavia, questo può anche avvenire in modo meno evidente quando un giocatore produce una cortina d'acqua con un braccio, apparentemente senza alcuna deliberata intenzione, nel tentativo di impedire la visuale dell'avversario che sta per tirare in porta o effettuando un passaggio. La sanzione per lo spruzzare intenzionalmente un avversario è un'espulsione secondo la regola 21.7 o un tiro di rigore secondo la regola 22.2 se l'avversario si trova all'interno dell'area dei 5 metri e sta tentando di tirare in porta. Se assegnare un'espulsione o un tiro di rigore viene determinato esclusivamente dalla posizione e dall'azione del giocatore attaccante; se il giocatore colpevole si trovi all'interno o all'esterno dell'area dei cinque metri non è un fattore decisivo.]

WP 21.8 – Tenere, affondare o tirare indietro un avversario che non sia in possesso di palla. Essere in "Possesso" è il sollevare, il trasportare o toccare la palla, ma non include il dribblarla.

[Nota. La corretta applicazione di questa regola è molto importante sia per la percezione del gioco sia per giungere ad un corretto e giusto risultato.

Il significato della regola è chiaro ed esplicito e può essere interpretato in un solo modo: tenere (fig. 16), affondare (fig. 17) o tirare indietro (fig. 18) un avversario che non è in possesso di palla è un fallo da espulsione. È essenziale che gli arbitri applichino correttamente questa regola, senza arbitrarie interpretazioni personali, per essere certi che i corretti limiti del gioco rude non siano travalicati.



fig. 16



fig. 17



fig. 18

Inoltre gli arbitri devono prendere nota che un'infrazione alla regola WP 21.8 commessa all'interno dell'area dei 5 metri che previene una probabile rete deve essere sanzionata con l'assegnazione di un tiro di rigore.]

WP 21.9 – Tirare calci o colpire intenzionalmente un avversario, o effettuare movimenti sproporzionati con quella intenzione.

[Nota. L'infrazione di tirare calci o colpire può svilupparsi in numerose differenti forme, incluso l'essere commessa dal giocatore in possesso di palla o da un giocatore avversario; il possesso della palla non è un fattore decisivo. Quello che è importante è l'azione del giocatore colpevole, compreso se il giocatore effettua movimenti sproporzionati nel tentativo di calciare o colpire l'avversario, anche se il giocatore fallisce nel produrre il contatto.

Uno dei più gravi atti di colpire è lo sgomitare all'indietro (fig. 19), che può comportare un serio incidente per l'avversario. Allo stesso modo, un serio incidente può verificarsi quando un giocatore tira intenzionalmente indietro la testa contro la faccia di un avversario che sta marcando da vicino il giocatore.

In queste circostanze, l'arbitro potrebbe anche essere giustificato nel punire questa infrazione ai sensi della regola WP 21.11 (brutalità), anziché sotto la WP 21.9.]



fig. 19

WP 21.10 – Essere colpevole di cattiva condotta, incluso l'uso di linguaggio inaccettabile, violenza o persistente nel gioco falloso, rifiutare obbedienza o manifestare mancanza di rispetto per l'arbitro o ufficiale di gara, o una condotta contraria allo spirito delle regole e di natura tale da gettare discredito al gioco. Il giocatore colpevole sarà espulso per il resto dell'incontro, con sostituzione dopo l'avvenimento di quanto riferito alla regola WP 21.3.

WP 21.11 – Commettere un atto di brutalità [incluso tirare calci o colpire o tentare di tirare calci o colpire con malizioso intento (**premeditata intenzione**)], nei confronti di un avversario o di un dirigente, sia durante il gioco (inclusi ogni sospensione o timeout), o durante gli intervalli tra i periodi di gioco. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro e un tiro di rigore sarà assegnato alla squadra avversaria. Il giocatore colpevole potrà essere sostituito dopo che siano trascorsi quattro minuti di gioco effettivo.

[Nota. Questa regola verrà anche applicata nel caso in cui un atto di brutalità avvenga durante l'intervallo tra i periodi di gioco e un tiro di rigore dovrà essere assegnato. Questi provvedimenti non dovranno essere applicati, pertanto, prima che l'incontro abbia effettivamente inizio.]

In caso di brutalità commessa in qualunque momento da un sostituto che non si trovi in acqua durante il gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro. Il capitano della squadra dovrà scegliere un giocatore al quale ordinerà di allontanarsi dall'acqua e la squadra continuerà a giocare con un giocatore in meno per quattro minuti. Il giocatore che è stato rimosso potrà successivamente essere utilizzato durante il resto del gioco come uno dei giocatori della squadra rimasti in acqua e nessun fallo personale sarà assegnato in relazione all'allontanamento dall'acqua a questo giocatore.]

WP 21.12 – Per un giocatore della squadra non in possesso di palla commettere una delle seguenti infrazioni prima di un tiro libero, una rimessa dal fondo, un tiro d'angolo o prima che un tiro di rigore sia effettuato o per un giocatore dell'altra squadra commettere qualsiasi delle seguenti infrazioni prima che venga effettuato un tiro neutro.

- WP 20.9 = impedire il movimento di un avversario;
- WP 20.10 = spingere o spingersi da un avversario;
- da WP 21.4 a WP 21.11 = commettere un fallo da espulsione.

Il tiro originale (incluso qualsiasi tiro neutro) dovrà essere mantenuto. Il giocatore deve essere espulso per il resto dell'incontro dove le regole lo prevedano.

