



FEDERAZIONE ITALIANA NUOTO
GRUPPO UFFICIALI GARA



F. I. N. A.

E

F. I. N.

Aggiornato al : 16/03/1999

A cura di: Giorgio DE VECCHI
del G.U.G. LOMBARDO



INDICE DEGLI ARTICOLI DEL REGOLAMENTO TECNICO

ARTICOLO	ARGOMENTO TRATTATO	PAGINA
1	CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE	1
2	PORTE	3
3	PALLONE	3
4	CALOTTE	3
5	SQUADRE – SOSTITUTI - Disciplina sul piano vasca	4
6	UFFICIALI DI GARA	5
7	ARBITRI - Cartellini Giallo, Rosso	6
8	I GIUDICI DI PORTA	7
9	I CRONOMETRISTI	8
10	I SEGRETARI DI GIURIA	8
11	DURATA DELLA PARTITA	8
12	TIME-OUT	9
13	INIZIO DEL GIOCO	10
14	PUNTEGGIO	10
15	RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL	12
16	RIMESSA IN GIOCO DEL PORTIERE	12
17	TIRO D'ANGOLO	13
18	RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO	14
19	TIRO LIBERO	14
20	FALLI SEMPLICI	15
21	FALLI DA ESPULSIONE	19
22	FALLI DA RIGORE	25
23	TIRO DI RIGORE	26
24	FALLI PERSONALI	28
25	INCIDENTE - FERITA – MALESSERE	28
APPENDICE "A"	ISTRUZIONI PER L'IMPIEGO DI DUE ARBITRI	29
APPENDICE "B"	USO DEI SEGNALI DA PARTE DEGLI ARBITRI E GIUDICI DI PORTA	30
APPENDICE "C"	REGOLE PER I PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEGLI EVENTI F.I.N.A.	35
PROCEDURE		36
NORME F.I.N.	SQUADRE: TENUTA DI GARA E PRESENTAZIONE	37
NORME F.I.N.	TESSERA MANCANTE	38



Art. 1 - CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

Wp. 1.1 - Qualsiasi società, gruppo od Ente affiliato alla F.I.N.A., che organizzi gli incontri di pallanuoto, è responsabile dell'organizzazione materiale regolamentare, come della delimitazione esatta del campo di gioco e deve fornire tutto il materiale e gli accessori relativi.

Wp. 1.2 - La configurazione e le delimitazioni del campo di gioco per una partita arbitrata da due Arbitri, deve essere conforme al seguente diagramma. (v. disegno allegato con il n. 1).

Wp. 1.3 - In una partita arbitrata da un solo Arbitro, lo stesso, opererà dal lato dove è sistemato il tavolo della giuria, mentre entrambi i Giudici di porta, si sistemeranno dalla parte opposta.

Wp. 1.4 - La distanza tra le linee di goal non può essere minore di m 20 e non più di m 30. La larghezza del campo di gioco non può essere meno di m 10 e non più di m 20. Per gli incontri femminili, le dimensioni del campo di gioco, sono fissate in m 25 per la lunghezza, e m 17 per la larghezza. La delimitazione del campo deve essere effettuata alla distanza di almeno m 0.30 dietro ciascuna linea di porta.

Wp. 1.5 - Nelle manifestazioni F.I.N.A. le dimensioni del campo devono essere di m 30 di lunghezza e m 20 di larghezza (per gli uomini); mentre per le donne le dimensioni devono essere di m 25 di lunghezza e m 17 di larghezza, la profondità minima della acqua non deve in alcun punto essere inferiore a m 1,80 (preferibilmente m 2). La temperatura della acqua non deve essere inferiore ai 24 C e preferibilmente raggiungere un massimo di 26 C. L'illuminazione non dovrà essere inferiore a 1500 lux.

Wp. 1.6 - Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (4 m), dei 2 m, e dei 7 m, debbono essere chiaramente segnate su ciascuno dei due lati maggiori del campo. I segnali debbono risultare ben visibili durante tutto lo svolgimento della partita. I colori dovranno essere i seguenti:

SEGNALI:

- bianco : linea di porta e di metà campo;
- rosso : linea dei 2 m, dalla linea del goal;
- giallo : linea dei 4 m, dalla linea del goal;
- verde : linea dei 7 m, dalla linea del goal.

Wp. 1.7 - Un segnale rosso sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 m dall'angolo del campo di gioco di gioco, dalla parte opposta del tavolo della giuria per delimitare l'area dove devono sostare i giocatori espulsi e da cui rientreranno.

Wp. 1.8 - L'Arbitro deve avere a disposizione per tutta la lunghezza del campo di gioco, lo spazio necessario per permettergli di seguire facilmente tutte le fasi di gioco. Inoltre, è necessario assicurare ai Giudici di porta un posto riservato, il quale deve trovarsi in corrispondenza del prolungamento della linea di porta.

Wp. 1.9 - Debbono essere fornite bandiere separate che devono misurare ognuna cm. 35x20:

- a) ai Giudici di porta una bandiera rossa ed una bianca
- b) al segretario di giuria una rossa, una bianca ed una blu



Art. 2 - PORTE

Wp. 2.1 - I montanti e la traversa della porta debbano essere costruiti a sezione rettangolare, della misura di 0,075 (cm 7,5) di larghezza, e verniciati in tinta unita visibilissima di colore bianco. Le porte devono essere fissate sui limiti del campo di gioco, ad uguale distanza dalle due linee laterali ed alla distanza minima di 0,30 m da qualsiasi ostacolo.

Wp. 2.2 - La larghezza delle porte è di 3 m, misurati internamente tra i due montanti, la traversa o la sbarra trasversale deve essere a 0,90 m dal pelo dell'acqua quando la profondità di questa è di 1,50 m al minimo, e a 2,40 m dal fondo quando la profondità dell'acqua è inferiore a 1,50 m.

Wp. 2.3 - Le reti morbide devono essere attaccate ai montanti ed alla traversa in modo di chiudere solidamente lo spazio della porta, lasciando tra la linea della porta e la rete di fondo, una distanza minima regolamentare di 0,30 m.

Art. 3 - PALLONE

Wp. 3.1 - Il pallone deve essere perfettamente sferico, gonfiato completamente e munito di camera d'aria con valvola che si chiude da sé, deve essere impermeabile, senza cuciture o sporgenze esterne e non deve essere spalmato di sostanze grasse.

Wp. 3.2 - Il peso deve essere non meno di 400 grammi, e non più di 450 grammi.

Wp. 3.3 - Per gli incontri maschili, la circonferenza non deve risultare minore di cm 68 né maggiore di cm 71. La pressione del pallone deve essere di 0,5 atmosfere (90/97 kPa /13-14 psi).

WP. 3.4 - Per partite femminili la circonferenza, non deve risultare minore di cm 65 né maggiore di cm 67.

La pressione del pallone deve essere di 0,4 atmosfere (83/90 kPa / 12-13 psi).

Art. 4 - CALOTTE

Wp. 4.1 - Una squadra indosserà calotte bianche e l'altra squadra indosserà calotte di colore contrastante, diverso dal colore rosso, (approvato) dagli Arbitri, ma anche di colore diverso da quello della palla. L'altra squadra può essere obbligata dagli Arbitri ad indossare calotte blu.

I portieri indosseranno calotte rosse. Le calotte dovranno essere fissate allacciate sotto il mento. Se un giocatore perde la calotta durante il gioco, egli dovrà rimetterla alla successiva (prima) appropriata interruzione della partita.

Le calotte dovranno essere indossate dai giocatori per tutta la durata della partita.

Gli Arbitri non devono tollerare che i giocatori di una squadra perdano ripetutamente la loro calottina o non la tengano allacciata.

Qualora una calottina sia persa o slacciata l'Arbitro dovrà farsi dare la palla alla prima occasione di gioco fermo, quando la squadra del giocatore interessato, ha il possesso della palla.

Nota: Durante gli incontri, per evitare disguidi in caso di inutilizzabilità della calottina da parte di qualche giocatore, la squadra ospitante l'incontro dovrà tenere a disposizione una serie completa (bianche e nere) di calottine di riserva da consegnare al tavolo della giuria prima dell'inizio dell'incontro.



Wp. 4.2 - Per le Olimpiadi, Campionati del Mondo, ed altre manifestazioni F.I.N.A., le calotte dovranno essere fornite di paraorecchi malleabili. I paraorecchi delle squadre debbono essere dello stesso colore di quello delle calottine. I paraorecchi del portiere debbono essere di colore rosso. Anche per le altre manifestazioni, è raccomandato di indossare calotte con paraorecchi malleabili.

Wp. 4.3 - Le calotte debbono essere numerate ai due lati con cifre di cm 10 di altezza. Il portiere indosserà la calottina rossa (1) e le altre calottine saranno numerate dal n. 2 al n.13. Un giocatore che abbia regolarmente sostituito il portiere, dovrà indossare una calotta da portiere. Non è permesso che un giocatore cambi il numero della calotta senza l'autorizzazione dell'Arbitro, e con conseguente notifica da parte di quest'ultimo al segretario.

Wp. 4.4 - Per le partite internazionali, dovranno essere esposte sul frontale della calotta le tre lettere del codice internazionale della nazione, e può essere esposta la bandiera nazionale. Entrambi i riferimenti non debbano essere superiori a cm 4 di altezza.

Art. 5 - SQUADRE E SOSTITUTI

Wp. 5.1 - Ciascuna squadra è composta da 7 giocatori, dei quali uno è il portiere, che deve portare la calotta rossa, e di non più di 6 giocatori di riserva da utilizzare per le sostituzioni. Una squadra che gioca con meno di 7 giocatori, non sarà obbligata ad avere il portiere.

Wp.5.2 - Durante il tempo di gioco gli allenatori, i dirigenti, ed i giocatori di riserva, ad eccezione del 1° allenatore debbano prendere posto assieme sulla panchina, non muoversi e non allontanarsi a partire dall'inizio del gioco, eccetto nell'intervallo tra i periodi di gioco, quando usciranno dall'acqua: le squadre cambieranno parte e panchine alla metà della partita (dopo il secondo tempo) ed alla fine del 1° tempo supplementare. Entrambe le panchine, dovranno essere sistemate dalla parte opposta al tavolo della giuria.

WP. 5.3 - Un giocatore per ciascuna squadra ha le funzioni di Capitano; egli è responsabile dell'ordine e della disciplina dei suoi compagni di squadra

Wp. 5.4 - I giocatori debbano indossare costumi non trasparenti oppure costumi con slip (indumento intimo). I giocatori, prima di iniziare la partita, debbano disfarsi di anelli, cinture od altri oggetti che possano comunque recare danno agli avversari.

Wp. 5.5 - I giocatori non possono ungere il corpo con grasso, olio, o sostanze affini. Se prima della partita l'Arbitro constata che un giocatore ha usato una sostanza qualsiasi per ungere il corpo, egli deve ordinare di rimuoverla immediatamente: l'inizio della partita non dovrà essere ritardato a causa della suddetta operazione. Se invece tale constatazione verrà fatta dall'Arbitro durante il corso della partita, il giocatore verrà espulso definitivamente dal campo di gioco, e sarà immediatamente sostituito da un giocatore di riserva, che dovrà entrare dall'area di rientro (pozzetto) più vicina alla propria linea di porta.

Wp. 5.6 - In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore può essere sostituito; egli deve lasciare il campo di gioco dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta. Il sostituto può entrare nel campo di gioco dall'area di rientro non appena il giocatore sia affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro. Se il portiere viene sostituito secondo questa regola, il sostituto sarà obbligato ad indossare una calottina da portiere (rossa). Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un tiro di rigore, a meno che non sia stato richiesto un time-out.

Wp. 5.7 - Un sostituto può rientrare in campo da qualsiasi parte del campo:

- a) durante gli intervalli fra i tempi di gioco, compreso ciascuno dei tempi supplementari;
- b) dopo la segnatura di un goal;
- c) durante un time-out;



d) per un giocatore che perde sangue o a causa di un incidente.

Wp. 5.8 - Un sostituto deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza ritardo. Se non è pronto, il gioco dovrà continuare senza di lui, e, in ciascun momento, egli può entrare dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta.

Wp. 5.9 - Il portiere che sia stato rimpiazzato da un sostituto, può se rientra in campo, giocare in qualsiasi ruolo.

Wp. 5.10 - Qualora il portiere dovesse ritirarsi dal gioco a causa di qualsiasi ragione medica, gli Arbitri accorderanno un'immediata sostituzione da parte di uno degli altri giocatori. Questo giocatore dovrà indossare la calottina del portiere (rossa)..

Note - **DISCIPLINA SUL PIANO VASCA ED ASSISTENZA ALL'ARBITRO**

Durante gli incontri di campionato potranno accedere al recinto "piano vasca" riservato allo svolgimento dell'incontro e restare in panchina non più di 9 persone i 6 giocatori di riserva e 3 dirigenti individuati tra:

- 1) Il Presidente della società;
- 2) L'Allenatore sociale;
- 3) Il Dirigente accompagnatore;
- 4) Il Direttore tecnico o Direttore sportivo;
- 5) Il Medico sociale.

La presenza di un eventuale fisioterapista potrà essere consentita, dall'Arbitro, in una zona limitrofa al recinto riservato allo svolgimento dell'incontro, e comunque, in una zona che consenta un intervento celere sempre su autorizzazione arbitrale.

Il medico di servizio, ed il dirigente sociale a disposizione dell'Arbitro potranno (una volta presentato il tesserino di riconoscimento) accedere al recinto riservato allo svolgimento della partita il già citato "bordo vasca" non sostare in panchina e comunque posizionarsi in una postazione concordata con i direttori di gara, e non ostativa con il corretto svolgimento della gara medesima.

Gli eventuali dirigenti sociali, pur sempre tra quelli aventi titolo, (vedessi le cinque professionalità prima indicate) ed in eccesso alle tre persone già previste in panchina, potranno sostare nel recinto di bordo vasca nella medesima zona già prevista per il medico sociale ed il dirigente addetto agli Arbitri.

All'allenatore sarà permesso di stare in piedi e di muoversi intorno alla propria panchina e, avanzare fino a metà campo quando la propria squadra è in attacco; in ogni caso, egli deve stare ad almeno due metri dall'Arbitro e non può interferire con i suoi movimenti. L'allenatore deve ritornare rapidamente in panchina non appena la sua squadra rientra in difesa.

