

FEDERAZIONE ITALIANA NUOTO GRUPPO UFFICIALI GARA



Casistica della pallanuoto



Scuola arbitrale Pn



Wp. 1 (Particolarità)

1 D. *Quali responsabilità organizzative ha l'ARB. in una manifestazione o partita di Pallanuoto?*

R. Nessuna. Ogni responsabilità organizzativa e regolamentare spetta alla Società, Gruppo od Ente affiliato alla F.I.N. che ne è, in primis, organizzatrice.

2 D. *Chi stabilisce le norme regolamentari e particolari dell'attività sportiva della Pallanuoto?*

R. La F.I.N., con delibera del C.F., sentite le Carte Federali. Nell'attività sportiva extra-federale, l'organizzazione può introdurre varianti alle Norme esistenti, previa autorizzazione da parte della F.I.N., con preavviso alle Società partecipanti.

3 D. *L'ARB. può apportare di regola modifiche alle modalità organizzative?*

R. No! L'ARB. non può di regola prendere iniziative. In ogni sua prestazione deve rigorosamente applicare quanto disposto dalla F.I.N. Analogo comportamento adotterà nell'attività sportiva extra-federale (salvo diverse disposizioni impartite dalla FIN).

4 D. *L'ARB. può dirigere una gara in una manifestazione non autorizzata dalla F.I.N.?*

R. No!

5 D. *Che cosa si deve intendere per Campo di Gioco, Piano Vasca e Campo di gara?*

R. Per *Campo di gioco* deve intendersi lo specchio delimitato entro il quale si svolge il gioco. Per *Piano Vasca* il relativo spazio, sopra o adiacente, ed immediatamente al di fuori dell'acqua sino alla recinzione dell'impianto.

Per *Campo di gara* l'intero complesso comprendente oltre al campo di gioco e al piano vasca, gli spogliatoi ogni costruzione o area annessa ai relativi accessi.

6 D. *Sono prescritte specifiche misure di lunghezza, larghezza, profondità e corsie laterali per il camp di gioco?*

R. Sì le misure sono da verificare nelle normative relative ai campionati emesse ogni anno dalla F.I.N.

7 D. *Qualora la partita non potesse aver luogo nemmeno sul campo di gara sussidiario come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Provvederà ad inviare agli organi della Giustizia Federale un circostanziato rapporto circa i motivi che ne hanno impedito lo svolgimento.

8 D. *E' obbligatorio il sorteggio del campo di gioco?*

R. No! La squadra di casa occuperà obbligatoriamente la panchina posta, guardando il tavolo della giuria, alla sua destra, la squadra ospite alla sinistra del tavolo (salvo deroghe emanate di anno in anno dalla F.I.N.)

9 D. *Nel caso in cui si debbano disputare i Tempi Supplementari si deve procedere ad un nuovo sorteggio per la scelta del campo?*

R. No! Le squadre manterranno la stessa posizione dell'ultimo tempo regolamentare per poi cambiare al termine del primo tempo supplementare. In tale circostanza, invece, gli Arb.i cambieranno il lato all'inizio del primo tempo supplementare (nel campionato italiano gli arbitri invertiranno la loro posizione ogni tempo dopo la fine del 2° tempo supplementare in attesa del golden gol che determina la fine dell'incontro)

10 D. *Sono necessari i preventivi accorgimenti e controlli sul campo di gara da parte dell'ARB.?*

R. Sì! L'ARB. deve constatare l'agibilità e la decenza dello spogliatoio destinatogli. Deve altresì accertarsi che siano rispettate le norme di sicurezza emanate dalla F.I.N. Verificare che:

1. il recinto riservato al tavolo della Giuria sia ubicato in modo che da quella posizione risulti possibile vedere tutto e che risulti da tutti visibile;
2. il piano-vasca abbia uno spazio destinato all'ARB. sufficiente e libero da impedimenti e che sul prolungamento della linea di porta, dalla parte opposta rispetto a dove egli opera, esista un posto riservato agli eventuali Giudici di Porta, o la posizione dove nell'angolo oltre il fondo, andrà sistemata l'area di espulsione;
3. la giusta disposizione delle panchine, dei tabelloni cronometrici e dei segna penalità, dei segnali vari e del cestello a centro campo;
4. siano messe a disposizione tutte le bandiere di segnalazione ed il cronometro di riserva.