WP 21.13 – Per un giocatore di entrambe le squadre commettere una delle seguenti infrazioni simultaneamente prima dell'effettuazione di un tiro libero, rimessa dal fondo, tiro d'angolo, tiro di rigore o di un tiro neutro:

- WP 20.9 = ostacolare un avversario;
- WP 20.10 = spingere o spingersi da un avversario;
- WP 21.4 a WP 21.11 = commettere un fallo da espulsione.

Entrambi i giocatori dovranno essere espulsi e la squadra in attacco dovrà mantenere il possesso di palla. I giocatori dovranno essere espulsi definitivamente per il resto dell'incontro dove le regole lo prevedano.

[Nota. Ad entrambi i giocatori espulsi secondo questa regola dovrà essere permesso di rientrare alla prima successiva occasione riferita alla regola WP 21.3 o al successivo cambio di possesso di palla.]

Se i due giocatori che sono stati espulsi secondo questa regola sono autorizzati per il rientro prima che abbiano raggiunto le loro rispettive aree di rientro, l'arbitro di difesa può fare un cenno a ciascun giocatore non appena siano pronti a rientrare. L'arbitro non deve attendere fino al momento in cui entrambi i giocatori siano pronti a rientrare.

La squadra in possesso di palla quando vengono commessi dei falli simultaneamente dovrà riprendere il gioco effettuando la battuta del tiro libero, la rimessa dal fondo, il tiro d'angolo o il tiro di rigore. Nel caso di tiro neutro l'arbitro riprenderà il gioco come stabilito dalla regola WP 18.]

WP 21.14 – Per un giocatore della squadra in possesso di palla commettere un'infrazione alle regole da WP 21.4 a WP 21.11 (falli da espulsione) prima che venga effettuato un tiro libero, una rimessa dal fondo, un tiro d'angolo o un tiro di rigore;
eccetto nel caso in cui:

- (a) il giocatore sia stato espulso per il resto dell'incontro laddove le regole lo prevedano;
- (b) se l'infrazione è commessa prima della battuta di un tiro di rigore, quest'ultimo dovrà essere mantenuto.

WP 21.15 – Per un giocatore espulso rientrare o per un sostituto entrare nel campo di gioco impropriamente, incluso:

- (a) senza aver ricevuto il permesso dal segretario o dall'arbitro;
- (b) da qualunque parte tranne che dalla propria area di rientro, ad eccezione dei casi in cui le regole prevedano la sostituzione immediata;
- (c) saltando o spingendosi dal bordo esterno o dalla parete della vasca o dal campo di gioco;
- (d) modificando l'allineamento della porta.

Se questa infrazione viene commessa da un giocatore della squadra non in possesso di palla, il giocatore colpevole sarà espulso e verrà accordato un tiro di rigore alla squadra avversaria.

Se questa infrazione viene commessa da un giocatore della squadra in possesso di palla, il giocatore colpevole sarà espulso e un tiro libero assegnato alla squadra avversaria.

WP 21.16 – Interferire con l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto della partita con sostituzione dopo quanto previsto dalla regola WP 21.3 e il tiro di rigore sarà mantenuto o, se necessario, ribattuto.

Nota.

La forma più comune d'interferenza di un tiro di rigore è quando un giocatore della squadra che lo subisce colpisce con un calcio il giocatore incaricato della battuta mentre sta per tirare. È quindi essenziale per l'arbitro assicurarsi che tutti i giocatori si trovino ad almeno 2 metri di distanza da colui che tira, per prevenire questo tipo d'interferenza. L'arbitro deve inoltre concedere ai giocatori della squadra che si difende il primario diritto di prendere posizione ai lati del tiratore.

WP 21.17 – Per il portiere difensore non assumere la corretta posizione sulla linea di porta al momento della battuta di un tiro di rigore dopo essere stato richiamato una volta dall'arbitro. Uno qualsiasi dei giocatori difensori può prendere la posizione del portiere ma senza i privilegi e le limitazioni del portiere.

WP 21.18 – Quando un giocatore è espulso, il periodo di espulsione dovrà iniziare immediatamente quando la palla ha lasciato la mano del giocatore incaricato dell'effettuazione del tiro libero o quando la palla è stata toccata a seguito di un tiro neutro.

WP 21.19 – Se un giocatore espulso interferisce intenzionalmente con il gioco, incluso modificando l'allineamento della porta, un tiro di rigore dovrà essere assegnato alla squadra avversaria e un ulteriore fallo personale sarà ancora assegnato al giocatore espulso.

Se il giocatore espulso non inizia quasi immediatamente ad uscire dal campo di gioco, l'arbitro deve interpretare, ai sensi della presente regola, questo come interferenza intenzionale.

WP 21.20 – Nel caso che l'incontro continui con i tempi supplementari, il periodo di espulsione di ogni giocatore espulso dovrà continuare nel tempo supplementare. I falli personali assegnati nel corso dei tempi normali saranno conteggiati anche nei tempi supplementari e ai giocatori espulsi, secondo la regola, definitivamente per il resto dell'incontro non potrà essere permesso di prendere parte al gioco in qualsiasi periodo dei tempi supplementari.

WP 22 – Falli da rigore

WP 22.1 – Sarà un tiro di rigore ogni mancanza commessa a seguito delle regole (da WP 22.2 a WP 22.7), e dovranno essere punite con l'assegnazione di un tiro di rigore a favore della squadra avversaria.

WP 22.2 – Per un giocatore difensore commettere un qualunque fallo all'interno dell'area dei cinque metri con il quale possa venir impedita la segnatura di una rete.

[Nota.