In campo internazionale se l'allenatore fa dei rilievi o proteste, sull'operato degli Arbitri dovrà essergli imposto di rimanere in panchina per il resto dell'incontro. Ogni ulteriore intolleranza dell'allenatore, sarà punita con le appropriate sanzioni dagli Arbitri (Wp. 21.11).

L'allenatore può liberamente avanzare sul piano vasca quando opera le sostituzioni dopo la segnatura di un goal.

Art. 6 - UFFICIALI DI GARA

Wp. 6.1 - Per le manifestazioni F.I.N.A. gli Ufficiali Gara previsti sono: due Arbitri, due Giudici di porta, Cronometristi e Segretari; ciascuno con le proprie mansioni ben definite. Tali Ufficiali di Gara debbono essere previsti anche per altre manifestazioni e comunque ogni volta sia necessario: unica accezione si verifica quando ci sono incontri di pallanuoto diretti da due Arbitri senza Giudici di porta, nel qual caso gli Arbitri assumeranno poteri e doveri (ma senza gli specifici segnali con le bandiere), assegnate ai Giudici di porta nella Regola Wp. 8.2.

Nota: - in conseguenza del grado di importanza, gli incontri possono essere diretti da un gruppo da quattro ad otto Ufficiali Gara, come in appresso:

- a) Arbitri e Giudici di porta: 2 Arbitri e 2 Giudici di porta; oppure 2 Arbitri senza Giudici di porta, o 1 Arbitro e 2 Giudici di porta



b) Cronometristi e Segretari:

- con 1 Cronometrista ed 1 Segretario: il Cronometrista deve cronometrare i periodi di tempo continuato ed effettivo del possesso del pallone per entrambe le squadre, secondo la regola Wp. 20.17. Il Segretario deve registrare l'esatto tempo effettivo di gioco, i time-out e gli intervalli tra i tempi di gioco, inoltre deve mettere a verbale la cronistoria della partita secondo la regola Wp. 10.1, e registrare i rispettivi periodi di espulsione dei giocatori allontanati dall'acqua secondo le regole.

- con 2 Cronometristi ed 1 Segretario: il 1° Cronometrista deve cronometrare gli esatti periodi di gioco effettivo, i time-out e gli intervalli fra un tempo e l'altro. Il 2° Cronometrista deve cronometrare i periodi di continuo ed effettivo possesso di palla per entrambe le squadre, secondo la regola Wp. 20.17. Il Segretario deve mettere a verbale gli eventi di gioco ed adempiere a tutti gli altri doveri come spiegato (esposto), nella regola Wp. 10.1.

- con 2 Cronometristi e 2 Segretari: il 1° Cronometrista deve cronometrare gli esatti periodi di gioco effettivo, i time-out e gli intervalli fra un tempo e l'altro. Il 2° Cronometrista deve cronometrare i periodi di continuo ed effettivo possesso di palla per entrambe le squadre secondo la regola Wp. 20.17. Il 1° Segretario deve mettere a verbale gli eventi di gioco come spiegato nella regola Wp. 10.1a. Il 2° Segretario deve seguire le sue mansioni come indicato nella regola Wp. 10.1 b, c, d, ed il conteggio del 3° fallo personale relative alle espulsioni dei giocatori, al rientro irregolare dei giocatori espulsi e l'entrata irregolare di un sostituto.

Art. 7 - ARBITRI

Wp. 7.1 - Gli Arbitri hanno il controllo assoluto del gioco e la loro autorità sui giocatori deve essere effettiva durante tutto il tempo che sono nell'area delimitata della piscina.

Tutte le decisioni degli Arbitri in maniera di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del regolamento deve essere accettata durante tutta la partita. In qualsiasi situazione gli Arbitri non devono fare congetture per quanto riguarda i fatti, ma devono interpretare al massimo della loro abilità quello che rilevano.

Wp. 7.2 - Gli Arbitri dovranno fischiare l'inizio del gioco, la segnatura dei punti, l'uscita della palla dal fondo campo e dei tiri d'angolo, (siano o non siano segnalati dal Giudice di porta), dei tiri neutri, nonché di qualsiasi infrazione al Regolamento.

Egli può modificare la propria decisione a condizione che tale modifica sia segnalata prima che il pallone sia rimesso in gioco.

Wp. 7.3 - Gli Arbitri hanno il diritto di non fischiare un fallo, qualora ritengano che la segnalazione possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che l'ha commesso. Inoltre gli Arbitri non fischieranno un fallo semplice quando vi è ancora una possibilità di giocare la palla.

Nota: E' importante che gli Arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione: assegnare un fallo semplice a favore di un giocatore in possesso della palla che sta avanzando verso l'area di porta avversaria, costituisce un vantaggio per la squadra che ha commesso il fallo: pertanto non va fischiato.

Wp. 7.4 - Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare ad un giocatore di uscire dall'acqua ai sensi delle appropriate regole, e se il giocatore si rifiuta la partita deve essere sospesa.

Wp. 7.5 - Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare l'allontanamento dal piano vasca ad un qualsiasi giocatore, una riserva, uno spettatore, o un dirigente, il cui comportamento gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera appropriata ed imparziale.

Wp. 7.6 - Gli Arbitri hanno il diritto di sospendere la partita in qualsiasi istante se, a loro giudizio, la condotta dei giocatori o degli spettatori, oppure altre circostanze, possono impedire il regolare svolgimento della stessa. In tutti i casi in cui la partita è stata interrotta, gli Arbitri dovranno stendere un rapporto ed inoltrarlo ai competenti Organi Federali.

Nota: **CARTELLINI: GIALLO e ROSSO** da utilizzare con le seguenti modalità:

GIALLO: servirà per ammonire uno dei quattro componenti la panchina (Dirigente, Allenatore, Medico ed il Presidente sul piano vasca), con esclusione quindi, dei giocatori. Eventuali infrazioni di questi



ultimi (giocatori in panchina) verranno punite con il richiamo verbale dell'Arbitro (se trattasi di infrazione lieve) oppure con l'espulsione definitiva E.D.C.S. segnalandola alla giuria.

ROSSO: serve per espellere dal piano vasca i sopra richiamati quattro componenti la panchina (Dirigente, Allenatore, Medico ed il Presidente sul piano vasca). L'eventuale secondo GIALLO nella stessa partita ed alla stessa persona, comporta l'espulsione (cartellino ROSSO).

- a) Il dirigente cui verrà mostrato il cartellino giallo, per comportamento non conforme alle regole dovrà rimanere seduto sulla propria panchina senza poter intervenire ulteriormente nelle varie fasi di gioco;
- b) Il dirigente cui sarà mostrato il cartellino rosso dovrà abbandonare la propria postazione e si dovrà posizionare in tribuna ben lontano dalla panchina. Automaticamente sarà sospeso per un minimo di una partita;
- c) L'allenatore cui sarà mostrato il cartellino giallo potrà continuare a muoversi fino a metà campo ed impartire disposizioni alla propria squadra ;
- d) L'allenatore cui verrà mostrato invece il cartellino rosso dovrà, lasciare la propria panchina e prendere posto in tribuna ben lontano dalla propria panchina e non potrà più impartire disposizioni ai propri giocatori. Sarà automaticamente sospeso per un incontro nel proseguo del campionato.
- e) Il cartellino rosso potrà essere mostrato sia all'allenatore che al dirigente senza che prima sia stato mostrato loro il cartellino giallo, solo se la gravità del fatto giustifica l'immediata espulsione;
- f) Gli Arbitri dovranno controllare che i dirigenti o gli allenatori sanzionati non intervengano ulteriormente sullo svolgimento dell'incontro.
- g) Sarà cura degli Arbitri descrivere a fine gara sul verbale di gara anche i motivi del provvedimento adottato (utilizzo dei cartellini giallo e rosso) per permettere agli organi competenti ulteriori approfondimenti e sanzioni.

Art. 8 - GIUDICI DI PORTA

Wp. 8.1 - I Giudici di porta dovranno prendere posizione dallo stesso lato del tavolo della giuria, all'altezza del prolungamento della linea di porta. Nel caso le panchine dovessero essere posizionate per ragioni di sicurezza, visibilità e carenza di spazio dallo stesso lato della giuria, i Giudici di porta dovranno essere posizionati dalla parte opposta. L'area di rientro sarà sempre sotto le panchine.

Wp. 8.2 - I compiti dei Giudici di porta sono i seguenti:

- a) alzare la bandiera rossa per indicare che i giocatori sono correttamente allineati lungo la rispettiva linea di porta ad ogni inizio di tempo di gioco;
- b) alzare la bandiera bianca per indicare l'errato allineamento o la scorretta partenza dei giocatori;
- c) alzare la bandiera bianca per indicare l'uscita del pallone dal fondo;
- d) alzare la bandiera rossa per indicare il tiro d'angolo;
- e) alzare ed agitare contemporaneamente tutte e due le bandiere per indicare il punto segnato;
- f) alzare la bandiera rossa per indicare un'entrata irregolare del giocatore temporaneamente espulso o un'entrata irregolare di un sostituto.

Wp. 8.3 - I Giudici di porta devono essere forniti dei palloni di scorta. Quando il pallone in gioco esce fuori dal campo, il Giudice di porta deve immediatamente lanciare un nuovo pallone al portiere (per una rimessa del portiere) o dell'attaccante più vicino (per un tiro d'angolo), o diversamente come indicato dall'Arbitro.



Art. 9 - CRONOMETRISTI

Wp. 9.1 - I doveri dei cronometristi sono:

- a) rilevare l'esatta durata del gioco effettivo, dei time-out e degli intervalli fra i tempi di gioco;
- b) rilevare i tempi di continuato possesso del pallone da parte di ciascuna squadra;
- c) rilevare i tempi di espulsione dei giocatori allontanati dall'acqua secondo le regole, insieme ai tempi di rientro di tali giocatori o dei loro sostituti;
- d) annunciare in modo udibile l'inizio dell'ultimo minuto dell'incontro e dell'ultimo minuto del secondo tempo supplementare
- e) segnalare con un fischio la fine di ciascun time-out.

Wp. 9.2 - Il cronometrista deve segnalare mediante un colpo di fischietto (o attraverso un altro mezzo provvisto di suono acusticamente efficiente e compreso velocemente), la fine dei tempi di gioco, indipendentemente da quello dell'Arbitro, il suo segnale ha effetto immediato, fatta eccezione per:

- a) qualora, nello stesso istante l'Arbitro accordi un tiro di rigore, in questo caso il tiro di rigore deve essere effettuato conformità alla regola;
- b) qualora, nello stesso istante il pallone sia in volo e attraversi la linea della porta, in questo caso l'eventuale punto direttamente scaturito deve essere convalidato.

Art. 10 - SEGRETARI

Wp. 10.1 - I doveri dei Segretari sono:

- a) provvedere alla registrazione sull'apposito verbale dell'evolversi del gioco, includendo i nomi dei giocatori, il punteggio, i time-out, i falli da espulsione, i falli da rigore e i falli personali assegnati contro ciascun giocatore;
- b) controllare i periodi di espulsione dei giocatori e, segnalare la scadenza del periodo di espulsione alzando la bandiera appropriata eccetto: quando l'Arbitro segnalerà il rientro del giocatore espulso o del sostituto, quando la squadra di quel giocatore, sia torna in possesso della palla;
- c) segnalare con la bandiera rossa e con un fischio ciascun rientro irregolare di un giocatore espulso od un'entrata non consentita (irregolare), di un sostituto (dopo che il Giudice di Porta abbia segnalato con la bandiera rossa un'entrata od un rientro irregolari): segnale che interromperà immediatamente il gioco;
- d) segnalare senza indugio l'assegnazione del 3° fallo personale contro un giocatore come segue.
con la bandiera rossa se il 3° fallo personale è un fallo da espulsione;
con la bandiera rossa ed un fischio se il 3° fallo personale è un fallo da rigore

Art. 11 - DURATA DELLA PARTITA

Wp. 11.1 - La durata di una partita è suddivisa in quattro tempi di sette minuti ciascuno di gioco effettivo. Il tempo è calcolato a partire dal momento in cui il giocatore tocca il pallone all'inizio di ogni tempo di gioco.

A ciascun segnale di arresto del gioco, il cronometro viene fermato e rimesso in movimento, quando il pallone è "giocato" cioè, lascia la mano del giocatore che effettua il tiro o quando il pallone è toccato da un giocatore, in seguito ad una rimessa in gioco dell'Arbitro.

Wp. 11.2 - E' accordato un riposo di due minuti fra un tempo e l'altro. Le squadre compresi i giocatori, allenatori e dirigenti, cambieranno campo prima dell'inizio del terzo tempo e del secondo tempo della coppia dei supplementari.



Wp. 11.3 - Qualora un incontro per il quale sia necessario un risultato definitivo, si concluda alla pari allo scadere dei quattro tempi regolamentari, l'Arbitro farà continuare il gioco dopo cinque minuti di intervallo. Il prolungamento dell'incontro sarà diviso in due tempi di tre minuti ciascuno di gioco effettivo, con un riposo di un minuto fra l'uno e l'altro tempo, per permettere alle squadre di cambiare campo.

Se alla fine dei primi due tempi supplementari, il risultato sarà ancora di parità, vi sarà un intervallo di un minuto. Inizierà quindi il terzo tempo supplementare e la partita finirà quando sarà realizzato un goal.

Wp. 11.4 - Qualsiasi cronometro luminoso deve scandire il tempo in maniera regressiva, per indicare il tempo che rimane alla fine del periodo di gioco, ad eccezione durante il terzo tempo supplementare.

Art. 12 - TIME - OUT

Wp. 12.1 - Ciascuna squadra ha la facoltà di usufruire di 2 time-out in ogni partita, compresi i tempi supplementari. La durata di ogni time-out sarà di 1 minuto.

Un time-out può essere richiesto in ogni momento, dall'allenatore della squadra in possesso di palla: egli chiederà il time-out segnalando al Segretario o all'Arbitro con una parte delle mani che formeranno una 'T'. Se un time-out è richiesto, il Segretario o l'Arbitro interromperanno immediatamente il gioco con un fischio.