Nel caso in cui rilevi carenze di cui sopra, l'ARB. dovrà invitare il Dirigente di Servizio affinché vengano regolarizzati i disservizi accertati e, annotato il tutto sul referto di gara, dare, se lo ritiene possibile, inizio alla partita.

11 D. *Se il Capitano di una squadra esprime riserve in ordine alla regolarità del campo di gioco o del piano vasca e delle sue particolarità, quali sono le formalità da osservare e come dovrà comportarsi l'ARB.?*

R. Le riserve devono essere presentate per iscritto e mezz'ora prima dell'inizio della partita. Conseguentemente l'ARB. dovrà provvedere alla verifica delle presunte irregolarità (la constatazione può essere richiesta anche durante la gara, ma solo per fatti sopravvenuti). Qualora l'irregolarità venga accertata e riguardi l'attrezzatura in generale (porte, area espulsione, piano-vasca, delimitazioni del campo di gioco, spogliatoi, ecc.) l'ARB. inviterà la Società ospitante ad eliminare entro il termine che a sua discrezione riterrà adeguato e comunque compatibilmente con la possibilità di portare a termine la gara. Le decisioni dell'ARB. sono reclamabili mediante preannuncio da effettuare prima dell'incontro per contestazioni anteriori ed entro mezz'ora dal termine per contestazioni relative a quanto accaduto durante l'incontro.

12 D. *E' obbligatorio il cestello a centro campo?*

R. No! Le Società hanno l'obbligo di predisporre, al centro del campo di gioco, un cestello galleggiante per liberare il pallone solo per i campionati di serie A1, A2, maschili e A1, A2 femminili.

13 D. *Se in un campo di gioco dove si deve disputare una partita dove è obbligatorio l'uso del cestello a centro campo, questi manca o, durante la gara, si rompe, la gara potrà essere giocata o continuata?*

R. Sì! La gara inizierà o continuerà regolarmente. L'ARB., previo avviso ai Capitani delle due società, lancerà in acqua il pallone in un punto lungo la linea di metà campo e in prossimità della delimitazione laterale del bordo vasca da cui opera. L'ARB. ne farà menzione sul referto di gara.

14 D. *Nel caso in cui non vi sia l'area di espulsione come deve comportarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. provvederà tramite il Dirigente di Servizio all'approntamento di dette aree anche con mezzi di fortuna (corda, cintura di accappatoio, ecc.) evidenziandolo sul referto di gara.

15 D. *Come si stabiliscono le linee di porta?*

R. Immaginando di tendere una corda che sfiori i montanti delle porte dalla parte interna del campo e che unisca questi segnali, avremo definito la linea di porta. Si divide in due parti, una compresa tra i pali della porta (linea di porta); l'altra tra ciascuno dei pali e l'angolo della delimitazione nella lunghezza del campo di gioco (linea di fondo).

16 D. *A che cosa servono le linee di porta?*

R. La linea di porta serve per giudicare la segnatura di un punto, la posizione della battuta del Tiro Libero, e per assegnare, constatata l'uscita della palla dal fondo campo, una rimessa al portiere, o un Tiro d'Angolo. Lungo questa linea devono allinearsi giocatori di ogni squadra all'inizio della partita e all'inizio dei tempi di gioco: sulla linea di porta deve piazzarsi tra i montanti il portiere, quando attende l'effettuazione di un Tiro di Rigore.

17 D. *A che cosa serve la linea dei due metri?*

R. La linea dei due metri delimita l'area del fuorigioco; da una sua estremità vengono effettuati i Tiri d'Angolo; la linea dalla quale vengono battuti i Tiri Liberi per falli commessi dai difensori entro l'area dei due metri; l'area che devono lasciare tutti i giocatori attaccanti in occasione di Tiri d'Angolo; l'area entro la quale deve effettuarsi la rimessa del portiere.

18 D. *A cosa serve la linea dei quattro metri e la linea di metà-campo?*

R. La linea dei quattro metri delimita l'area di rigore, cioè la zona entro la quale al giocatore attaccante, vittima di un fallo di cui alla Wp. 23, viene concesso un Tiro di Rigore; è inoltre la linea dalla quale lo si effettua e che delimita la zona nella quale il portiere ha la possibilità di camminare sul fondo vasca, di toccare la palla con le due mani, o colpirla con i pugni. La linea di metà-campo delimita il campo di gioco di ogni squadra; è dal centro di questa linea che l'ARB., all'inizio della partita, di un periodo di gioco e all'inizio dei tempi supplementari, libera (non necessariamente, lancia) la palla, affinché sia equamente contesa dalle due squadre.