In aggiunta agli altri falli per prevenire una probabile rete, sono da ritenersi rientranti in questa regola anche le seguenti infrazioni:

- (a) per il portiere o per un altro giocatore difensore abbassare o comunque spostare la porta (fig. 20);*
- (b) per un giocatore difensore giocare o tentare di giocare la palla, o bloccare un tiro con due mani (fig. 21);*
- (c) per un giocatore difensore intenzionalmente bloccare o tentare di bloccare un passaggio con due mani;*
- (d) per un giocatore difensore giocare la palla con un pugno chiuso (fig. 22);*
- (e) per il portiere o per un altro giocatore difensore portare la palla sotto l'acqua quando attaccato.*



fig. 20



fig. 21

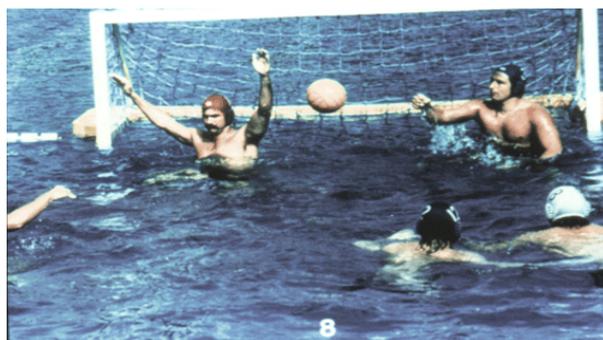


fig. 22

È importante notare che mentre i falli sopra descritti, ed altri falli quali tenere, tirare indietro, impedire, ecc., siano normalmente puniti con l'assegnazione di un tiro libero (ed espulsione se prevista), diventano falli da rigore quando commessi all'interno dell'area dei 5 metri da un giocatore difensore se una probabile rete sarebbe stata in altro modo segnata.

WP 22.3 – Per un giocatore difensore all'interno dell'area dei 5 metri tirare calci o colpire un avversario o commettere un atto di brutalità. Nel caso di brutalità il giocatore colpevole, oltre all'assegnazione di un tiro di rigore, dovrà essere anche espulso per il resto dell'incontro ed un sostituto potrà entrare in campo dopo che siano trascorsi quattro minuti di gioco effettivo.

WP 22.4 – Per un giocatore espulso interferire intenzionalmente con il gioco, incluso la modifica dell'allineamento della porta.

WP 22.5 – Per un portiere o qualunque altro giocatore difensore tirare giù completamente la porta con l'obiettivo di prevenire una probabile rete. Il giocatore colpevole dovrà essere anche espulso per il resto della partita, con sostituzione secondo le modalità riferite nell'articolo WP 21.3.

WP 22.6 – Per un giocatore o sostituto che non è autorizzato secondo le regole a partecipare al gioco in quel momento entrare in campo. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro con sostituzione. Il sostituto potrà entrare in campo secondo le modalità riferite nell'articolo WP 21.3.

[in Italia:

all'inizio di un periodo di gioco, o alla ripresa dopo la segnatura di una rete, se l'arbitro dopo aver segnalato l'inizio del gioco si accorge immediatamente che in acqua ci sono giocatori che non possono prendere parte al gioco, questi, se il gioco non ha ancora prodotto fatti di ordine tecnico dopo aver provveduto a regolarizzare la situazione farà ripetere l'inizio del gioco.]

WP 22.7 – Per un allenatore della squadra non in possesso di palla richiedere un timeout o per un dirigente della squadra impedire con qualsiasi azione la probabile segnatura di una rete; eccetto che in questo caso non sarà attribuito nessun fallo personale.

WP 22.8 – Se durante l'ultimo minuto di gioco è assegnato un tiro di rigore in favore di una squadra, l'allenatore della stessa potrà decidere di mantenere il possesso di palla e che gli venga assegnato un tiro libero. Il cronometrista che conteggia il tempo di possesso di palla dovrà azzerare il cronometro

Nota.

E' responsabilità dell'allenatore dare un chiaro segnale senza ritardo se la squadra desidera mantenere il possesso di palla in accordo con questa regola.

WP 23 – Tiro di rigore

WP 23.1 – Un tiro di rigore potrà essere battuto da un qualunque giocatore della squadra a cui è stato assegnato, ad eccezione del portiere, da qualsiasi punto sulla linea dei 5 metri avversaria.

WP 23.2 – Tutti i giocatori dovranno lasciare l'area dei 5 metri e dovranno essere posizionati ad almeno 2 metri dal giocatore incaricato del tiro. Da ciascun lato del giocatore che sta per battere il rigore avrà diritto a prendere per primo posizione un giocatore della squadra che si difende. Il portiere difensore dovrà prendere posizione tra i pali senza che alcuna parte del corpo sopra la superficie dell'acqua sporga in avanti oltre la linea di porta. Qualora il portiere fosse espulso, un altro giocatore prenderà il posto del portiere, ma senza utilizzare né i privilegi né le limitazioni del portiere.

WP 23.3 – Quando l'arbitro incaricato di controllare l'esecuzione del tiro di rigore è soddisfatto che i giocatori hanno assunto la corretta posizione darà il segnale per il tiro, fischiando e contemporaneamente abbassando il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.

[Nota.

L'abbassare il braccio e fischiare nello stesso tempo è necessario per consentire che un tiro di rigore sia battuto nel rispetto di quanto previsto dalle regole in qualsiasi situazione e condizione, anche fra il rumore del pubblico. Nel momento in cui l'arbitro solleva il braccio il giocatore incaricato del tiro si concentra, perché sa che il segnale seguirà immediatamente.]