Wp. 12.2 - Il gioco verrà ripreso, con un fischio dell'Arbitro, dalla squadra in possesso di palla, gettando la palla stessa in gioco sulla linea di metà campo, ad eccezione:

- a) se il time-out è stato richiesto prima dell'effettuazione di un tiro di rigore o di un tiro d'angolo. Detti tiri dovranno essere mantenuti.
- b) Se il time-out è stato richiesto dopo la segnatura di una rete, l'Arbitro farà riprendere il giuoco secondo la regola Wp. 15 (ripresa del gioco dopo un goal), ed immediatamente dopo fermerà il gioco a seguito di richiesta di time-out.

Nota: Il cronometro che conteggia il tempo di possesso di palla continuerà dal momento della ripresa del gioco dopo il time-out.

Wp. 12.3 - Se l'allenatore della squadra in possesso di palla richiede un terzo od ulteriore time-out, il gioco verrà fermato e riprenderà da un giocatore della squadra avversaria con la palla sulla linea di metà campo.

Wp. 12.4 - Se l'allenatore della squadra non in possesso di palla chiede un time-out, il gioco verrà fermato ed un tiro di rigore verrà segnato alla squadra avversaria.

Nel caso invece di un terzo od ulteriore time-out sia richiesto dal capitano o in sua assenza da un qualsiasi giocatore (della panchina o dell'acqua) perché assenti in tecnico e i dirigenti, della squadra in possesso di palla, il giocatore reo dell'impropria richiesta sarà espulso E.D.C.S. (Regola Wp. 21.9.) e sarà prevista unicamente la concessione di un tiro libero alla squadra avversaria. Il sostituto dell'espulso entrerà in conformità della Regola Wp. 21.3.

Nel caso invece di un terzo od ulteriore time-out sia richiesto dal capitano o in sua assenza da un qualsiasi giocatore (della panchina o dell'acqua) perché assenti in tecnico e i dirigenti, della squadra non in possesso di palla, il giocatore reo dell'impropria richiesta sarà espulso E.D.C.S. (Regola Wp. 21.9.) e sarà concesso alla squadra avversaria un tiro di rigore. Il sostituto del giocatore espulso entrerà in conformità della Regola Wp. 21.3.

Wp. 12.5 - Alla ripresa del gioco dopo un time-out, i giocatori potranno prendere qualsiasi posizione in campo, naturalmente secondo le norme relative, se ciò avviene prima di un tiro di rigore o un tiro d'angolo.



Nota: Infrazioni commesse durante il minuto di sosta per un time-out.

Qualsiasi infrazione commessa da giocatori durante il time-out (Regola Wp. 21.9 tenere cattiva condotta compreso l'uso del linguaggio scorretto, Wp. 21.10 commettere un atto di brutalità, Wp. 21.11 rifiutare obbedienza o mancare di rispetto verso l'Arbitro o verso Ufficiali Gara) , dovrà essere come quando questa avviene nell'intervallo di gioco e precisamente: espulsione definitiva del colpevole con sostituzione immediata qualora il giocatore appartiene alla squadra che ha chiesto il time-out.

Qualora, invece, il colpevole appartiene all'altra squadra, il sostituto rientrerà dalla sua area di espulsione secondo la Regola Wp. 21.3.

Quanto sopra è prevista per evitare che la squadra in possesso di palla giochi in inferiorità numerica mentre per la squadra di difesa non esistono le suddette preclusioni di gioco.

Art. 13 - INIZIO DEL GIOCO

Wp. 13.1 - Prima dell'inizio della partita ed alla presenza degli Arbitri, i due capitani tireranno a sorte, con una moneta, la scelta del campo. Il vincitore del sorteggio, avrà la facoltà di scelta della parte del campo da dove iniziare la partita.

Wp. 13.2 - All'inizio di ciascun tempo di gioco, i giocatori debbano prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, ad un metro l'uno dall'altro, ed ad una distanza non inferiore ad un metro dai montanti della porta (soltanto due giocatori potranno prendere posizione fra i montanti della porta). Nell'allineamento sulla linea di porta, nessuna parte del corpo dei giocatori, può oltrepassare sulla superficie dell'acqua la linea di porta.

WP. 13.3 - Quando gli Arbitri si sono accertati che le squadre sono pronte, un Arbitro, con un colpo di fischietto segnala la partenza e poi lascia galleggiare liberamente (o getterà) il pallone sulla linea di metà campo.

All'inizio di ogni incontro e alla ripresa di ciascun tempo, gli Arbitri dovranno prendere la posizione uno di fronte all'altro, sulla linea di metà campo. L'Arbitro che fischia l'inizio deve attendere il segnale del suo collega che ambedue le squadre sono correttamente allineate. Il segnale sarà fatto alzando il braccio verticalmente sopra la testa. L'Arbitro che fischia l'inizio, darà poi immediatamente il segnale fischiano e abbassando il suo braccio dalla posizione verticale.

Questa procedura riduce la possibilità di partenze irregolari.

Wp. 13.4 - Se il pallone è lanciato in gioco in modo che una squadra ne riceva un palese vantaggio, l'Arbitro deve fermare il gioco, farsi consegnare il pallone e effettuare una rimessa in gioco sulla linea di metà campo.

Art. 14 - PUNTEGGIO

Wp. 14.1 - E' accordato un punto, quando l'intero pallone passa completamente la linea di porta (ed entra nella porta stessa) tra i pali ed al disotto della traversa.

Wp. 14.2 - Un punto può essere segnato da qualunque posizione del campo di gioco, ad eccezione del portiere al quale non sarà concesso di andare o toccare la palla oltre la linea di metà campo.

Wp. 14.3 - Un goal può essere segnato con qualsiasi parte del corpo eccetto il pugno chiuso. Un goal può essere segnato avanzando in dribbling fino in porta. All'inizio od ad ogni ripresa dell'incontro, almeno due giocatori (indifferentemente dell'una o dell'altra squadra, escluso il portiere della squadra in difesa), debbono giocare intenzionalmente o toccare la palla ad eccezione di:

- a) tiro di rigore;
- b) tiro libero tirato da un giocatore nella propria porta ;



- c) immediato tiro da una rimessa del portiere;
- d) un immediato tiro a seguito di un tiro libero, assegnato oltre la linea dei sette metri.

Nota: Un goal può essere segnato da un giocatore che tiri immediatamente da oltre la linea dei 7 metri, dopo che alla propria squadra sia stato assegnato un tiro libero per un fallo commesso fuori dei 7 metri. Un giocatore, non può segnare dopo aver messo la palla in gioco a meno che la stessa sia stata intenzionalmente toccata da un altro giocatore diverso dal portiere della squadra in difesa.

Se dopo l'assegnazione di un fallo, la palla si trova in una posizione più vicina alla porta della squadra che si difende, un goal può essere segnato secondo questa regola se la palla è ritornata senza ritardo, nel punto dove il fallo è stato commesso, ed il tiro è effettuato immediatamente da quella posizione. Un goal non può essere segnato direttamente dopo la ripresa del gioco secondo questa regola:

- a) un time-out.
- b) un goal.
- c) un incidente / malessere inclusa la perdita di sangue
- d) la sostituzione di una calottina.
- e) dopo che l'Arbitro ha chiesto la palla;
- f) dopo che la palla è uscita lateralmente dal campo di gioco e viene rimessa in gioco;
- g) qualsiasi altro ritardo.

1) Se un giocatore dovendo eseguire un tiro libero per un fallo concesso fuori dall'area dei sette metri, non tira direttamente in porta oppure, per un fallo concesso dentro i sette metri tira direttamente in porta:

- a) nel caso il giocatore perda volontariamente tempo nell'esecuzione del suddetto tiro libero, sarà assegnato un tiro libero alla squadra avversaria, dal punto dove è avvenuta l'infrazione oppure se la palla è andata più lontana rispetto al punto del fallo o alla linea di porta avversaria, dalla posizione dove è finita la palla.
- b) sarà accordata invece una rete se il suddetto tiro, scagliato senza esitazione, supererà la linea di porta e durante la traiettoria la palla sarà intenzionalmente toccata da un compagno di squadra del giocatore che effettua il tiro libero.

2) Se un giocatore, dovendo eseguire un tiro libero per un fallo commesso dentro l'area dei sette metri, tira direttamente in porta ed il pallone è toccato da un avversario (qualunque avversario) sarà assegnata una rimessa al portiere avversario indipendentemente dalla traiettoria della palla.

N.B. Relativamente a quanto sopra esposto l'Arbitro interverrà immediatamente per decretare il cambio di palla solo in caso di perdita di tempo (punto 1a).

Negli altri casi l'Arbitro interverrà solamente a conclusione della traiettoria della palla: goal (punto 1b) o rimessa al portiere (punto 2).

Se la palla esce dalla linea laterale del campo, fuori dall'area dei sette metri, al giocatore che effettua la ripresa del gioco, sarà concesso di tirare direttamente in porta, rispettando l'immediatezza dell'esecuzione (regola Wp. 14.3d).

Qualora a seguito dell'effettuazione di una rimessa in gioco o di un tiro libero da parte del portiere o di un difensore, la palla entri nella porta di chi effettua tale rimessa o tiro libero, senza essere stata giocata da nessun altro giocatore, il goal (autorete), dovrà essere accordato alla squadra avversaria.

Wp. 14.4 - Se alla fine dei 35", o alla fine di ogni periodo di gioco, il pallone è in aria e attraversa la linea di porta, il goal che ne risulta sarà concesso.

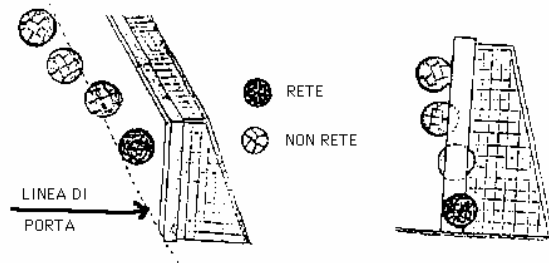
Nota: Nelle circostanze di questa regola, se la palla attraversa la linea di porta tra i pali dopo aver colpito i pali medesimi o la barra trasversale, (traversa), o colpisce o è toccata dal portiere, o da un difensore e/o dopo essere rimbalzata sull'acqua, la rete sarà concessa.

Non sarà convalidato il goal se un attaccante gioca o tocca intenzionalmente la palla, che è già in volo verso la porta.

Se il pallone è in volo verso la porta e il portiere o un altro difensore tira giù la porta o un difensore ferma il pallone con due mani e/o braccia, o colpisce con un pugno la palla con l'evidente intenzione di evitare una rete, l'Arbitro deve concedere un tiro di rigore se ritiene che la palla sarebbe altrimenti entrata in porta.



Se il pallone è in volo verso la porta, giunto sull'acqua e poi galleggiando scivola direttamente al di là della linea di porta, l'Arbitro concederà un punto solamente se il pallone a causa della velocità acquisita dal tiro, supera immediatamente la linea di porta.



Art. 15 - RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL

Wp. 15.1 - Dopo la segnatura di un punto, i giocatori prenderanno posizione in qualsiasi punto della loro rispettiva metà campo.

Nell'allineamento sulla linea di metà campo, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, detta linea.

Se i giocatori delle due squadre sono nelle rispettive metà campo l'Arbitro potrà riprendere il gioco anche se la palla non si trova sulla linea di metà campo.

La ripresa del gioco sarà convalidata dal fischio dell'Arbitro.

Il tempo di gioco, dopo la segnatura di un punto, decorre dal momento in cui il pallone lascia la mano del giocatore della squadra che ha subito la rete, incaricato della rimessa in gioco.

Un inizio di gioco effettuato in modo irregolare deve essere ripetuto.

Dopo che un goal è stato segnato, tutti e due gli Arbitri prenderanno posizione sulla linea di metà campo. Quando ambedue si sono assicurati che le sostituzioni sono state effettuate l'Arbitro che diventa di "attacco" dovrà avanzare lungo il bordo della piscina alla sua destra, e l'altro Arbitro di "difesa", darà il segnale di ripresa del gioco.

L'Arbitro dovrà assicurarsi che il numero dei giocatori in acqua sia corretto prima di far partire il gioco.

Art. 16 - RIMESSA DEL PORTIERE

Wp. 16.1 - Verrà assegnata una rimessa al portiere:

a) quando l'intero pallone abbia superato completamente la linea di porta fuori dall'area compresa tra i pali, ed al disotto della traversa, essendo stata giocata (o toccata), per ultimo, da un giocatore della squadra in attacco;

b) quando l'intero pallone abbia superato completamente la linea di porta tra i pali e al disotto della traversa, o colpisca i pali della porta, la traversa o il portiere della squadra in difesa, in conseguenza di:

- 1) un tiro libero assegnato dentro i sette metri;
- 2) un tiro libero assegnato fuori dai sette metri non effettuato immediatamente;
- 3) una rimessa del portiere avversario non effettuata immediatamente;
- 4) un tiro d'angolo.

Wp. 16.2 - La rimessa in gioco deve essere fatta dal portiere che prende posizione in qualsiasi punto entro l'area dei due metri.

Se il portiere è stato espulso, la rimessa in gioco deve essere eseguita da un altro giocatore di difesa della squadra.

Se la rimessa in gioco è effettuata irregolarmente essa deve essere ripetuta.



Nota: Non ci deve essere eccessivo ritardo nell'eseguire il tiro libero, la rimessa del portiere, o un tiro d'angolo, che devono essere effettuati in modo da permettere agli altri giocatori di osservare la palla nel momento in cui lascia la mano del giocatore.

I giocatori commettono spesso l'errore di ritardare il tiro, perché trascurano la clausola della regola Wp. 19.4., che permette al giocatore di "dribblare" la palla prima di passarla ad un altro giocatore.

Il tiro può pertanto essere effettuato immediatamente, anche se chi lo esegue non può al momento trovare un compagno di squadra al quale possa passare la palla. In tale situazione egli è costretto ad effettuare il tiro o lasciando cadere la palla dalla mano sulla superficie dell'acqua, (Fig. 1), o lanciandola in aria (Fig. 2) potendo, poi, nuotare o "dribblare" con la palla; ma in ogni caso, il lancio deve essere fatto in modo che gli altri giocatori possano osservarlo chiaramente.