Dopo la segnatura di un punto è sufficiente che ogni giocatore sia entro la linea di metà-campo e del proprio campo di gioco, e un giocatore qualsiasi della squadra che ha subito la rete, riprenderà il gioco.

La linea di metà-campo delimita anche la zona entro la quale il portiere può nuotare e toccare il pallone, e la ripresa del gioco dopo il TIME-OUT (sempreché non sia richiesto al T.R. o al T.A.).

19 D. *A cosa serve la linea dei 7 metri?*

R. E' la linea che permette ad un giocatore attaccante di segnare una rete direttamente su tiro libero purché il fallo sia stato commesso fuori da questa linea.

Wp. 2 (PORTE)

1 D. Come devono essere le reti di una porta?

R. Le reti di una porta devono essere di corda oppure di altro materiale, purché flosce, fissate ai montanti ed alla sbarra trasversale sui lati posteriori. Dovranno essere tenute lontane dalla sbarra trasversale almeno cm. 30 prima di cadere per essere fissate sul piano della porta a pelo d'acqua, in modo da chiudere internamente lo spazio della porta.

2 D. Come devono essere fissate al campo le porte?

R. Le porte possono essere fissate al bordo vasca oppure galleggianti purché risultino saldamente ancorate al centro della corsia di delimitazione di fondo campo e le reti non siano a diretto contatto con la parete.

3 D. Se durante una partita per una causa qualsiasi la rete di una porta si rompe come si comporterà l'ARB.?

R. Al momento che riterrà più opportuno, l'ARB. interromperà il gioco e darà ordine che si provveda immediatamente alla riparazione della rete, farà riprendere il gioco nel punto dove si trovava la palla al momento dell'interruzione e, come da norme regolamentari, l'ARB. deve comunque provvedere a controllare prima dell'inizio della gara l'integrità delle reti e tutto quanto possa provocare l'evenienza di fuoriuscita del pallone.

4 D. Se durante una gara la porta si sposta o si rompe e non è possibile bloccarla o ripararla la partita deve essere sospesa?

R. Si! A tale proposito si precisa che la sbarra trasversale o i montanti non possono essere sostituiti da una corda o da un corpo cilindrico.

Wp. 3 (PALLONE)

1 D. In caso si giochi in campo neutro chi deve fornire il pallone?

R. Le due squadre dovranno entrambe portare sul campo almeno un pallone regolamentare.

2 D. Nel caso in cui venisse constatata la mancanza dei palloni prescritti, l'ARB deve dare ugualmente inizio alla gara?

R. Si! Dato che per giocare è sufficiente un solo pallone. La mancanza o l'irregolarità dei palloni devono essere segnalate dall'ARB. sul referto di gara.

3 D. Nel caso in cui durante il gioco il pallone divenga irregolare come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve arrestare il gioco e sostituire il pallone assegnando lo stesso alla squadra che ne risultava in possesso al momento dell'interruzione, dal punto dove si trovava nel momento della constatata irregolarità.

4 D. Nel caso in cui durante il gioco il pallone si rompa e non ve ne sia per sostituirlo, come dovrà regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve sospendere provvisoriamente la gara e dare così la possibilità di reperire un pallone. Dopo un tempo compatibile con le necessità, l'ARB. dovrà sospendere definitivamente l'incontro e far menzione sul referto di gara. Nella circostanza l'ARB. dovrà valutare il comportamento dei Dirigenti per stabilire l'eventuale atteggiamento passivo o doloso.

5 D. Qualora se ne renda necessario a chi spetta lanciare il pallone di riserva per riprendere il gioco?

R. Al Giudice di Porta. Nel caso non ci fossero i Giudici di Porta, l'ARB. autorizzerà un elemento di ciascuna squadra, scelto tra le persone in panchina; questi sosterrà sul posto riservato al Giudice di Porta e dalla parte del campo della sua squadra: lancerà il pallone e solamente con il permesso dell'ARB.