WP 23.4 – Il giocatore incaricato di tirare il tiro di rigore dovrà essere in possesso della palla e dovrà tirare immediatamente e con un movimento ininterrotto diretto in porta. Il giocatore può effettuare il tiro sollevando la palla dall'acqua (fig. 23) oppure tenendo la palla in mano con il braccio sollevato (fig. 24) e nella preparazione del tiro può portare la palla dietro di sé rispetto alla direzione della porta, a condizione che non vi siano interruzioni alla continuità del movimento prima che il pallone lasci la mano del tiratore.



fig. 23

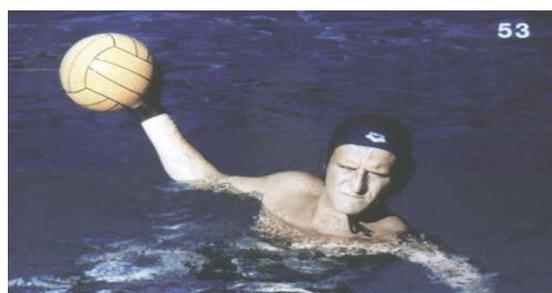


fig. 24

[Nota.

Nessuna regola impedisce al giocatore incaricato di effettuare un tiro di rigore di partire con le spalle rivolte alla porta mentre il giocatore adotta una azione di mezzo giro o un giro intero su se stesso.]

WP 23.5 – Se la palla rimbalza dai montanti della porta, dalla traversa o il portiere la fa rimanere in gioco e non dovrà essere necessario che la palla venga giocata o toccata da un altro giocatore prima che un goal sia valido.

WP 23.6 – Se nel preciso stesso momento che l'arbitro assegna un tiro di rigore il cronometrista fischi per segnalare la fine di un periodo di gioco, tutti i giocatori eccetto il giocatore incaricato del tiro ed il portiere difensore dovranno uscire dall'acqua prima che il tiro di rigore venga effettuato. In questa situazione, la palla dovrà essere considerata immediatamente morta se rimbalza in gioco dai montanti, dalla traversa o dal portiere.

WP 24 – Falli personali

WP 24.1 – Un fallo personale dovrà essere registrato contro ogni giocatore che commetta un fallo da espulsione o da rigore. L'arbitro deve indicare al segretario il numero di calotta del giocatore colpevole.

WP 24.2 – Ricevuto il terzo fallo personale, un giocatore dovrà essere espulso per il resto dell'incontro con sostituzione dopo il verificarsi di uno degli eventi riferiti alla regola WP 21.3. Se il terzo fallo personale è un fallo da rigore, l'entrata del sostituto dovrà essere immediata.

WP 25 – Incidente, ferita o malessere

WP 25.1 – A un giocatore potrà essere permesso di uscire dall'acqua, o sedere o stare in piedi o camminare sulla zona della piscina durante il gioco solo in caso di incidente, ferita, malessere o con il permesso di un arbitro. Un giocatore che abbia lasciato l'acqua legittimamente potrà rientrare dall'area di rientro più vicina alla sua linea di porta ad una appropriata interruzione, con il permesso dell'arbitro.

WP 25.2 - Se un giocatore sanguina, l'arbitro dovrà immediatamente ordinare al giocatore di uscire dall'acqua con l'immediato ingresso di un sostituto e il gioco dovrà continuare senza interruzioni. Dopo che l'emorragia è stata fermata, al giocatore sarà permesso di essere un sostituto nel corso del resto della partita.

WP 25.3 – Se succede un incidente, ferita o malessere, senza fuoriuscita di sangue, un arbitro può a sua discrezione sospendere la partita per un tempo non superiore a 3 minuti, in questo caso l'arbitro darà istruzione al cronometrista quando dovrà iniziare il periodo di sospensione.

WP 25.4 – In caso di interruzione del gioco a causa di un incidente, ferita, malessere, sangue o per qualsiasi altra ragione imprevista, la squadra in possesso di palla al momento dell'interruzione dovrà riprendere il gioco dal punto dove era la palla al momento della sospensione del gioco.

WP 25.5 – Eccetto che nella circostanza alla regola WP 25.2 (sanguinare), il giocatore che sia stato sostituito non sarà permesso di rientrare in campo nel resto dell'incontro.