Art. 17 - TIRO D'ANGOLO

Wp. 17.1 - E' accordato un tiro d'angolo quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dell'area compresa fra i due montanti e la traversa, ed è stata toccata o giocata per l'ultima volta da un giocatore della squadra che si difende.

Wp. 17.2 - Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore attaccante, all'altezza del segnale che determina la linea dei due metri, (dal lato più vicino in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta). Deve essere effettuato, non necessariamente dal giocatore più vicino, ma il più rapidamente possibile.

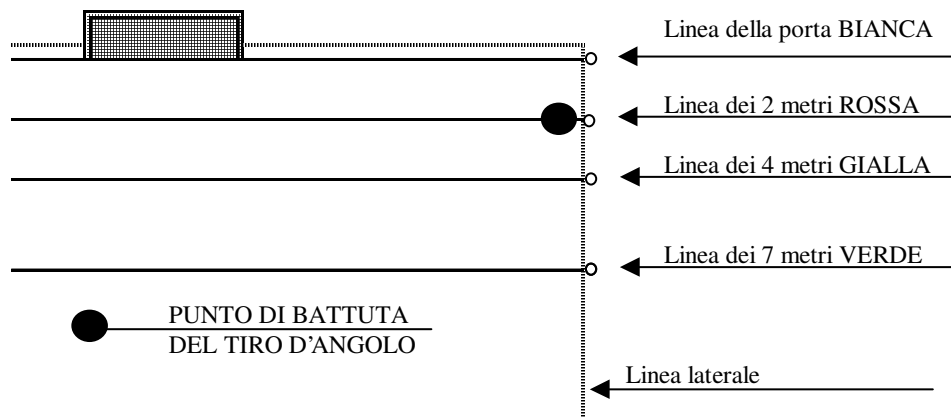
Nota: Per l'esecuzione del tiro d'angolo v. nota Wp.16.2.

Wp. 17.3 - All'atto dell'effettuazione di un tiro d'angolo nessun giocatore della squadra attaccante dovrà trovarsi nell'area dei due metri.

Wp. 17.4 - Se il tiro d'angolo è effettuato da una posizione e/o in modo scorretto, o al momento del tiro uno o più giocatori attaccanti si trovassero nell'area dei due metri, il tiro va ripetuto.

Se uno degli Arbitri assegna un tiro d'angolo e l'altro assegna una rimessa del portiere, la decisione dovrà essere "tiro d'angolo".

Se un tiro d'angolo deve essere battuto dalla parte opposta all'Arbitro di attacco, l'Arbitro di difesa dovrà assicurarsi che il tiro sia battuto in posizione corretta.





Art. 18 - RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO

Wp. 18.1 - L'Arbitro effettuerà la rimessa in gioco:

- a) quando all'inizio di un tempo di gioco è dell'opinione che la posizione del pallone, lasciato andare, o lanciato al centro, è tale da produrre un palese vantaggio ad una squadra;
- b) quando a causa di falli commessi simultaneamente, da uno o più giocatori di opposte squadre, senza che l'Arbitro abbia potuto individuare il responsabile del primo fallo;
- c) quando entrambi gli Arbitri fischiano contemporaneamente un fallo semplice a ciascuna delle due squadre;
- d) quando i giocatori delle due squadre, commettono contemporaneamente fallo grave, sia durante il gioco in movimento che a gioco fermo. La rimessa in gioco dovrà essere effettuata dall'Arbitro dopo l'uscita dal campo dei giocatori colpevoli;
- e) quando il pallone colpisce un ostacolo o vi resta trattenuto, al di sopra dell'acqua nel campo di gioco.

Wp.18.2 - Alla rimessa in gioco un Arbitro deve rimettere il pallone a due giocatori, uno per ciascuna squadra, nel punto laterale del campo di gioco, in prossimità di dove è accaduto il fallo, in modo tale, che i giocatori abbiano la stessa opportunità di impossessarsi del pallone.

Una rimessa derivante da un fatto accaduto dentro l'area dei due metri, va effettuata sulla linea dei due metri

Wp. 18.3 - Quando il pallone è andato in un punto che risulti a vantaggio di una delle squadre, l'Arbitro deve ripetere la rimessa in gioco.

Art. 19 - TIRO LIBERO

Wp. 19.1 - Un tiro libero dovrà essere effettuato nel punto dove il fallo è avvenuto ad eccezione:

- a) se la palla va più lontana dalla porta della squadra che si difende, il tiro libero sarà effettuato dal punto ove si trova la palla;
- b) se il fallo è commesso da un difensore dentro l'area dei due metri, il tiro libero dovrà essere effettuato sulla linea dei due metri corrispondente al punto dove il fallo è avvenuto oppure se la palla è andata fuori dai due metri, dal punto ove si trova la palla;
- c) dove altrimenti è già previsto dal regolamento: Un tiro libero, effettuato da una posizione errata dovrà essere ripetuto

Wp. 19.2 - La determinazione del tempo per l'esecuzione di un tiro libero è lasciata alla discrezione dell'Arbitro; il tempo deve essere ragionevolmente sufficiente, non esigendosi un'esecuzione istantanea, ma non essendo neppure, consentito alcun ritardo ingiustificato. Sarà considerata infrazione se un giocatore chiaramente in posizione più favorevole per effettuare prontamente un tiro libero, non lo esegue.

Nota: Per il metodo di effettuazione del tiro (vedi nota Regola Wp. 16.2).

Wp. 19.3 - I giocatori della squadra che beneficia di un tiro libero, hanno la responsabilità di passare il pallone al giocatore designato per il tiro stesso.

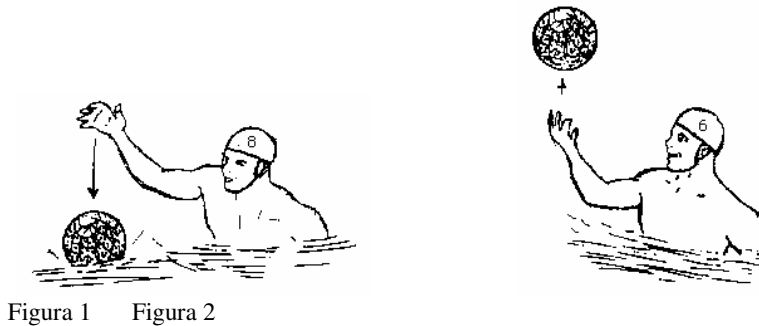
Wp. 19.4 - Il tiro libero deve essere effettuato in modo che tutti gli altri giocatori possano vedere bene quando il pallone lascia la mano del giocatore che effettua il tiro.

E' consentito il palleggio (dribbling), prima di effettuare il passaggio ad un altro giocatore. Il pallone è in gioco dall'istante in cui lascia la mano del giocatore che effettua il tiro libero. (Fig. 1 e 2).

Qualora la partita fosse interrotta a causa di un incidente, malessere, infortunio, emorragia, o qualsiasi altra ragione imprevista, il gioco sarà ripreso nello stesso punto dove era stato interrotto, con un tiro libero a favore di un giocatore della squadra che era in possesso della palla al momento dell'interruzione.



Nota: Per il metodo di effettuare un tiro libero, vedi Nota Regola Wp. 16.2



Art. 20 - FALLI SEMPLICI

Wp. 20.1 - Sono considerati falli semplici le infrazioni dalla regola. 20.2 alla Regola Wp. 20.18. che saranno punite con l'assegnazione di un tiro libero in favore della squadra avversaria.

Nota: Gli Arbitri devono assegnare i falli semplici in conformità con le regole per consentire alla squadra attaccante di usufruire di una situazione di vantaggio. Comunque gli Arbitri debbono prestare attenzione alle speciali circostanze della regola del vantaggio. (Regola Wp. 7.3)

Wp. 20.2 - Partire dalla linea del goal, prima del segnale dell'Arbitro all'inizio di un tempo di gioco.

Il tiro libero dovrà essere effettuato dal punto ove si trova la palla, o se la palla non è stata rimessa in gioco dall'Arbitro, il tiro libero avverrà sulla linea di metà campo.

Wp. 20.3 - Aiutare un compagno di squadra sia all'inizio di un tempo sia durante il gioco.

Wp. 20.4 - Tenersi o prendere slancio dai montanti della porta o dalle sbarre che la sostengono, aggrapparsi o prendere lo slancio dal lato o dalla fine della vasca durante il gioco, tenersi alle sbarre, eccetto all'inizio dei tempi di gioco.

Wp. 20.5 - Prendere parte attiva nella partita avendo i piedi sul fondo della vasca, camminare sul fondo della stessa durante il gioco o, saltare dal fondo della vasca per giocare il pallone, o attaccare un avversario. Questa regola non si applica al portiere quando si trova nell'area dei quattro metri.

Wp. 20.6 - Affondare, portare, o tenere l'intero pallone sott'acqua quando si è attaccati.



Figura 3

Nota: Il giocatore attaccato fa un fallo semplice, anche se la mano con cui trattiene la palla gli viene costretta sott'acqua da un avversario (Fig. 3), in tal caso non fa nessuna differenza, se la palla va sott'acqua contro la sua volontà.



E' importante che il fallo sia concesso contro il giocatore che era in possesso della palla, al momento in cui questa è stata portata sott'acqua: è importante ricordare che il fallo può avvenire soltanto quando il giocatore porta la palla sott'acqua perché è attaccato. Non è un'infrazione se il portiere emerge fuori dell'acqua per prendere un tiro, e poi, quando ricade spinge la palla sott'acqua.

Ma se, quando contrastato da un avversario, egli trattiene la palla sott'acqua, commette un'infrazione: e se la sua azione evita la probabile segnatura di un punto essa deve essere punita con un tiro di rigore (Regola Wp. 22.2).

Wp. 20.7 - Colpire il pallone con un pugno chiuso. (Ad eccezione del portiere nell'area dei quattro metri).

Wp. 20.8 - Giocare o toccare il pallone con le due mani contemporaneamente. Questa regola non si applica al portiere quando è nella sua area dei quattro metri.

Wp. 20.9 - Ostacolare i movimenti di un avversario o impedire in qualsiasi modo il suo libero movimento anche nuotando sulle sue spalle, dorso, o gambe, a meno che quest'ultimo si trovi in possesso del pallone. (Avanzare con il pallone, o colpirlo non significa esserne in possesso; sollevarlo, trasportarlo, mettere la mano sopra o sotto di lui toccandolo, equivale ad esserne in possesso).

Nota: Nell'esaminare se vi è un'azione di ostacolo, l'Arbitro deve considerare se l'avversario è in possesso di palla perché se così fosse, il giocatore che lo attacca, non può essere punito.

E' chiaro che un giocatore è in possesso della palla se la tiene alzata sopra l'acqua (Fig. 4), oppure se nuota con la palla in mano o se è in contatto con la palla mantenendosi sulla superficie dell'acqua (Fig. 5). Ma il nuotare con la palla (dribbling), non significa avere il possesso della palla (Fig. 6).



Figura 4



Figura 5



Figura 6

Un giocatore che nuota con la palla viene molto spesso ostacolato da un avversario che gli nuota attraverso le gambe, riducendo in tal modo la sua velocità (Fig. 7). Un'altra forma di impedimento consiste nel nuotare sulle spalle dell'avversario.



Figura 7

Ma si deve ricordare anche che il fallo di ostacolare, può essere commesso dallo stesso giocatore che è in possesso della palla. Per esempio, quando un giocatore mentre tiene una mano sulla palla cerca di allontanare forzatamente il suo avversario per ottenere spazio per il proprio gioco (Fig. 8).



Figura 8

Oppure, talvolta, un giocatore in possesso della palla, spinge l'avversario indietro con la testa (Fig. 9). Bisogna prestare attenzione agli esempi con le Fig. 8 e 9 perché qualsiasi movimento violento da parte del giocatore in possesso della palla, può costituire azione grave fino alla brutalità. Le figure pertanto intendono illustrare gli impedimenti senza alcun movimento violento.

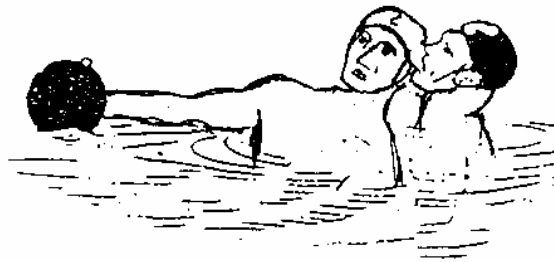


Figura 9

Un giocatore può commettere infrazione anche se non possiede o tocca la palla, per es. se egli ostacola l'avversario impedendogli (con il proprio corpo o con il braccio aperto ad ala), la possibilità di accedere al possesso della palla (Fig. 10); tale fallo generalmente viene commesso vicino al bordo del campo di gioco.

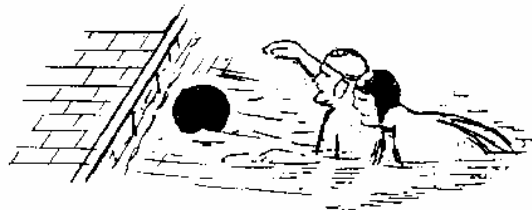


Figura 10

Wp. 20.10 - Spingersi o staccarsi dal corpo dell'avversario, o staccarsi con una spinta dall'avversario.

Nota: Il fallo di spingere e quello di allontanarsi da un avversario, avviene in vari modi con la mano (Fig. 11), o con il piede (Fig. 12).

Nei casi illustrati l'infrazione è un fallo semplice.

In qualunque caso gli Arbitri devono fare attenzione a distinguere tra l'allontanamento con il piede e spinta con calci (scalciare). Quest'ultimo diventa un fallo da espulsione o addirittura brutalità. Se il piede è già in contatto con l'avversario, esso dovrebbe essere generalmente considerato come una scalciata.