6 D. Cosa significa "pallone fuori campo"?

R. Il pallone è considerato “fuori campo” quando oltrepassa la linea di porta cioè tocca o supera la delimitazione di fondo-campo, e quando oltrepassa interamente la delimitazione laterale o, in assenza di questa, colpisce direttamente il bordo-vasca al di sopra del livello dell’acqua.

7 D. *Come deve comportarsi l’ARB. quando il pallone esce dal campo di gioco? Cosa produce la sua uscita in ordine tecnico dal gioco?*

R. L’ARB. deve fischiare immediatamente. L’uscita del pallone determina lo stop al conteggio del tempo, il gioco continua a produrre fatti di ordine tecnico.

8 D. *Un giocatore che debba effettuare un Tiro Libero dopo che la palla era stata lanciata fuori campo da un avversario, deve attendere il fischio dell’ARB. ?*

R. No! La palla sarà in gioco quando lascia la mano di chi effettua il Tiro Libero.

9 D. *Su rimessa in gioco dalla linea laterale la palla entra direttamente in rete. Il punto è valido ?*

R. No! non si può tirare segnare tirando direttamente in porta alla ripresa del gioco dopo che la palla è uscita lateralmente dal campo di gioco.

10 D. *Ai fini del rientro di un giocatore espulso, cosa si deve intendere per chiaramente in possesso del pallone?*

R; Una squadra risulta chiaramente in possesso del pallone quando questa ne ha il controllo e un suo giocatore ha la possibilità immediata di giocarlo.

11 D. *Può la posizione del pallone influire sulla determinazione di una infrazione di gioco ?*

R. Sì ! Ma deve essere inteso nel momento in cui la squadra che controlla il pallone non è in grado di produrre continuità nell’azione (pallone perso). Ovviamente sempre che l’infrazione non comporti una espulsione definitiva.

Wp. 4 (CALOTTE)

1 D. *Quando i giocatori devono indossare le calotte?*

R. Tutti i giocatori, incluso quelli di riserva, hanno l’obbligo di indossare la calotta al termine della presentazione.

2 D. *Durante il gioco un giocatore si toglie la calotta con intendimento di far sospendere il gioco. Come dovrà regolarsi l’ARB.?*

R. Se l’ARB. si accorge di questo decreterà l’E.D.C.S. per CATTIVA CONDOTTA (wp. 21.9).

3 D. *Qualora nell’appello una squadra si presenti all’ARB. con le calotte blue invece che nere come dovrà comportarsi l’ARB.?*

R. Il Regolamento Tecnico prescrive il colore contrastante al BIANCO. Pertanto l’ARB. deve considerare tassativo il colore bianco (per il portiere il colore rosso) per una squadra e per l’altra purché siano riconoscibili, tutte dello stesso colore. Nel caso di disuniformità (nere inoltre blu) deve fare comunque la partita evidenziando il fatto nel referto della partita.

4 D. *Durante il gioco un giocatore perde e/o danneggia irreparabilmente la calotta. Come deve regolarsi l’ARB.?*

R. L’ARB., alla prima successiva e appropriata interruzione, e con la squadra del giocatore in possesso del pallone si farà consegnare lo stesso e provvederà a far mettere e/o sostituire la calotta al giocatore con un’altra di riserva (o con un’altra di un compagno), dandone dovuta indicazione al Segretario di Giuria.

5 D. *Un giocatore può cambiare la sua calotta con quella di un compagno?*

R. No, senza il permesso dell’ARB. è un atto di mancanza di rispetto e indisciplina. L’ARB., individuata l’infrazione, si farà consegnare il pallone, e il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente (Wp. 21.9) per il resto dell’incontro con sostituzione secondo la regola Wp. 21.1. Nel caso in cui un giocatore cambi la calottina dopo aver raggiunto i tre falli, al fine di poter continuare nel gioco, una volta individuato sarà espulso e il fatto verrà ben specificato sul verbale di gara; il sostituto rientra secondo regolamento (Wp. 21.1) in campo e il gioco sarà ripreso con un Tiro di Rigore a favore della squadra avversaria.

Wp. 5 (SQUADRE SOSTITUTI)

1 D. *Durante il riconoscimento l’ARB. constata che un giocatore ha oggetti che possano recare danno o indossa un solo costume. Come deve comportarsi l’ARB.?*

R. L'ARB. durante l'appello nominale deve sincerarsi attentamente che i giocatori abbiano osservato le indicazioni della regola (e in particolare per quanto riguarda il taglio delle unghie) invitando il giocatore non in regola a regolarizzare il suo stato e a ripresentarsi, quindi, per un successivo controllo. L'ARB. deve ammettere al gioco solo i giocatori che si sono attenuti agli obblighi previsti.