Appendice A

Istruzioni per l'impiego di due arbitri

1. Gli arbitri hanno l'assoluto controllo della partita e hanno lo stesso potere di fischiare i falli e comminare sanzioni. Eventuali differenze di opinione tra gli arbitri non possono essere adottate come base di proteste o reclami.
2. L'organo incaricato di designare gli arbitri ha il potere di stabilire la posizione che i due direttori di gara dovranno assumere all'inizio dell'incontro. Gli arbitri invertiranno la loro posizione prima dell'inizio dei periodi di gioco in cui le squadre non cambiano campo.
3. All'inizio di ogni periodo di gioco, il segnale di partenza è dato dall'arbitro che si trova sul lato della piscina dove è posto il tavolo della giuria.
4. Dopo la segnatura di una rete, il segnale di ripresa del gioco è dato dall'arbitro che controllava l'attacco al momento in cui è stato segnato il goal. Prima di riprendere il gioco, gli arbitri devono verificare che ogni eventuale sostituzione sia stata completata.
5. Entrambi gli arbitri hanno il potere di fischiare un fallo in ogni parte del campo di gioco; tuttavia ciascun arbitro deve controllare in primo luogo la situazione di attacco verso la porta alla sua destra. L'arbitro di difesa deve essere in linea con il giocatore della squadra che attacca più lontano dalla porta avversaria.
6. In caso di tiro libero, rimessa dal fondo o tiro d'angolo l'arbitro che lo concede segnala la propria decisione con un fischio, ed entrambi i direttori di gara segnalano con il braccio la direzione d'attacco, cosicché tutti i giocatori possano capire quale squadra usufruisce del tiro. L'arbitro che ha concesso il tiro segnala il punto in cui esso deve essere battuto, se la palla se ne è allontanata. Gli arbitri utilizzano i segnali elencati nell'Appendice B per indicare la natura del fallo che intendono punire.
7. Il segnale per la battuta di un tiro di rigore è dato dall'arbitro d'attacco. Qualora il giocatore incaricato del tiro sia mancino, può richiedere che il segnale sia dato dall'arbitro di difesa.
8. Qualora i due arbitri assegnino contemporaneamente due tiri liberi alla stessa squadra, sarà incaricato della battuta il giocatore che si trova sotto il controllo dell'arbitro d'attacco.
9. In caso di falli semplici assegnati contemporaneamente alle due squadre, il gioco riprende con una rimessa effettuata dall'arbitro d'attacco.
10. Qualora un arbitro segnali un fallo grave e contemporaneamente l'altro conceda un tiro di rigore alla squadra avversaria, entrambi i giocatori saranno espulsi temporaneamente, e il gioco riprenderà con una rimessa dell'arbitro.
11. Qualora i due arbitri segnalino contemporaneamente uno un fallo semplice e l'altro un fallo grave o da rigore, deve essere sanzionato il fallo più grave.
12. Qualora giocatori di entrambe le squadre commettano simultaneamente un fallo da espulsione, indifferentemente se a gioco fermo o a gioco in movimento, i giocatori colpevoli saranno espulsi e alla squadra in possesso di palla sarà assegnato un tiro libero.
13. Qualora siano assegnati contemporaneamente alle due squadre due tiri di rigore, il primo sarà battuto dalla squadra in possesso di palla al momento del fischio. Dopo la battuta del secondo tiro di rigore, il gioco riprenderà con una rimessa dell'arbitro sulla linea di metà campo.

Appendice B

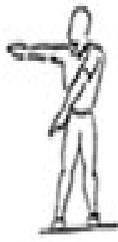
Segnalazioni degli ufficiali di gara

- Fig. A** – L'arbitro abbassa il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale per segnalare:
1. l'inizio di un periodo di gioco;
 2. la ripresa del gioco dopo un goal;
 3. la battuta di un tiro di rigore.
- Fig. B** – Tiro libero, rimessa dal fondo o tiro d'angolo: l'arbitro indica con un braccio la direzione d'attacco e con l'altro il punto da cui la palla deve essere rimessa in gioco.
- Fig. C** – Rimessa in gioco dell'arbitro: il direttore di gara indica il punto da cui effettuare la rimessa, alza i pollici e chiama palla a sé.
- Fig. D** – Espulsione temporanea: l'arbitro indica il giocatore che intende espellere e poi sposta velocemente il braccio verso la linea di fondo; quindi segnala il numero di calotta del giocatore espulso in modo chiaramente visibile dal campo e dal tavolo della giuria.
- Fig. E** – Espulsione contemporanea di due giocatori: l'arbitro indica con entrambe le braccia i due giocatori ed effettua il gesto descritto in fig. D; quindi segnala i numeri di calotta dei due giocatori.
- Fig. F** – Espulsione definitiva: l'arbitro segnala l'espulsione come descritto in fig. D (o fig. E, se del caso) e poi ruota le braccia l'una attorno all'altra in modo che il segnale sia chiaramente visibile dal campo e dal tavolo della giuria; quindi segnala il numero di calotta del giocatore espulso alla giuria.
- Fig. G** – Espulsione definitiva del giocatore per brutalità. L'arbitro segnala l'espulsione come descritto in fig. D (o fig. E, se del caso) e poi incrocia le braccia in modo che il segnale sia chiaramente visibile dal campo e dal tavolo della giuria; quindi segnala il numero di calotta del giocatore espulso al tavolo della giuria.
- Fig. H** – Segnalazione del tiro di rigore. L'arbitro alza verso l'alto il braccio con 5 dita aperte. Successivamente l'arbitro segnala al tavolo il numero di calotta del giocatore colpevole.
- Fig. I** – Segnatura di una rete: l'arbitro fischia e indica con il braccio il centro del campo.
- Fig. J** – Fallo grave per trattenuta dell'avversario: l'arbitro stringe un polso con l'altra mano.
- Fig. K** – Fallo grave per affondamento dell'avversario: l'arbitro, con le braccia in posizione orizzontale, muove gli avambracci verso il basso.
- Fig. L** – Fallo grave per aver tirato indietro l'avversario: l'arbitro muove verso di sé gli avambracci.
- Fig. M** – Fallo grave per aver scalcciato l'avversario: l'arbitro mima un calcio.
- Fig. N** – Fallo grave per aver colpito l'avversario: l'arbitro mima un pugno con il braccio in posizione orizzontale.