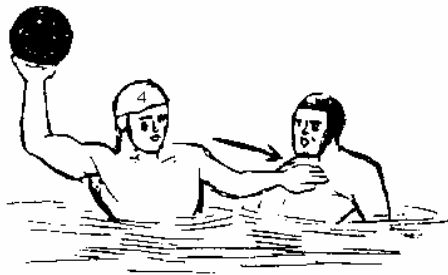


Figura 11

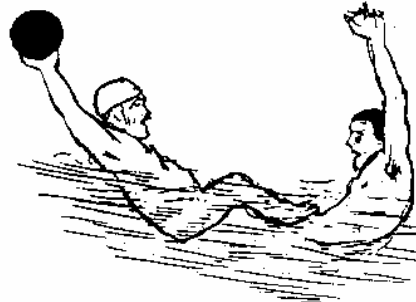


Figura 12

Wp. 20.11 - Per un giocatore della squadra in possesso del pallone, commettere un'infrazione secondo le regole Wp. 20.9 (ostacolare un avversario), o Wp. 20.10 (spingersi o staccarsi da un avversario), prima di un tiro libero, tiro d'angolo o rimessa del portiere.

Wp. 20.12 - Trovarsi a meno di due metri dalla linea della porta avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro il pallone. Non è considerato fallo quando un giocatore in possesso del pallone nella zona dei due metri, lo passi ad un compagno collocato dietro la linea del pallone che, ricevendolo, tiri immediatamente in rete e prima che il giocatore che ha effettuato il passaggio abbia potuto lasciare la zona dei due metri.

Nota: Se il giocatore che ha ricevuto il passaggio non fa un tiro in porta, il giocatore che ha passato indietro il pallone, deve immediatamente uscire dall'area dei due metri.

Wp. 20.13 - Eseguire un tiro di rigore in modo irregolare.

Nota: Vedi Nota Regola Wp. 23.4 metodo per eseguire il tiro di rigore.

Wp. 20.14 - Perdere volontariamente tempo nell'eseguire un tiro libero, una rimessa del portiere, un tiro d'angolo.

Nota: Vedi Nota Regola Wp. 16.2.

Wp. 20.15 - Per il portiere, toccare il pallone oltre la linea di metà campo o sorpassarla.

Wp. 20.16 - Mandare il pallone fuori dei lati del campo di gioco, compreso il pallone che rimbalza sul bordo dello stesso, al disopra della superficie dell'acqua

Wp. 20.17 - Per una squadra trattenere il possesso del pallone per un tempo superiore ai 35" senza tirarlo contro la porta avversaria. Il secondo cronometrista conteggia l'effettivo tempo di possesso del pallone, azzerando il cronometro:

- a) quando il pallone lascia la mano dell'attaccante che effettua un tiro contro la porta avversaria. Se il pallone rimbalza dai pali o dalla traversa, o è respinto dal portiere, il tempo di possesso non riparte fino a che una squadra ne entra in possesso;
- b) quando la squadra avversaria entra in possesso del pallone; toccare la palla in volo senza poterla controllare non significa esserne in possesso;
- c) quando il pallone è rimesso in gioco a seguito all'assegnazione di un'espulsione, un tiro di rigore, una rimessa del portiere, una rimessa dell'Arbitro o un tiro d'angolo.

I cronometri luminosi debbono visualizzare e scandire il tempo in maniera regressiva (per indicare il tempo rimanente del possesso del pallone).

Nota: Il cronometrista e gli Arbitri debbano stabilire se vi è stato o no un tiro in porta: agli Arbitri spetterà la decisione definitiva.

Nota: Per una squadra trattenere il possesso di palla per più di 35" di gioco effettivo, senza tirare in porta avversaria, è un fallo semplice. Il possesso non comprende il fatto che la palla sia semplicemente toccata in volo da un giocatore avversario.



Questa regola viene applicata solamente quando il suddetto fatto accade durante il gioco e la palla rimane in campo. Ma quando essa va fuori dal campo di gioco oltre la linea di porta, è tiro d'angolo ed il 2° Cronometrista che controlla il possesso di palla dovrà azzerare il cronometro (Regola Wp. 20.17c.). Ma quando la palla va fuori il campo di gioco lateralmente e la palla è toccata o mandata intenzionalmente fuori da un avversario, il tiro libero sarà effettuato dalla squadra che era in possesso di palla ed il conteggio dei 35" continuerà ed il cronometro non andrà azzerato.

Il cronometrista che controlla il tempo di possesso di palla azzererà il cronometro (Regola Wp. 20.17c.) quando il pallone è rimesso in gioco a seguito di assegnazione di espulsione, tiro di rigore, rimessa del portiere, tiro d'angolo e una rimessa in gioco dell'Arbitro.

Wp. 20.18 - Perdere tempo.

Nota: E' sempre concesso all'Arbitro assegnare un fallo semplice, secondo questa regola, prima che sia trascorso il periodo di 35" di possesso palla.

Se il portiere è l'unico giocatore della sua squadra nella sua metà campo, e riceve un passaggio da un suo compagno che si trova nella metà campo avversaria, è considerata perdita di tempo.

Nell'ultimo minuto l'Arbitro dovrà essere certo che vi sia intenzionalmente perdita di tempo prima di applicare la regola.

Art. 21 - FALLI DA ESPULSIONE

Wp. 21.1 - Sarà considerato fallo grave l'aver commesso una delle seguenti infrazioni (dalla Regola Wp. 21.4 alla Wp. 21.17), che saranno punite (eccetto come altrimenti previsto dal Regolamento), con l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria, e l'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo.

Wp. 21.2 - Un giocatore espulso deve nuotare per raggiungere l'area di espulsione sistemata dietro la propria linea di porta, senza uscire dall'acqua. Un giocatore espulso che esce dall'acqua, (oltre a quella seguita dal rientro del sostituto), sarà ritenuto colpevole di una infrazione alla Regola Wp. 21.11 (mancanza di rispetto)

Nota: Un giocatore espulso (incluso ogni espulso in base alle regole per il resto della partita), deve rimanere in acqua ed andare (può nuotare sott'acqua nel percorso), nella propria area di rientro vicino alla linea di goal senza interferire nella ripresa del gioco. Il giocatore espulso può nuotare in ogni spazio fra il bordo della piscina e la linea delle corsie laterali e verso l'area di espulsione, nuotando dietro la porta per raggiungere la propria area di rientro, con l'accortezza di non interferire con l'allineamento della linea di goal (porta).

Al raggiungimento dell'area di rientro, il giocatore espulso dovrà visibilmente ergersi dalla superficie dell'acqua prima che a lui (od al suo sostituto), venga permesso di rientrare secondo le regole. Comunque, non sarà necessario che il giocatore espulso rimanga nell'area di rientro ininterrottamente fino all'arrivo del sostituto designato.

Wp. 21.3 - Al giocatore espulso od a un sostituto, verrà concesso il permesso di rientrare dolo che si verifichi una delle seguenti circostanze:

- a) quando i 20" di gioco effettivo siano scaduti, allora il segretario alzerà la bandiera appropriata, ammesso che il giocatore espulso abbia raggiunto la sua area di rientro secondo le regole;
- b) quando sia stato realizzato un goal;
- c) quando la squadra del giocatore espulso sia tornata in possesso di palla (il che significa avere il controllo materiale), durante i momenti di gioco effettivo, a quel punto l'Arbitro di difesa segnerà di rientrare con un cenno della mano;
- d) quando il gioco è ripreso dopo uno stop, per la squadra del giocatore espulso, in quel momento, l'Arbitro di difesa deve dare il segnale di rientro con un cenno della mano. Il giocatore espulso o il suo sostituto, potrà rientrare dalla sua area di espulsione in gioco, dalla sua area di rientro più vicina alla sua linea di porta a condizione che:
 - 1) abbia ricevuto il permesso dal Segretario di giuria o da un Arbitro
 - 2) non salti o si spinga dal lato o dal bordo della vasca o del campo di gioco;



- 3) non modifichi l'assetto della porta;
- 4) a un sostituto non sarà concesso di rientrare in sostituzione di un giocatore espulso, sino a che il medesimo non abbia raggiunto la sua area di rientro (espulsione). Dopo la segnatura di una rete, il giocatore espulso o il sostituto potrà rientrare in campo da qualsiasi punto. Questi provvedimenti si devono anche applicare nel caso di rientro di un sostituto, quando un giocatore è espulso per la terza volta, o nel caso che sia stato diversamente per altre ragioni espulso definitivamente, con sostituzione per il resto della partita.

Nota: L'Arbitro non darà il segnale di rientro ad un sostituto e neppure il segretario lo segnalerà alla fine del tempo di espulsione (20"), fino a che il giocatore espulso, non abbia raggiunto la sua area di espulsione. Quanto sopra si applicherà anche per il rientro del sostituto che rimpiazza (sostituisce) un giocatore espulso definitivamente per il resto della partita. Nel caso che il giocatore espulso non rientri nella sua area di rientro(espulsione), al sostituto non verrà concesso di entrare sino a che un goal non sia stato realizzato, oppure alla fine del tempo.

La primaria responsabilità di segnalare il rientro di un giocatore espulso o di un sostituto, è innanzitutto dell'Arbitro di difesa, tuttavia l'Arbitro di attacco può anche aiutare, e, il segnale di entrambi gli Arbitri sarà valido. Se un Arbitro sospetta un rientro irregolare o il Giudice di porta ha segnalato l'infrazione allora l'Arbitro deve per prima cosa accertarsi che l'altro Arbitro non abbia segnalato il rientro. L'Arbitro di difesa che deve dare al giocatore o al sostituto l'autorizzazione al rientro, deve soprassedere a concederlo nel caso che l'altro Arbitro abbia fischio un fallo, restituendo il possesso della palla alla squadra avversaria.

Un cambio di possesso di palla, non si verifica solamente alla fine di un periodo di gioco, dato che ad un giocatore espulso o al suo sostituto sarà permesso rientrare se la sua squadra guadagna il possesso di palla al momento dell'inizio del successivo periodo di gioco. Se un giocatore è stato espulso alla fine di un tempo di gioco, gli Arbitri ed il Segretario dovranno assicurarsi che le squadre abbiano il giusto numero di giocatori, prima di effettuare la ripresa del gioco nel tempo successivo.

Wp. 21.4 - Per un giocatore lasciare l'acqua durante il gioco, sedersi, sostare, o camminare sopra i lati della vasca, salvo nel caso di incidente, malore, infortunio, o con il permesso dell'Arbitro.

Wp. 21.5 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro libero, o di una rimessa del portiere, o di un tiro d'angolo, incluso:

- a) ritardare intenzionalmente il lancio della palla, o di lasciare la palla per impedire la normale progressione del gioco,
- b) qualunque tentativo di giocare il pallone prima che il pallone stesso abbia lasciato la mano del tiratore.

Nota: Un giocatore non deve essere punito secondo questa regola se egli non ha udito il fischio essendo sott'acqua: l'Arbitro deve stabilire se il fallo suddetto è intenzionale.

L'interferenza nel tiro libero, può verificarsi indirettamente quando vengano frapposti ostacoli per ritardare la consegna della palla al giocatore incaricato del tiro.

Oppure può avvenire in modo diretto, quando l'esecuzione del tiro viene interferito ostacolando la direzione del lancio (Fig. 13), oppure disturbando il movimento del giocatore incaricato del tiro (Fig. 14).

Per le interferenze nell'occasione di un tiro di rigore vedi Regola. Wp. 21.16.



Figura 13

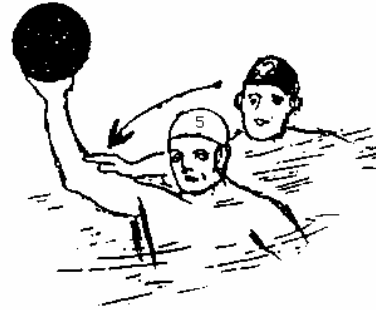


Figura 14

Wp. 21.6 - Spruzzare acqua intenzionalmente in viso all'avversario.

Nota: Lo spruzzare acqua contro un avversario è frequentemente usato come tattica sleale di gioco. Ma in generale gli Arbitri tendono a penalizzarla solo se l'infrazione ha luogo nella situazione ovvia di due giocatori che si trovano di fronte l'uno all'altro (Fig. 15). Tuttavia, ciò può anche avvenire meno evidentemente, quando un giocatore produce una cortina d'acqua con le sue braccia, apparentemente senza deliberata intenzione, nel tentativo di disturbare la visuale dell'avversario che sta per tirare in porta o per fare un passaggio.



Figura 15

La punizione, per una intenzionale spruzzata al viso del giocatore avversario, è l'espulsione del colpevole (Regola Wp. 21.6), o un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, (Regola Wp. 22.2), se il giocatore avversario, è dentro l'area dei quattro metri e sta tentando il tiro in porta. Se assegnare il tiro di rigore o l'espulsione temporanea, deve essere stabilito valutando solamente la posizione e l'azione del giocatore attaccante : non ha importanza se il giocatore trasgressore sia dentro o fuori l'area dei quattro metri.

Wp. 21.7 - Trattenere, affondare, o tirare indietro l'avversario che non sia in possesso della palla. Possesso è alzare, portare o tenere il pallone, ma non comprende il fatto di nuotare con il pallone tra le braccia.

Nota: Interpretare questa regola in modo corretto è di importanza fondamentale, sia per quanto riguarda la rappresentazione del gioco, che per arrivare ad un risultato giusto. Eppure il testo è chiaro e può essere interpretato in un sol modo. Trattenere (Fig. 16), affondare (Fig. 17), o tirare a sé l'avversario (Fig. 18), che non sia in possesso della palla, è un fallo grave, per il quale viene assegnato un tiro libero, mentre al giocatore responsabile del fallo, viene data l'espulsione.



Figura 16



Figura 17

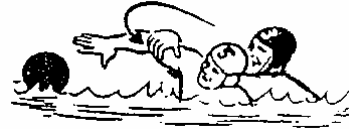


Figura 18

E' essenziale che gli Arbitri applichino correttamente la regola senza personali od arbitrarie interpretazioni per evitare il gioco rude. Si deve sottolineare, che gli Arbitri devono distinguere gli atti che sono semplicemente una violazione della presente regola, e quelli che essendo commessi entro l'area dei quattro metri, costituiscono una eventuale violazione alla Regola Wp. 21.7, che prevede il tiro di rigore.

Wp. 21.8 - Dare calci o colpire un avversario intenzionalmente, o fare dei movimenti esagerati con tale intenzione.