2 D. Quali provvedimenti disciplinari può prendere l'ARB. prima dell'inizio del gioco?

R. L'ARB., prima dell'inizio del gioco, può adottare i provvedimenti di prevenzione alle regole, comunque può proibire di prendere parte alla partita a quel giocatore (o giocatori) che avessero usato un comportamento irrispettoso, violento, disubbidiente. La squadra comunque potrà schierarsi al completo (sette giocatori) all'inizio della gara. In ogni caso l'ARB. dovrà farne particolare menzione sul verbale di gara.

3 D. Quali sono i compiti del Capitano?

R. Il Capitano è responsabile nei confronti degli organi Federali della condotta dei propri compagni. Egli ha diritto di rivolgersi all'ARB. a gioco fermo e quando le fasi del gioco lo permettono o tra un periodo e l'altro, nella forma dovuta, per dare o chiedere chiarimenti non relativi a decisioni tecniche. E' suo dovere, ai fini del mantenimento della disciplina in campo, provvedere direttamente a reprimere ogni intemperanza dei suoi compagni. E' inoltre vietato al Capitano rivolgersi direttamente al tavolo della Giuria.

4 D. Quando e come l'ARB. deve effettuare il riconoscimento ed autorizzare al gioco il/i giocatore/i ritardatario/i ?

R. Sempre su richiesta e, quando la sua squadra è in possesso di pallone, alla prima interruzione di gioco, e sempreché non esista una condizione di vantaggio, l'ARB. si farà consegnare il pallone procedendo alle dovute formalità.

5 D. Se un giocatore ritardatario entra nel campo di gioco senza prima ottemperare alle modalità previste, come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il giocatore ritardatario sino a quando non sia stato autorizzato dall'ARB. non può partecipare al gioco. L'ARB. nel momento in cui si rende conto della presenza del giocatore ritardatario sul campo di gioco, lo espellerà definitivamente ed accorderà un Tiro di Rigore alla squadra avversaria.

6 D. Durante il corso di una partita i giocatori possono rivolgere la parola all'ARB.?

R. Necessariamente NO!. Al solo Capitano della squadra è consentito, per motivi di gioco, ed a gioco fermo, rivolgere la parola all'ARB., e gli è comunque vietato contestare l'operato tecnico dell'ARB.

7 D. Il Capitano di una squadra può invitare l'ARB. a constatare che un giocatore avversario ha usato materiale grasso per ungersi il corpo. Come deve regolarsi ?

R. Sì. L'ARB. dovrà chiamare il giocatore per poter constatare l'infrazione facendosi consegnare il pallone. A constatazione avvenuta positivamente decreterà la sua espulsione definitiva (Wp 6.5), autorizzandone però la sostituzione con un giocatore di riserva, che entrerà in campo immediatamente.

8 D. Può un giocatore giocare con gli occhiali?

R. Sì! Purché siano di materiale non costituente, a giudizio dell'ARB., oggetto pericoloso.

9 D. L'ARB. può consentire la partecipazione all'incontro di giocatori/giocatrici sprovvisti di tessera federale, tramite una dichiarazione della Società che attesti il regolare tesseramento per l'anno in corso?

R. Sì! L'ARB., prima di ammettere in gioco i giocatori, deve altresì acquisire la dichiarazione che attesti che il giocatore/i risulta regolarmente tesserato per la società; inoltre acquisire una fotocopia, autenticata dal presidente della società, del certificato di idoneità sanitaria rilasciato da un organo competente ed in corso di validità; in questa circostanza senza un documento d'identità il giocatore non potrà essere ammesso al gioco.

**DICHIARAZIONE SOSTITUTIVA
DI TESSERA FEDERALE MANCANTE**

Il sottoscritto

DICHIARA

**CERTIFICAZIONE DI IDENTITÀ' SOSTITUTIVA DI
DOCUMENTO PERSONALE**

Il sottoscritto

(*) Qualifica

regolarmente tesserato e nominato sul foglio di affiliazione,

sotto la propria responsabilità che, per l'anno in corso, l'Atleta è regolarmente tesserato alla FIN per la suddetta Società e che lo/la stesso/a non è in grado di presentare la Tessera Federale per fortuita indisponibilità dovuta a (1)

In fede
(2)
(firma leggibile)

- preso atto della validità fino alla data .../.../19... della certificazione di idoneità specifica allo sport agonistico prevista dal D.M. 18.02.1982, esibita dal rappresentante di società.