- Fig. O** – Fallo semplice per essersi spinto o aver spinto l'avversario: con la mano aperta e il braccio in posizione orizzontale, l'arbitro mima una spinta.
- Fig. P** – Fallo semplice per aver ostacolato l'avversario: l'arbitro mima uno scavalcamento facendo scorrere una mano sopra l'altra.
- Fig. Q** – Fallo semplice per aver messo la palla sotto l'acqua: l'arbitro muove una mano verso il basso.
- Fig. R** – Fallo semplice per aver poggiato i piedi sul fondo della piscina: l'arbitro abbassa un piede.
- Fig. S** – Fallo semplice per perdita di tempo nell'esecuzione di un tiro libero, di una rimessa dal fondo o di un tiro d'angolo: l'arbitro alza una o due volte la mano con il palmo rivolto verso l'alto.
- Fig. T** – Infrazione alla regola dei 2 metri: l'arbitro alza il braccio segnalando il numero 2 con l'indice e il medio.
- Fig. U** – Fallo semplice per scadenza dei 30 secondi di possesso di palla: l'arbitro fa due o tre movimenti circolari con la mano.
- Fig. V** – Esempio di segnalazione dell'inizio di un periodo di gioco, di una rimessa dal fondo o di un tiro d'angolo da parte del giudice di porta.
- Fig. W** – Esempio di segnalazione di allineamento scorretto o di partenza irregolare all'inizio di un periodo di gioco, o di un rientro irregolare di un giocatore espulso e del suo sostituto da parte del giudice di porta.
- Fig. X** – Esempio di segnalazione di un tiro d'angolo o di una rimessa dal fondo da parte del giudice di porta.
- Fig. Y** – Esempio di segnalazione di un goal da parte del giudice di porta.
- Fig. Z** – Segnalazione dei numeri di calotta: per una migliore comunicazione con i giocatori in acqua e con il tavolo della giuria, quando il numero di calotta è superiore a 5, l'arbitro usa le cinque dita di una mano e tante dita dell'altra quante sono necessarie per la corretta identificazione del numero. Il numero 10 è segnalato con il pugno chiuso. Per i numeri superiori a 10 l'arbitro usa una mano chiusa a pugno e tante dita dell'altra mano quante sono necessarie per la corretta identificazione del numero.



A



B



C



D



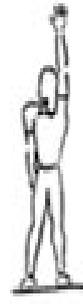
E



F



G



H



I



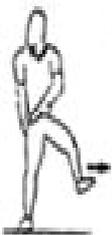
J



K



L



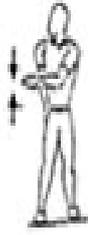
M



N



P



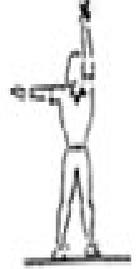
Q



R



S



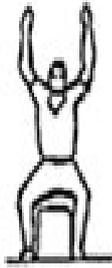
T



U



V



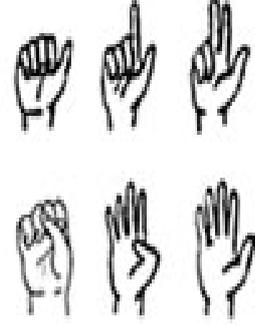
W



X



Y



Z

Interpretazioni FINA alle regole 2005 – 2009

WP 1.7

- *Qual è il segnale di rientro per un sostituto dopo una e.d.c.s. per brutalità?*

In caso di e.d.c.s per brutalità sarà sanzionato anche un tiro di rigore ed il sostituto potrà entrare solamente dopo 4 minuti di gioco effettivo. Passati i 4 minuti il segretario di giuria usando una bandiera gialla (**in Italia di colore verde e con pozzetto dedicato**) e quella del colore corrispondente alla calotta del sostituto darà il segnale, alzandole insieme, di entrata del sostituto.

WP 20.8

- *[in Italia] Cosa succede se un difensore, fuori dalla propria area dei 5 metri, alza le due mani su un passaggio laterale?*

L'arbitro non fischierà nessun fallo. Sanzionerà un fallo semplice se la palla sarà toccata con due mani da un difensore oppure sanzionerà una espulsione al difensore solo nel caso le due mani siano poste davanti al viso dell'attaccante per impedirgli la chiara visione dell'azione.

- *[in Italia] Cosa succede se un difensore alza le due mani davanti ad un attaccante che non è in possesso della palla?*
- a) Se il giocatore difensore si trova dentro l'area dei 5 metri l'Arbitro dovrà sanzionare un T.R..
 - b) Se il giocatore difensore si trova fuori dell'area dei 5 metri e con la sua azione impedisce all'attaccante una chiara visione del gioco l'Arbitro dovrà sanzionare una E.T..

WP 20.16

- *Cosa succede se un difensore devia un passaggio (non un tiro) e invia la palla fuori campo oltre la linea del goal?*

L'arbitro assegnerà un tiro d'angolo. Questa azione deve essere considerata come se il difensore mandasse fuori campo la palla intenzionalmente.

- *Cosa succede quando la palla viene inviata fuori campo lateralmente a seguito di un tiro deviato da un giocatore difensore?*

Dovrà essere assegnato un tiro libero alla squadra in difesa quando dopo un tiro verso la porta, la palla venga deviata lateralmente, non dal portiere difensore, fuori dal campo di gioco.

WP 21.6

- *Cosa succede se un difensore, fuori dalla propria area dei cinque (5) metri alza due mani con l'attaccante in possesso di palla che tira o sta per tirare?*

Se un giocatore difensore che è fuori dalla propria area dei 5 metri alza due mani in un tentativo di giocare o bloccare un tiro in porta dovrà essere sempre espulso.

WP 21.10

- *Cosa succede se un giocatore di una squadra usa un cattivo comportamento o qualsiasi altra mancanza (relativa alla WP21.10) durante gli intervalli, i timeout, o prima dell'inizio del gioco dopo un goal?*

Attenzione è una interpretazione che integra la regola.

Il giocatore dovrà essere espulso per il resto dell'incontro e il sostituto potrà entrare immediatamente in campo prima della ripresa del gioco, perciò le squadre riprenderanno il gioco 7 contro 7, essendo tutte e tre le situazioni considerate come "intervallo".

Il gioco riprenderà secondo le regole.

WP 21.11

- *Cosa succede se si verifica una brutalità durante un timeout?*

L'arbitro sanzionerà il giocatore colpevole con una e.d.c.s.e il sostituto entrerà dopo 4 minuti effettivi di gioco.

Terminato il timeout l'arbitro segnalerà il relativo tiro di rigore a favore della squadra che ha subito la brutalità. Sulla battuta del tiro di rigore il gioco riprenderà secondo la regola.