Nota: I falli descritti in questa regola possono essere commessi durante una partita da un giocatore in possesso del pallone, o da un avversario. Il possesso della palla, non è un fattore decisivo. Quello che è importante, è l'azione del giocatore che ha commesso il fallo, compreso se egli fa movimenti sproporzionati nel tentativo di dare calci, o colpire, anche se egli non riesce a colpire.

Uno dei più gravi atti di violenza o di brutalità, è di dare gomitate all'indietro, (Fig. 19), cosa che spesso provoca un grave infortunio all'avversario. Similmente si ha un atto grave se un giocatore intenzionalmente, dà una testata sulla faccia dell'avversario che lo sta marcando strettamente, che si trova immediatamente dietro di lui, oscillando il capo deliberatamente. In questo caso l'Arbitro, dovrebbe punire giustamente l'infrazione secondo la Regola Wp. 21.10 (brutalità), anziché secondo la Regola Wp. 21.8.



Figura 19

Wp. 21.9 - Tenere cattiva condotta, compreso l'uso del linguaggio scorretto, gioco violento, e nel persistere nel gioco sleale.

Il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la Regola Wp. 21.3

Nota: Il persistere nel gioco falloso, è inaccettabile nello spirito del regolamento. Il persistere nel "gioco falloso", è completamente diverso e senza relazione dal fatto di persistere in "fallo semplice".

Wp. 21.10 - Commettere un atto di brutalità (dare calci o colpire, o tentare di dare calci o colpire con premeditata intenzione), contro un avversario o un Ufficiale di Gara, sia durante il gioco, (compresa qualsiasi sosta o time-out), che nell'intervallo tra i periodi di gioco. In campo internazionale il giocatore colpevole sarà espulso per il resto dell'incontro senza sostituzione.

Le infrazioni di cui alla Regola Wp.21.10. (atto di brutalità) viene punita con l'espulsione definitiva con sostituzione (E.D.C.S.), nonché con un tiro di rigore se il fallo è avvenuto entro i quattro metri. Il sostituto dovrà scontare il periodo di espulsione (20") e rientrare nei tempi e nei modi previsti dalla Regola Wp. 21.3.

Ai giocatori espulsi, ai sensi della Regola Wp. 21.9 (cattiva condotta, gioco violento), Wp. 21.10 (brutalità) e Wp. 21.11 (disobbedienza o mancanza di rispetto verso l'Arbitro) non sarà permesso rimanere in panchina.



Qualsiasi atto di brutalità, commesso dopo la segnatura di un goal o negli intervalli fra i tempi, sarà punito con un'espulsione definitiva e la sostituzione sarà immediata

Il giocatore espulso definitivamente per tre falli personali deve abbandonare il piano vasca e non può più sedere in panchina

Nota: Nell'ultimo minuto della partita, gli Arbitri possono ritardare a fischiare un atto di brutalità, sino al successivo cambio di possesso del pallone.

La regola è anche applicabile se un atto di brutalità, è commesso durante l'intervallo fra i periodi di gioco, ma non sarà concesso il tiro libero; il giocatore colpevole sarà espulso per il resto della partita con sostituzione, e nel successivo inizio di gioco, la squadra alla quale appartiene il colpevole, inizierà con sette giocatori in acqua. In campo internazionale con sei giocatori in acqua.

Questi provvedimenti non verranno presi, tuttavia, se il fallo avviene prima dell'inizio della partita.

In campo internazionale nel caso che il giocatore colpevole è una riserva non in acqua durante il gioco, il capitano della sua squadra, darà ordine ad un suo giocatore di lasciare il campo di gioco. Il giocatore uscito dall'acqua, non sarà penalizzato con un fallo personale, e può successivamente essere impegnato a sostituire uno dei sei giocatori della squadra.

Wp. 21.11 - Rifiutare obbedienza o mancare di rispetto verso l'Arbitro o verso Ufficiali di Gara.

Il giocatore responsabile sarà espulso per tutto il resto della partita con sostituzione, secondo il principio della Regola Wp. 21.3.

Nota: Se un componente di una squadra commette un atto di mancanza di rispetto prima della ripresa del gioco, dopo che la squadra avversaria ha segnato un goal, o durante l'intervallo fra i tempi di gioco, egli sarà espulso da resto dell'incontro ed alla sua squadra, ma la sua squadra sarà permesso di iniziare il gioco con sette giocatori.

Wp. 21.12 - Per un giocatore della squadra non in possesso della palla commettere una delle seguenti infrazioni prima dell'effettuazione di un tiro libero, della rimessa del portiere, di un tiro d'angolo, di un tiro di rigore o da un giocatore di entrambe le squadre prima di una rimessa in gioco dell'Arbitro:

- Wp. 20.9 ostacolare un avversario;
- Wp. 20.10 spingersi od allontanarsi spingendo un avversario;
- Wp. 21.4 a Wp. 21.10 commettere un fallo da espulsione.

Il tiro originale (viene anche incluso il tiro neutrale), va mantenuto. Il giocatore deve essere espulso definitivamente per il resto dell'incontro dove la regola lo preveda.

Wp. 21.13 - Quando un giocatore per squadra commette una delle seguenti infrazioni simultaneamente prima di un tiro libero, di una rimessa del portiere, di un tiro d'angolo, di un tiro di rigore, o una rimessa in gioco da parte dell'Arbitro:

- Wp. 20.9 ostacolare un avversario;
- Wp. 20.10 spingere o allontanarsi spingendo un avversario;
- Wp. 21.4 a 21.11 commettere un fallo da espulsione.

Entrambi i giocatori verranno espulsi e sarà concessa una rimessa da parte dell'Arbitro: eccetto il caso in cui le infrazioni vengono commesse simultaneamente al momento dell'effettuazione del tiro di rigore, il tiro stesso verrà mantenuto.

I giocatori verranno espulsi dal resto della partita dove le regole lo prevedono.

Nota: Nelle circostanze di questa regola, un cambio di possesso di palla non dovrà essere effettuato erroneamente per il solo fatto che una squadra né guadagni il possesso dopo la rimessa dell'Arbitro.

Ai giocatori espulsi secondo tale regola, non sarà concesso il rientro fino al successivo avvenimento di cui alle regola Wp. 21.3 a seguito di una rimessa da parte dell'Arbitro.

Comunque, questo divieto viene soltanto applicato ai due giocatori che sono stati espulsi simultaneamente e qualsiasi altro giocatore già espulso potrà rientrare, se la rimessa da parte dell'Arbitro si risolve in un cambio di palla.

Se i due giocatori temporaneamente espulsi a seguito di tale regola potessero rientrare prima che abbiano raggiunto le rispettive aree di rientro, l'Arbitro di difesa può far cenno ai giocatori di rientrare appena sono pronti.



Non è necessario che l'Arbitro attenda fino a quando entrambi i giocatori siano pronti.

Wp. 21.14 - Qualora venga commessa da parte di un giocatore della squadra in possesso del pallone un'infrazione alle regole dalla Regola Wp. 21.4 alla Wp. 21.11, (falli gravi), prima della effettuazione di un tiro libero, di una rimessa del portiere, di un tiro d'angolo o di un tiro di rigore; salvo che:

- a) il giocatore debba essere espulso definitivamente dalla partita dove la regola lo preveda;
- b) se l'infrazione è commessa al momento dell'effettuazione di un tiro di rigore, il tiro di rigore stesso deve essere mantenuto.

Wp. 21.15 - Per un giocatore espulso rientrare o per un giocatore di riserva entrare in acqua irregolarmente, incluso:

- a) senza il permesso del segretario o di un Arbitro;
- b) da un qualsiasi altro punto che non sia la propria area di espulsione; (ad eccezione quando il regolamento prevede l'immediata sostituzione);
- c) saltando, o spingendosi dal lato o dal muro della vasca o del campo di gioco;
- d) variando l'allineamento della porta.

Qualora queste infrazioni avvengono durante l'ultimo minuto della partita, durante l'ultimo minuto del secondo tempo supplementare o in ogni momento durante il terzo tempo supplementare, il giocatore responsabile sarà espulso definitivamente (per il resto dell'incontro), con sostituzione secondo la Regola Wp. 21.3 ed un tiro di rigore sarà assegnato alla squadra avversaria.

Nota: E' un'entrata irregolare, se il giocatore espulso rientra, o il sostituto entra prima di aver ricevuto il segnale di entrata dall'Arbitro; anche se l'Arbitro avrebbe dovuto dare il segnale più velocemente.

Wp. 21.16 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione secondo la Regola Wp. 21.3, e il tiro di rigore va mantenuto o ribattuto.

Nota: Una forma molto comune di interferenza nell'effettuazione di un tiro di rigore, è quando un giocatore avversario tira un calcio al giocatore che si appresta a tirare, giusto nel momento che il tiro sta per essere effettuato.

Per prevenire simile interferenza, è essenziale che gli Arbitri, assicurarsi che tutti i giocatori, al momento della battuta del tiro di rigore, siano alla distanza di due metri dal tiratore. L'Arbitro dovrà anche permettere che i giocatori della squadra che si difende, abbiano il primario diritto di prendere posizione a due metri dal giocatore che esegue il tiro di rigore.

Wp. 21.17 - Qualora il portiere prima di una battuta del tiro di rigore, disadatta l'osservanza di posizionarsi correttamente sulla linea di porta e sia stato richiamato dall'Arbitro.

Un altro giocatore della stessa squadra, può prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei vantaggi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere.

Wp. 21.18 - Nel caso che giocatori di entrambe le squadre commettano simultaneamente un fallo da espulsione o un fallo da rigore, durante il gioco effettivo, entrambi i giocatori saranno espulsi e verrà accordata una rimessa in gioco neutrale.

Nota: vedi anche la nota alla Regola Wp. 21.13

Wp. 21.19 - Quando il giocatore è espulso, il periodo di espulsione, inizierà immediatamente quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che esegue il tiro libero, o quando la palla è stata toccata a seguito di una rimessa dell'Arbitro (tiro neutrale).

Wp. 21.20 - Se un giocatore espulso, intenzionalmente interferisce con il gioco stesso, o con l'allineamento della porta, un tiro di rigore deve essere assegnato alla squadra avversaria, ed il giocatore espulso sarà gravato di un ulteriore fallo personale.

Se un giocatore espulso, non inizia a lasciare quasi immediatamente il campo di gioco, l'Arbitro deve considerare tale comportamento un'infrazione di questa regola come "interferenza intenzionale".

Wp. 21.21 - Qualora la partita continua con i tempi supplementari e un giocatore al termine del tempo finale della partita, si trova fuori perché espulso temporaneamente, il restante tempo di penalizzazione, verrà scontato nel primo tempo supplementare. I falli personali assegnati a ciascun



giocatore nei tempi regolamentari, devono essere riportati nel conteggio nei successivi tempi supplementari.

Un giocatore che sia stato espulso definitivamente, non potrà giocare nei tempi supplementari.

Nota: In qualsiasi momento della partita, quando un giocatore, con l'evidente scopo di ostacolare la visuale dell'avversario, sia quest'ultimo in possesso o meno della palla, gli pone la mano davanti al viso, anche senza contatto, sarà considerato fallo grave ed il colpevole dovrà essere espulso temporaneamente (in deroga alla Regola Wp. 20.9)

Nota: Se dopo la segnatura di una rete, venisse espulso definitivamente un giocatore EDCS, il suo sostituto potrà rientrare immediatamente solo se il giocatore espulso appartiene alla squadra che ha subito la rete.

Se, invece, il giocatore espulso appartiene alla squadra che ha segnato la rete, il sostituto potrà rientrare secondo la Regola Wp. 21.3.

Quanto sopra per evitare che una squadra in possesso di palla giochi con l'uomo in meno.

Qualora, invece, un giocatore venga espulso definitivamente con sostituzione EDCS nell'intervallo fra i tempi di gioco, il sostituto potrà rientrare allo scadere dei 20" oppure prima se la sua squadra si impossesserà della palla al centro, alla ripresa del gioco.

Art. 22 - FALLI DA RIGORE

Wp. 22.1 - E' accordato un tiro di rigore quando un giocatore è vittima di un fallo nell'area dei quattro metri della porta avversaria, secondo quanto previsto dalla Regola Wp. 22.2 alla Wp. 22.9

Wp. 22.2 - Se il giocatore difensore commette un qualsiasi fallo entro la zona dei quattro metri e se altrimenti un goal sarebbe stato probabilmente realizzato.

Nota: In aggiunta alle altre infrazioni commesse per evitare un goal, esistono infrazioni di pari entità quali:

- a) se un portiere o un giocatore difensore, abbassa o sposta la porta evitando un goal (Fig. 20);
- b) se un giocatore difensore, gioca il pallone con entrambe le mani (Fig. 21);
- c) se un giocatore difensore, gioca il pallone con il pugno (Fig. 22);
- d) se il portiere, o qualsiasi altro difensore (suo compagno di squadra), porta il pallone sott'acqua quando è attaccato.

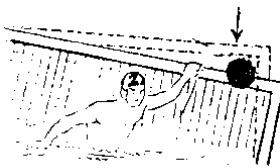


Figura 20

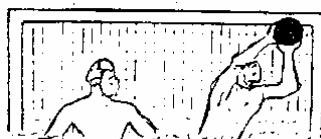


Figura 21

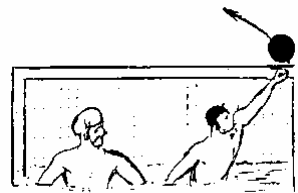


Figura 22

E' importante osservare che, mentre i falli precedentemente descritti ed altri falli come tenere, trattenere, ostacolare, ecc. dovrebbero essere normalmente puniti con un tiro libero e con l'espulsione, essi si trasformano (diventano) falli da rigore se commessi nell'area dei quattro metri da un difensore, per evitare un probabile goal da realizzare.

Wp. 22.3 - Qualora un giocatore difensore nell'area dei quattro metri, dia calci o colpi ad un avversario, o commetta un atto di brutalità, oltre alla concessione di un tiro di rigore, a favore della squadra avversaria, il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente con sostituzione per il resto della partita. Il sostituto dovrà scontare il periodo di espulsione (20") e rientrerà nei tempi e nei modi previsti dal regolamento, Regola. Wp. 22.1. In campo internazionale il giocatore colpevole sarà espulso per il resto dell'incontro senza sostituzione.