- Identificato/a l'Atleta con:
() Documento numero
(3)
() Certificazione di Identità rilasciata da Rappresentante di Società allegato.

Ammette l'atleta alla partita.

data
.....
l'Arbitro

L'identificazione dell'Atleta può essere effettuata:
a) mediante presentazione di un documento personale, munito di fotografia
b) in mancanza del documento di cui al punto a) attraverso un'attestazione sottoscritta dal rappresentante della Società (o di altra Società) controfirmata dall'Atleta stesso.

certifica l'identità dell'Atleta

sprovvisto della Tessera Federale valida per l'anno in corso, come risulta da dichiarazione a parte.

A completamento della certificazione l'Atleta suddetto/a appone propria firma sul presente documento per consentire gli opportuni controlli ai competenti Organi Federali.

In fede
..... (4)
(firma leggibile)

Data.....
.....
l'Arbitro

(1) specificare motivo dell'indisponibilità
(2) il capitano o l'eventuale accompagnatore solo nel caso di minorenni
(3) indicare con una x il metodo di identificazione prescelto
(4) firma leggibile di chi ha fatto il riconoscimento
(* può essere un rappresentante della stessa Società a cui appartiene l'Atleta, oppure rappresentante di altra Società, oppure Ufficiale gara GUG/FIN.

10 D. All'ora ufficiale fissata per l'inizio della gara non è presente alcuna squadra oppure ne è presente una sola. Quale sarà il tempo di attesa?

R. Il termine di attesa è sempre di mezz'ora. Trascorso tale termine, la gara non avrà inizio. Il termine di attesa decorre dall'ora stabilita dalla F.I.N. per l'inizio della gara, ora in cui l'ARB. deve già trovarsi sul bordo-vasca in tenuta regolamentare e restare sino al termine di scadenza.

11 D. Da quando decorre il termine di attesa nel caso di assenza di una o entrambe le squadre, se il campo di gioco risulta, al momento dell'ora ufficiale, impegnato da una partita precedente?

R. La gara deve avere inizio non appena il piano-vasca risulti disponibile ed assoggettabile alla disciplina che lo regola: il termine ultimo per l'attesa decorrerà comunque e sempre dall'ora prefissata ufficialmente per l'inizio della gara da giocare.

12 D. Qualora una squadra ritardataria si presenti all'ARB. allo scadere del termine di attesa, senza il prescritto equipaggiamento da gara, la partita può essere effettuata?

R. No! Qualora invece allo scadere del tempo di attesa, una squadra si presenti in tenuta da gioco, esibendo all'ARB. i documenti richiesti e in condizioni da iniziare la partita, l'inizio potrà essere limitatamente ritardato, solo per consentire l'espletamento delle formalità preliminari che, per altre cause estranee al comportamento della squadra, non sono state espletate.

13 D. Alla chiamata dell'ARB. il Capitano di una squadra chiede che si attenda per iniziare la partita. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. non può accogliere la richiesta fattagli. Solo non siano presenti i sei giocatori può ritardare l'inizio sino al limite del tempo di attesa previsto.

14 D. L'ARB. deve segnalare un eventuale ritardo di inizio partita?

R. L'ARB. deve comunque segnalare sul referto di gara ogni motivo del ritardo, anche se questi non supera il normale limite di tolleranza (10 minuti), o ne riconosca la causa di forza maggiore.

15 D. Come sono considerate le sostituzioni tra un giocatore titolare e uno di riserva?

R. Una normale rotazione tra giocatori. Ogni giocatore di riserva (in panchina) che entri in campo di gioco in sostituzione di un compagno partecipante all'incontro (titolare), può essere a sua volta sostituito dal compagno andato in panchina, in quanto ciascun giocatore è parte integrante della squadra. Salvo e soltanto per cambiare il portiere con un giocatore si deve sempre avvertire e chiedere il permesso dell'ARB. per l'effettuazione del cambio della calottina, semprechè la squadra non abbia in panchina un altro giocatore con la calottina rossa (con num. 1 o 13) L'ARB. avrà cura di comunicarlo al tavolo della Giuria.