- *Cosa succede se un giocatore commette una brutalità nei confronti di un avversario durante gli intervalli tra i tempi di gioco?*

Il giocatore colpevole dovrà essere sanzionato con una e.d.c.s ed il sostituto entrerà dopo 4 minuti di gioco effettivo.

Terminato l'intervallo le squadre si schiereranno per la palla al centro, quella del colpevole con **sei** giocatori.

Appena schierate l'arbitro fischierà l'inizio del gioco ed immediatamente dopo il tiro di rigore a favore della squadra che ha subito la brutalità, indicando con il braccio la direzione dove si dovrà battere il t.r.

Sulla battuta del tiro di rigore il gioco riprenderà secondo le regole.

- *Cosa succede se un giocatore commette una brutalità dopo un goal o dopo un tiro di rigore?*

Il colpevole dovrà essere sanzionato con una e.d.c.s. e un tiro di rigore ed il sostituto entrerà dopo 4 minuti di gioco effettivo.

Sulla battuta del tiro di rigore il gioco riprenderà secondo le regole.

- *Cosa succede se avviene una brutalità prima di un tiro di rigore?*

L'arbitro dovrà sanzionare:

-soltanto l'e.d.c.s. del colpevole ed entrata del sostituto dopo 4 minuti di gioco effettivo, se il colpevole è un giocatore della squadra che deve subire il tiro di rigore "tecnico", ma non un ulteriore rigore a favore della squadra che già usufruisce del rigore "tecnico".

-sia l'e.d.c.s, sia il tiro di rigore ed entrata del sostituto dopo 4 minuti di gioco effettivo se il colpevole è un giocatore della squadra che deve battere il tiro di rigore "tecnico".

Dovrà essere prima effettuato il tiro di rigore "tecnico" già assegnato precedentemente e goal o non goal, l'arbitro chiamerà a se la palla e farà battere il tiro di rigore "disciplinare".

Sull'esito di questo rigore il gioco riprenderà secondo le regole.

- *[in Italia] Cosa succede se durante un timeout chiamato dalla squadra in superiorità numerica si verificasse una brutalità da parte di un suo giocatore?*

Il colpevole dovrà essere sanzionato con una e.d.c.s. e il sostituto entrerà dopo 4 minuti. Terminato il periodo del timeout l'arbitro sanzionerà il tiro di rigore a favore della squadra che ha subito la brutalità. La squadra che dovrà battere il rigore sarà con un (1) giocatore in meno (e.t. subita prima del tiro di rigore). Se il tiro di rigore darà realizzato il giocatore con l'e.t. rientrerà; se invece il tiro di rigore non sarà realizzato solo il possesso di palla successivo determinerà il rientro del giocatore.

- *Cosa succede se il portiere commette una brutalità?*

Dovrà essere sanzionato con una e.d.c.s ed il sostituto entrerà dopo 4 minuti di gioco effettivo e un tiro di rigore sarà accordato alla squadra avversaria.

Da sottolineare che dopo i 4 minuti di gioco effettivo dovrà obbligatoriamente entrare come sostituto il portiere di riserva, applicando la regola WP 5.1, che recita "ciascuna squadra è composta di 7 giocatori uno dei quali è il portiere, ecc.... Una squadra che gioco con meno di 7 giocatori non sarà obbligata a schierare il portiere".

Si precisa che non si considera "con meno di 7 giocatori" una squadra che ha un giocatore espulso per e.d.c.s.. perciò nei 4 minuti di penalizzazione la squadra in inferiorità numerica, non potrà mai far entrare in acqua il portiere di riserva ma dovrà mettere in porta un giocatore che non avrà gli stessi diritti e doveri di un portiere.

- *Cosa succede se avviene una simultanea brutalità fra giocatori di opposte squadre durante un'azione di gioco?*

Ciascuna squadra dovrà essere punita con una e.d.c.s. dei giocatori colpevoli ed i sostituti entreranno dopo 4 minuti di gioco effettivo e un tiro di rigore verrà assegnato a ciascuna squadra.

I tiri di rigore saranno effettuati senza soluzione di continuità in caso di respinta.

Alla squadra che era in possesso di palla al momento dell'e.d.c.s. spetterà l'esecuzione del 1° tiro di rigore, dopo di che l'arbitro chiamerà la palla a se e farà eseguire il 2° tiro di rigore all'altra squadra.

Al termine del 2° tiro di rigore, la ripresa del gioco avverrà a centro vasca e sarà eseguita dalla squadra che era in possesso di palla al momento dell'e.d.c.s.

[in Italia] Se entrambi i t.r. verranno, o non verranno realizzati la ripresa del gioco sarà effettuata dalla squadra in possesso di palla al momento delle brutalità. Se verrà realizzato uno solo dei due tiri di rigore il gioco sarà ripreso dalla squadra che ha subito il goal.

- *Cosa succede se avviene una brutalità simultanea tra giocatori di opposte squadre durante l'intervallo tra tempi gioco?*

Se una simultanea brutalità avviene durante un intervallo, l'arbitro escluderà tutti e due i giocatori con sostituzione dopo 4 minuti di gioco. Il gioco riprenderà nella maniera normale e quando una squadra conquisterà la palla al centro, l'arbitro fermerà il gioco decretando a favore di quella squadra il primo tiro di rigore.

Goal o non goal l'arbitro fischierà nuovamente decretando il tiro di rigore a favore dell'altra squadra, goal o non goal l'arbitro fischierà nuovamente chiamando a se il pallone, e dopo aver fatto schierare le squadre nella propria metà campo, inizierà il gioco assegnando un tiro libero alla squadra che aveva conquistato la palla al centro.