Wp. 22.4 - Qualora un giocatore espulso temporaneamente interferisca intenzionalmente nel gioco, compreso lo spostamento dell'allineamento della porta.

Wp. 22.5 - Quando il portiere, o qualsiasi altro difensore, abbassa completamente o capovolge la porta, allo scopo deliberato di evitare la segnatura di una rete.

Il responsabile deve essere espulso definitivamente, per il resto della partita, con sostituzione; il sostituto potrà entrare in campo di gioco secondo la Regola Wp. 21.3

Wp. 22.6 - Per un giocatore espulso rientrare o per un sostituto rientrare in gioco irregolarmente prima o al termine del periodo di espulsione, con lo scopo di evitare una rete. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso per completare il periodo di espulsione restante.

Nota: Nelle circostanze di questa regola, se la squadra attaccante è in una posizione di tirare a rete, l'Arbitro dovrà aspettare per vedere se un goal sarà segnato prima di fermare il gioco.

Se il goal è stato segnato, il tiro di rigore non deve essere concesso, ma un fallo personale dovrà essere addebitato al giocatore colpevole.

Se il goal non è stato segnato, allora l'Arbitro immediatamente concederà un tiro di rigore, secondo questa regola.

Wp. 22.7 - Per un giocatore espulso rientrare o per un sostituto entrare in campo irregolarmente durante l'ultimo minuto della partita, durante l'ultimo minuto del secondo tempo supplementare, o in ogni momento durante il terzo tempo supplementare. Il giocatore colpevole sarà anche espulso definitivamente (per il resto dell'incontro) con sostituzione secondo la Regola Wp. 21.3.

Wp. 22.8- Per un giocatore o sostituto che non ha diritto, secondo la regola, a partecipare al gioco e al momento entra in gioco. Il giocatore colpevole verrà espulso per il resto dell'incontro con sostituzione. secondo la Regola Wp. 21.3.

Questa regola non si applica al giocatore espulso che rientri ed al suo sostituto che entri nel campo di gioco prima degli avvenimenti riferiti alla Regola Wp. 21.3.

Nota: Se un giocatore espulso ed un suo sostituto entrano entrambi prima del tempo previsto dalla Regola Wp. 21.3:

- qualsiasi giocatore entrato per ultimo sarà il giocatore punito secondo questa regola;
- se entrambi i giocatori entreranno simultaneamente, sarà il sostituto ad essere punito.

Wp. 22.9 - Per l'allenatore della squadra non in possesso di palla richiedere un time-out o per un dirigente commettere qualsiasi azione per evitare un probabile goal, con l'eccezione che a loro non viene registrato alcun fallo personale per questa infrazione.

Art. 23 - TIRO DI RIGORE

Wp. 23.1 - Il tiro di rigore può essere eseguito da qualsiasi giocatore della squadra alla quale il tiro è stato assegnato, escluso il portiere, e da qualsiasi punto della linea dei quattro metri.

Wp. 23.2 - Tutti i giocatori, debbono lasciare la zona dei quattro metri, e nessun giocatore può prendere posizione ad una distanza inferiore ai due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Da ogni pare (lato) del giocatore che sta per eseguire il tiro, un giocatore della squadra che si difende avrà il primario diritto di prendere posizione. Il portiere, deve rimanere sulla linea di porta tra i pali: nessuna parte del corpo del portiere, può trovarsi al di là della linea di porta. Quando è già (o viene) espulso dall'acqua, un altro giocatore della squadra può prendere posizione sulla linea di porta, senza i suoi privilegi o limitazioni.

Wp. 23.3 - L'Arbitro si deve assicurare, che tutti i giocatori siano prima dell'effettuazione del tiro nella loro posizione corretta, e solo in quel momento darà il segnale per il tiro con un fischio e simultaneamente abbasserà il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.



Nota: L'abbassare il braccio e fischiare nello stesso tempo è essenziale come condizione anche tra il frastuono del pubblico, per un'esecuzione del tiro secondo le regole. Come l'Arbitro alza il braccio, il giocatore può concentrarsi per il tiro, perché sa, che il segnale (fischio) seguirà immediatamente

Wp. 23.4 - Il giocatore incaricato del tiro di rigore, deve essere in possesso del pallone, ed al fischio dell'Arbitro deve tirare immediatamente e direttamente verso la porta, con un movimento continuo. Il giocatore può effettuare il tiro con il pallone tenuto nel palmo della mano, sollevandolo sull'acqua (Fig. 23) o con la palla tenuta nella mano sollevata (Fig. 24) Comunque la palla deve essere lanciata al momento del segnale dell'Arbitro, e la continuità del movimento non deve essere interrotta prima che il pallone abbia lasciato la mano del tiratore.



Figura 23

Nota: Non esiste regola che impedisca ad un giocatore di effettuare il tiro di rigore con le sue spalle alla porta, adottando un mezzo avvitamento o un avvitamento completo



Figura 24

Wp. 23.5 - Se il pallone rimbalza in campo, dopo aver toccato la traversa od i montanti della porta o respinto dal portiere, sarà considerato in gioco. Non è necessario che il pallone sia toccato o giocato da un altro giocatore, perché il punto sia valido.

Wp. 23.6 - Qualora un tiro di rigore venga concesso dall'Arbitro contemporaneamente al fischio del cronometrista che segna la fine di un tempo, il tiro di rigore deve essere eseguito, dopo che tutti i giocatori, eccezione fatta per il portiere ed il giocatore incaricato del tiro, abbiano lasciato il campo di gioco.

In questa situazione, se il pallone rimbalza sul portiere, sulla traversa, o sui montanti, non è più in gioco.

Un giocatore non può essere sostituito dopo che è stato chiamato (concesso) un tiro di rigore salvo che nei casi previsti dalla Regola WP. 24.2 e dalla Regola WP. 12.2a.

In caso di irregolare sostituzione, il giocatore responsabile sarà punito con EDCS; il sostituto potrà rientrare come previsto dalla Regola WP.21.3 in questo caso non si applica la Regola WP. 22.8.



Art. 24 - FALLI PERSONALI

Wp. 24.1 - Deve essere registrato un fallo personale a carico del giocatore che commette un fallo grave, o un fallo da rigore. L'Arbitro deve indicare al segretario di giuria, il numero di calotta del giocatore colpevole.

Wp. 24.2 - Il giocatore, una volta raggiunto il terzo fallo personale, deve essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la Regola Wp. 22.3

Se il terzo fallo da luogo all'assegnazione di un tiro di rigore, la sostituzione del giocatore avverrà immediatamente prima dell'esecuzione del tiro stesso..

Art. 25 - INCIDENTE - FERITA - MALESSERE

Wp. 25.1 - Un giocatore, durante la partita non può lasciare il campo di gioco per uscire dall'acqua, aggrapparsi, sedersi, o sostare sul bordo della vasca, ad eccezione dei casi di malore, ferita, o di incidente, o con l'autorizzazione dell'Arbitro. Un giocatore che abbia lasciato il campo di gioco nei casi consentiti, può rientrare dalla propria area di rientro, ad una interruzione del gioco, dopo aver ottenuto il permesso dall'Arbitro.

Wp. 25.2 - Se un giocatore sanguina (perde sangue), l'Arbitro fermerà il gioco, si farà consegnare la palla, farà uscire immediatamente dall'acqua il giocatore sanguinate, farà entrare il sostituto da qualsiasi punto della vasca e consegnerà la palla alla squadra che al momento dell'interruzione né aveva il possesso e farà riprendere il gioco. Quando l'emorragia si sarà fermata, al giocatore verrà concesso di essere sostituito durante il corso della partita.

Wp. 25.3 - Se avviene incidente, ferita, o malessere, ad eccezione di perdita di sangue (emorragia), un Arbitro può a sua discrezione, sospendere la partita per non più di tre minuti, nel qual caso egli avvertirà il cronometrista quando il periodo di sospensione dovrà iniziare.

Wp. 25.4 - Se la partita è stata fermata a causa di incidente, malessere, perdita di sangue o altro imprevisto motivo, la squadra, in possesso di palla al momento dell'interruzione, rimetterà la palla in gioco dove lo stesso è stato fermato.

Wp. 25.5 - Ad eccezione delle circostanze previste dalla Regola Wp. 25.2 (perdita di sangue) al giocatore non sarà più concesso di prendere parte al gioco se è entrato un sostituto.



APPENDICE “A” - NORME GENERALI

1. - Gli Arbitri hanno l'assoluto controllo della partita e uguale potere nel rilevare le infrazioni di gioco. L'opinione differente rispetto alle decisioni assunte dagli Arbitri, non serve fundamentalmente per proteste o appelli al loro operato.
2. - La commissione, o l'organizzazione che designa gli Arbitri, deve assegnare a ciascun Arbitro il lato del piano vasca in cui deve dirigere la partita. Gli Arbitri cambieranno la loro posizione sul piano vasca negli intervalli fra il 1° e 2° tempo e fra il 3° e 4° tempo.
3. - Il segnale di inizio del gioco della partita e dei successivi tempi di gioco, deve essere dato dall'Arbitro sul lato del piano vasca, dove è sistemato il tavolo della giuria.
4. - Il segnale di ripresa del gioco, dopo la segnatura di un punto, è dato dall'Arbitro che aveva il controllo del gioco nella situazione di attacco dove la rete è stata segnata. Prima di riprendere il gioco, gli Arbitri dovranno assicurarsi che tutte le sostituzioni siano state effettuate.
5. - Entrambi gli Arbitri, hanno il potere di rilevare un fallo in ogni parte del campo di gioco, ma ciascun Arbitro deve avere una principale attenzione alla situazione del gioco di attacco alla porta, sulla sua destra (Arbitro di attacco).
L'altro Arbitro (Arbitro di difesa), deve mantenere una posizione approssimativamente vicino alla posizione del giocatore/i della squadra in possesso del pallone più lontano dalla porta attaccata (ultimo giocatore).
6. - Ogni volta che l'Arbitro ha fischiato per assegnare un tiro libero, una rimessa del portiere o un tiro d'angolo, entrambi gli Arbitri indicheranno con un braccio la direzione di attacco della squadra onde permettere ai giocatori, nelle differenti parti del campo di gioco, di vedere rapidamente a quale squadra è stato concesso il tiro stesso. L'Arbitro che ha fischiato deve indicare il punto da dove deve essere ripreso il gioco.
Gli Arbitri dovranno usare i segnali esposti nell'appendice “ B “ per indicare il tipo di fallo fischiato.
7. - Il segnale per effettuare il tiro di rigore deve essere dato dall'Arbitro di attacco, salvo il caso di un giocatore che tira con la mano sinistra, che richieda il segnale dell'Arbitro di difesa.
8. - Nel caso che, gli Arbitri assegnino simultaneamente tiri liberi a favore della stessa squadra, il tiro deve essere assegnato al giocatore che si trova sotto il controllo dell'Arbitro di attacco.
9. - Nel caso di falli semplici commessi e assegnati contemporaneamente a giocatori delle due squadre, nello stesso tempo, la conseguente rimessa in gioco, deve essere effettuata dall'Arbitro di attacco (tiro neutro).
10. - Nel caso che, un Arbitro assegni un fallo grave, e contemporaneamente, l'altro Arbitro assegni un tiro di rigore, ma a favore della squadra avversaria, i giocatori colpevoli debbono essere espulsi temporaneamente, ed il gioco ripreso con una rimessa da parte dell'Arbitro.
11. - Nel caso che, gli Arbitri simultaneamente assegnino: un fallo semplice, e l'altro un fallo grave o un fallo da rigore, deve essere applicata la sanzione più grave: espulsione temporanea del giocatore o tiro di rigore.
12. - Nel caso della concessione simultanea di un tiro di rigore ad una ed all'altra squadra, il primo tiro deve essere effettuato dalla squadra che per ultima era in possesso del pallone.
Dopo, si effettua il secondo tiro di rigore: il gioco deve essere ripreso con una rimessa dell'Arbitro sulla linea di metà campo.



APPENDICE “B” - SEGNALI IN USO PER GLI ARBITRI E GIUDICI DI PORTA

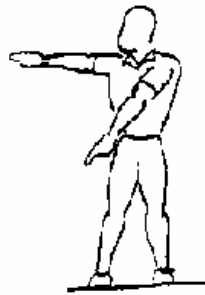
- A)** - L'Arbitro abbassa il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale per segnalare:
- 1.- l'inizio di un tempo
 - 2.- la ripresa del gioco dopo un goal
 - 3.- l'effettuazione di un tiro di rigore
- B)** - Indicare con un braccio la direzione di attacco ed usare l'altro braccio per indicare il posto da dove la palla deve essere rimessa in gioco nel caso :
- 1.- tiro libero;
 - 2.- rimessa del portiere;
 - 3.- tiro d'angolo;
- C)** - Per segnalare un tiro neutro, l'Arbitro indicherà con la mano il punto cui deve essere battuto il tiro, poi alzerà entrambi i pollici e chiederà la palla.
- D)** - Per indicare l'espulsione di un giocatore, indicare il giocatore e poi muovere velocemente il braccio verso il bordo del campo da gioco, indicando immediatamente il numero del giocatore espulso in modo che sia visibile dal campo da gioco ed al tavolo della giuria.
- E)** - Per l'espulsione contemporanea di due giocatori, l'Arbitro indicherà con entrambe le mani i due giocatori, segnalando la loro espulsione come dalla Fig. D. e segnalando il loro numero sempre come dalla Fig. D.
- F)** - Per l'espulsione di un giocatore con sostituzione, l'Arbitro segnerà l'espulsione secondo la Fig. D (o Fig. E, nel caso di espulsione contemporanea di due giocatori): allora ruoterà le mani una sull'altra in modo che sia visibile da entrambe le squadre e dal tavolo della giuria, e segnerà al tavolo della giuria, il numero di calotta del giocatore espulso.
- G)** - Per indicare l'espulsione di un giocatore senza sostituzione, l'Arbitro farà il segnale per l'espulsione come nella Fig. D (o la Fig. E se è applicabile), e poi incrocia le braccia in modo che sia visibile al campo e al tavolo della giuria, provvedendo ad una visibile e chiara notifica del numero in questione al tavolo della giuria.
- H)** - Per segnalare l'assegnazione di un tiro di rigore, l'Arbitro alzerà il braccio con quattro dita in aria (alto): allora segnerà al tavolo della giuria il numero della calottina del giocatore che ha provocato il tiro di rigore.
- I)** - Per segnalare un goal realizzato, l'Arbitro indicherà un goal segnalando con il fischio, ed indicando immediatamente il cento del campo da gioco.
- J)** - Per indicare un fallo grave di trattenuta di un avversario), l'Arbitro con la mano farà il movimento della trattenuta, tenendo il polso di una mano con l'altra mano.
- K)** - Per indicare l'affondamento di un avversario, l'Arbitro farà un movimento verso il basso con entrambe le mani, iniziando dalla posizione orizzontale.
- L)** - Per indicare il fallo grave di trattenuta di un avversario, l'Arbitro farà un movimento della trattenuta con entrambe le mani distese verticalmente e tirandole verso il suo corpo.
- M)** - Per indicare un fallo grave, come dare un calcio ad un avversario, l'Arbitro farà il movimento di calciare con un piede:



- N)** - Per indicare un fallo grave, come colpire un avversario, l'Arbitro farà il movimento di colpire con un pugno chiuso partendo da una posizione orizzontale.
- O)** - Per segnalare un fallo semplice di spingersi o staccarsi da un avversario, l'Arbitro con la sua mano farà un movimento di spingere lontano il suo corpo iniziando da una posizione orizzontale.
- P)** - Per segnalare un fallo semplice come ostacolare un avversario, l'Arbitro farà un movimento di incrociare orizzontalmente una mano sull'altra.
- Q)** - Per indicare un fallo semplice per la palla sotto, l'Arbitro farà un movimento verso il basso con la mano, partendo dalla posizione orizzontale. .
- R)** - Per indicare un fallo semplice di un giocatore che è con i piedi appoggiati sul fondo della piscina, l'Arbitro alzerà ed abbasserà un piede.
- S)** - Per indicare un ingiustificato ritardo nell'effettuazione di un tiro libero, una rimessa del portiere o un tiro d'angolo, l'Arbitro alzerà la mano una o due volte in modo visibile con il palmo rivolto verso l'alto.
- T)** - Per indicare una violazione alla regola dei due metri, l'Arbitro indicherà il numero due alzando l'indice ed il medio con il braccio esteso verticalmente.
- U)** - Per indicare perdita di tempo o la fine dei 35", l'Arbitro muoverà la mano in modo circolare due o tre volte.
- V)** - Per il Giudice di porta segnalare l'inizio del gioco o la rimessa del portiere o un tiro d'angolo.
- W)** - Per il Giudice di porta segnalare un goal.
- X)** - Per indicare il numero di calottina di un giocatore.
Per mettere l'Arbitro in condizione di comunicare meglio con i giocatori ed il Segretario, i segnali verranno fatti con due mani quando il numero è superiore a 5. Una mano mostra le cinque dita e con l'altra mano l'Arbitro mostra ulteriori dita per formare il numero del giocatore.
Per il numero 10, si mostra il pugno chiuso. Se il numero è superiore a 10, l'Arbitro mostra una mano con il pugno chiuso, e con l'altra mano mostra ulteriori dita per formare il numero del giocatore.



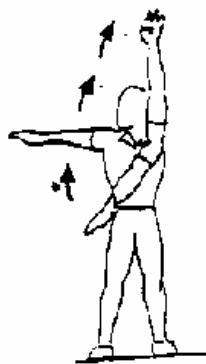
A



B



C



D



E



F



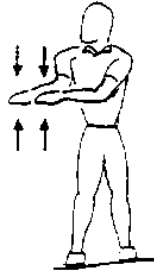
G



H



I



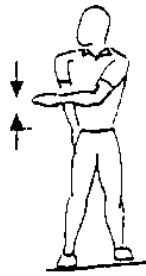
K



M



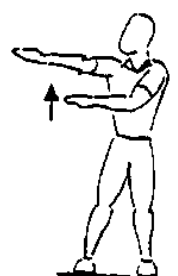
L



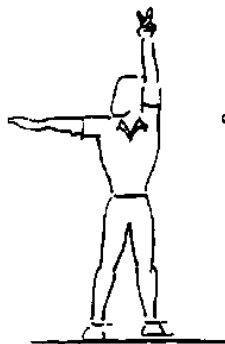
Q



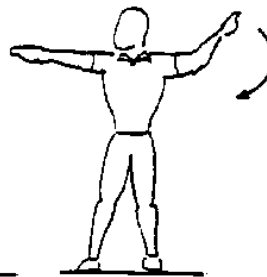
R



S



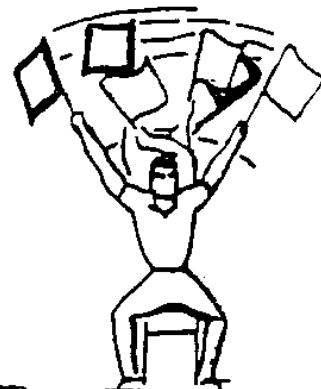
T



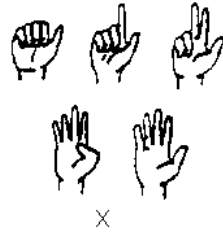
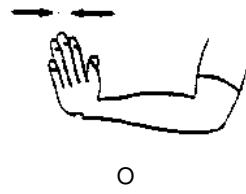
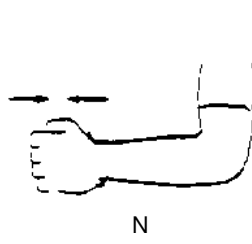
U



V



W





APPENDICE “C”

1) - Qualsiasi persona (giocatore) espulso per brutalità, sarà sospeso come minimo per una partita. Può essere comunque prevista una sospensione ulteriore: per ripetute infrazioni infatti saranno applicate le seguenti sanzioni:

- alla seconda infrazione sospensione per tre partite;
- alla terza infrazione, sospensione per sei partite;
- alla quarta infrazione, un anno di sospensione da tutti gli eventi F.I.N.A..

2) - Se avviene più di un atto di brutalità, (come risultato di un incidente) la persona o le persone coinvolte saranno sospese per l'intera manifestazione (competizione), nella quale l'incidente è avvenuto, e, saranno anche sospesi per altre quattro gare durante gli eventi F.I.N.A..

Se l'incidente avviene lontano dalla palla, l'ulteriore sospensione sarà di un minimo di otto partite.

3) - Se la brutalità avviene fra giocatori non partecipanti alla partita, i giocatori colpevoli della brutalità saranno espulsi dalla competizione, e verrà comminata loro una ulteriore sospensione per un minimo di otto giornate.

4) - In aggiunte alle sospensioni di cui ai suddetti Art. 1 – 2 – 3, ad una squadra potrà essere data partita persa, così che né l'una né l'altra squadra, avrà diritto alcun punto per la partita giocata fra le due squadre coinvolte negli incidenti.

5) - Se l'episodio disciplinare coinvolge qualche giocatore in panchina, la squadra o le squadre di appartenenza saranno immediatamente espulse dall'evento in questione. In aggiunta, può essere raccomandato al Bureau della F.I.N.A. di escludere la/le squadra/, dal successivo torneo della F.I.N.A. che interessa la/la squadra/e.

6) - Se un giocatore si toglie la sua calottina prima di lasciare l'area della piscina, potrà essere punito secondo le suddette Regole 1 – 2 – 3.

7) - Subordinatamente alle circostanze, maggiori sanzioni possono essere comminate a qualunque giocatore o all'intera squadra delle due sottoposte ad analogo provvedimento.

8) - Tutte le sanzioni secondo queste regole, saranno imposte dal TWPC (Comitato Tecnico Pallanuoto), e diventano effettive immediatamente. Con due terzi di maggioranza di voti, il PWPC può imporre una sanzione minore.

9) - In caso di cattiva condotta di un allenatore, l'Arbitro espellerà l'allenatore per il resto della partita, e questi dovrà lasciare l'area della piscina. Automaticamente l'allenatore è sospeso dal guidare la sua squadra per la successiva partita, durante quella competizione. Se, l'allenatore continua a dare istruzioni alla sua squadra, sia dal piano vasca o dalla tribuna del pubblico, l'Arbitro o il Delegato TWPC, gli ordinerà di lasciare l'impianto natatorio stesso. Il TWPC lo squalificherà fino a due partite. A colui il quale ripeterà le infrazioni relative a questa clausola, saranno applicate le seguenti sanzioni:

- seconda infrazione – l'allenatore sarà sospeso dal guidare la sua squadra per tre gare;
- terza infrazione – l'allenatore sarà sospeso dal guidare la sua squadra per tre gare
- quarta infrazione – l'allenatore sarà sospeso dal guidare la sua squadra in tutti gli eventi F.I.N.A., per un periodo di un anno.

10) - Nel caso in cui un dirigente (official), o un giocatore, dovrà essere squalificato dalla panchina o dal gioco nella/e gara/e successiva/e allora il numero dei dirigenti o dei giocatori ammessi a stare in panchina, nelle partite successive al provvedimento disciplinare, sarà di conseguenza ridotto, purché vi sia sempre un almeno dirigente in ogni partita.

11) - Gli eventi della F.I.N.A. sono: Olimpiadi, Campionati del Mondo (seniores ed juniores), Coppa del Mondo e Tornei di qualificazione per le Olimpiadi.



PROCEDURE

- 1) - L'iniziale decisione del TWPC sarà presa dai Membri del TWPC presenti alla competizione, anche se essi non saranno presenti alla partita.
- 2) - Il TWPC si riunirà al più presto possibile e la notifica sarà comunicata al giocatore/i, squadra/e il più presto possibile.
- 3) - Le sanzioni saranno immediatamente applicate a seguito della decisione del TWPC.
Un appello contro la decisione del TWPC avverso le sanzioni da scontarsi durante la manifestazione sarà fatto alla Giuria di Appello di quella manifestazione.
Un appello contro le sanzioni da scontarsi dopo la manifestazione dovrà essere rivolto al Bureau della F.I.N.A..
- 4) - Prima di prendere qualsiasi decisione, deve essere data la possibilità al giocatore/i e squadra/e interessati, di essere ascoltati.



SQUADRE - TENUTA DI GARA E PRESENTAZIONE

SQUADRE

a) Le squadre dovranno essere costituite da giocatori in possesso di tessera federale per l'anno in corso.

b) Nessun giocatore potrà partecipare (entrando nella formazione) a più di una partita al giorno, inteso per giorno quello solare da una mezzanotte a una mezzanotte successiva.

Tale disposizione non si applica quando preventivamente sia stato diversamente predisposto dalla F.I.N., per motivi di calendario o di orario di una specifica manifestazione.

TENUTA DI GARA E PRESENTAZIONE

a) **Costume** - Le società partecipanti al campionato di pallanuoto serie "A", serie "B" e serie "C", hanno l'obbligo di dotare i giocatori di un costume di gara uguale per tutti i componenti della squadra stessa mantenendolo per tutta la durata dell'incontro.

Calotte - La squadra ospitante dovrà giocare sempre con le calotte bianche, quella ospite, con le calotte nere.

c) **Preliminari :**

- Ove possibile, l'Arbitro dovrà provvedere alle operazioni di controllo tessere dei giocatori, alla preparazione del verbale di gara, nonché alla verifica dei costumi di gara, lunghezza delle unghie, grasso sul corpo, negli spogliatoi delle società.

- Circa cinque minuti prima dell'inizio le squadre dovranno essere allineate sullo stesso bordo con gli Arbitri/o e i Giudici di porta al centro dello schieramento.

- I giocatori di una stessa squadra dovranno indossare lo stesso indumento sportivo (tuta, accappatoio, oppure soltanto le mutandine, il tutto dello stesso tipo e colore).

- Provvederanno a salutare il pubblico rimanendo per un attimo fermi nel tempo in cui lo speaker annuncerà: la serie, l'incontro ed il nome degli Arbitri e dovrà dare la lettura delle formazioni. Se la situazione meteorologica lo sconsiglia, si procederà alla lettura delle formazioni con i giocatori in acqua.

- Qualora vi siano spettatori anche alle loro spalle i giocatori e i giudici provvederanno a voltarsi anche da quella parte.

- Le squadre, toglieranno la tuta o l'accappatoio e si disporranno sul bordo della piscina per il contemporaneo ingresso in acqua e per il rituale palleggio, la cui durata viene fissata in un tempo massimo di tre minuti primi.

- La mancata applicazione delle regole di cui sopra, comporterà a cura degli Organi Federali, l'adozione di misure disciplinari.



TESSERA MANCANTE

Si precisa che la FORTUITA INDISPONIBILITA' (evento umanamente prevedibile e materialmente inevitabile, le cui conseguenze eccedono le ragionevoli misure della normale cautela) deve intendersi lo SMARRIMENTO e il FURTO da provare con apposita denuncia o altro mezzo equipollente.

La dimenticanza di tessera federale è considerata fatto colposo e non fortuito e come tale non è ammessa la partecipazione a manifestazioni federali dell'atleta che dimentica la tessera.

Un atleta si considera tesserato quando la società è in possesso materiale della tessera vidimata dal rispettivo Comitato Regionale; di conseguenza la dichiarazione attestante che la tessera è in possesso del competente Comitato Regionale equivale ad equipararlo come non tesserato; pertanto l'atleta non potrà essere ammesso a partecipare alla manifestazione.

Possesso materiale della tessera F.I.N. è prescritto anche per dirigenti e tecnici di società che devono esibirla, su richiesta, dell'Arbitro, (nella dichiarazione resa va indicato il numero della tessera F.I.N. del firmatario; tale tessera per essere presa in considerazione deve citare la società di appartenenza).

Nel caso scusabile di tessera mancante (fortuita indisponibilità) alla dichiarazione si deve sempre allegare la fotocopia del certificato di idoneità sanitaria autenticato dal Presidente della società; l'atleta dovrà poi essere identificato dall'Arbitro mediante la presentazione di un documento personale munito di fotografia o attraverso una dichiarazione di riconoscimento sottoscritta dal rappresentante della società o di altra società).