- *Cosa succede se avviene una simultanea brutalità tra i giocatori di ambedue le squadre durante un timeout o dopo un goal?*

Se una doppia brutalità sarà fischiata durante un timeout o dopo un gola, l'arbitro escluderà ambedue i giocatori con sostituzione dopo 4 minuti di gioco.

Il primo tiro di rigore sarà effettuato dalla squadra che precedentemente aveva il possesso di palla, e goal o non goal il gioco sarà fermato per consentire l'effettuazione del tiro di rigore all'altra squadra. Goal o non goal l'arbitro fischierà nuovamente e dalla metà campo farà iniziare il gioco alla squadra che ne aveva il possesso prima del timeout o dopo il goal.

[in Italia] attenzione le due interpretazioni precedenti sono unificate come segue:

- *Cosa avviene se si verifica una doppia brutalità durante i timeout, dopo un goal, prima di un tiro di rigore o durante gli intervalli tra i tempi?*

L'arbitro sanzionerà la doppia e.d.c.s dei colpevoli ma non concederà i tiri di rigore e neppure i 4 minuti di penalizzazione. In ogni caso il gioco riprenderà secondo le regole. Le squadre riprenderanno il gioco con sette giocatori in campo (7 contro 7).

- *Cosa succede se si verifica una doppia brutalità dopo che la palla ha colpito la traversa e non è ancora in possesso di nessuno?*

I colpevoli saranno sanzionati con una e.d.c.s e i sostituti entreranno dopo 4 minuti di gioco effettivo ed un tiro di rigore verrà attribuito per squadra. La squadra che aveva effettuato il tiro in porta (traversa) batterà il 1° tiro di rigore e, goal o non goal, l'arbitro farà effettuare il 2° tiro di rigore all'altra squadra.

Il gioco riprenderà con palla a due (tiro neutro) se i due tiri di rigore saranno, o non saranno, realizzati.

Mentre se ne verrà realizzato soltanto uno il possesso di palla sarà della squadra che ha subito il goal.

- *Cosa succede se la giuria commette l'errore di non segnalare il rientro al giocatore espulso ed in questo periodo di tempo si verifica una brutalità?*

L'arbitro andrà al tavolo per chiedere spiegazioni alla giuria e, se questa confermasse l'errore, dovrà annullare tutto quanto accaduto dopo il tempo di rientro dell'espulso, ma non annullerà la brutalità che sanzionerà con e.d.c.s. del colpevole, ma non concederà né il tiro di rigore né i 4 minuti di penalizzazione. La sostituzione del colpevole della brutalità sarà immediata.

Sul PNV1 il tempo dell'e.d.c.s. sarà quello del rientro del giocatore espulso per l'e.t.

WP 21.15

- *Cosa succede quando un giocatore della squadra che difende entra in acqua impropriamente?*

Se un giocatore espulso rientra o un sostituto entra in campo impropriamente, dovrà essere espulso per altri 20" secondi o secondo la regola dove previsto e sarà decretato un tiro di rigore contro la sua squadra. La segreteria nel referto di gioco segnerà solamente un (1) fallo personale a quel giocatore (E.P) – *(in Italia si userà la dicitura E.T.T.R.)*.

- *Cosa succede quando un giocatore della squadra che attacca entra in acqua impropriamente?*

Se un giocatore della squadra in attacco entra in campo impropriamente, dovrà essere espulso per altri 20" secondi e un tiro libero assegnato alla squadra avversaria. Sul referto dell'incontro sarà assegnata una ulteriore penalità a quel giocatore.

WP 21.17

- *Può un giocatore che sostituisce il portiere espulso avere gli stessi privilegi del portiere stesso?*

Uno qualsiasi dei giocatori difensori può prendere la posizione del portiere ma senza i privilegi e le limitazioni del portiere.

Quindi se dovesse alzare le due mani nel tentativo di parare o bloccare un tiro in porta dovrà essere sanzionato con un tiro di rigore.

Altresì se dovesse deviare un tiro in porta con una mano e la palla oltrepassi la linea di fondo campo gli dovrà essere accordata un rimessa dal fondo.

WP 22.2 (b)

- *Cosa succede se un difensore blocca un tiro con due mani?*

Se un giocatore difensore gioca o tenta di giocare o blocca un **tiro in porta** alzando le due mani, dovrà essere sanzionato con un tiro di rigore se il fallo è commesso dentro l'area dei cinque (5) metri.

WP 22.2 (c)

- *Cosa succede se un difensore nella propria area dei cinque (5) metri blocca o tenta di bloccare un passaggio con le due mani alzate?*

Per un giocatore difensore che intenzionalmente blocchi o tenti di bloccare un passaggio con le due mani alzate e questo possa impedire la segnatura di una rete gli dovrà essere sanzionato un tiro di rigore.

WP 22.8

- *Cosa succede quando ad una squadra viene concesso un tiro di rigore nell'ultimo minuto di gioco?*

Se tiro di rigore di qualsiasi tipo viene assegnato nell'ultimo minuto di gioco dei tempi regolari o nell'ultimo minuto del secondo tempo dei supplementari, l'allenatore della squadra beneficiata potrà richiedere di mantenere il possesso della palla o effettuare il tiro di rigore decretato a favore della sua squadra.

L'allenatore incrociando le braccia davanti al petto potrà richiedere di mantenere il possesso della palla, oppure segnalando con la mano aperta la richiesta di effettuare il tiro di rigore.

Se una squadra richiede il possesso di palla, il gioco dovrà riprendere dalla linea di metà campo o indietro.

AGGIORNAMENTI e APPUNTI