NOTA: Il giocatore ha il dovere di giocare l'incontro con spirito sportivo e di facilitare il compito dell'ARB. comportandosi correttamente.

Prima della partita deve:

- indossare uno slip sotto il costume;
- allacciarsi la calottina sotto il mento;
- all'invito dell'ARB. entrare subito in acqua (contemporaneamente con tutta la squadra);
- schierarsi al centro del campo per il saluto di dovere all'ARB. ed al pubblico;
- salutare " alla voce" la squadra avversaria.

Non deve:

- ungersi il corpo con materie grasse;
- avere le unghie lunghe;
- avere anelli, orecchini, braccialetti, o qualsiasi oggetto che possa arrecare un danno ad un avversario oltre a se stesso.

All'inizio del gioco deve:

- allinearsi lungo la linea di porta;
- distanziarsi di un metro dal compagno;
- essere lontano di un metro dai montanti della porta;
- attendere in posizione ordinata il segnale di partenza.

Non deve:

- spingersi dal fondo-porta, fondo vasca o da qualsiasi punto fisso;
- aiutare con spinte un compagno a raggiungere la palla.

Dopo la segnatura di una rete deve:

- rientrare con sollecitudine nella propria metà-campo;
- schierarsi dietro la linea di metà-campo;

Non deve:

- oltrepassare la linea di metà-campo prima che il pallone abbia lasciato la mano del giocatore incaricato di riprendere il gioco.

Durante il gioco:

- ubbidire prontamente all'ARB.;
- far sgocciolare il pallone prima di lanciarlo all'ARB. quando questi dovesse richiederlo;
- uscire subito dalla zona dei 2 mt. quando viene assegnato un Tiro d'Angolo (se attaccante);
- effettuare il Tiro d'Angolo dal segnale stabilito;
- uscire subito dalla zona dei 4 mt. quando viene assegnato un Tiro di Rigore;
- allontanarsi di almeno due metri dal giocatore che deve effettuare il Tiro di Rigore;
- prendere posizione sulla linea dei 4 mt. per effettuare il Tiro di Rigore;
- se portiere, prendere posizione sulla linea di porta ed attendere l'effettuazione del Tiro di Rigore;
- se espulso, uscire dal campo di gioco nuotando e raggiungendo l'area di espulsione senza uscire dall'acqua e senza interferire nella ripresa del gioco;
- essere chiaramente visibile nell'area di espulsione;
- effettuare il cambio nell'area di espulsione con il compagno che lo sostituisce (anche se espulso definitivamente) nel modo contemplato dal Regolamento Tecnico.

Non deve:

- essere violento nel gioco;
- dissentire dell'operato dell'ARB. con gesti e parole;
- discutere sull'operato dell'ARB.;
- usare un linguaggio scorretto;
- gridare o gesticolare;
- simulare un fallo.

A fine partita è corretto che:

- si complimenti con il diretto avversario, qualunque sia l'esito dell'incontro;
- si schieri a centro-campo per il saluto;
- saluti "alla voce" la squadra avversaria;
- il Capitano ringrazi l'ARB. per l'arbitraggio.

16 D. Al termine di una partita è motivo d'obbligo per le squadre salutare il pubblico?

R. Il saluto delle squadre al termine della partita non è obbligo: è semplicemente educazione sportiva.

17 D. Al termine della partita il Capitano di una squadra non porge i suoi ringraziamenti all'ARB. per aver diretto l'incontro. In quale sanzione incorre?

R. A carico del Capitano che al termine della partita non porta i suoi ringraziamenti all'ARB. non può essere assegnata alcuna sanzione. Il ringraziare l'ARB. è forma di educazione sportiva.

Wp. 10

1 D. E' d'obbligo per un Giudice di Porta recuperare la palla uscita lateralmente o da fondo campo?

R. No! Dovrà lanciare in campo i palloni di riserva messi a sua disposizione nell'apposito contenitore.

2 D. Un Giudice di Porta può richiamare l'attenzione dell'ARB. durante una fase di gioco, in merito ad un incidente sfuggito alla sua attenzione?

R. No, il Giudice di Porta si limiterà ad informare l'ARB. circa quanto rilevato, alla fine del periodo di gioco.

3 D. Con quale spirito l'ARB. deve considerare la funzione del Delegato e/o Commissario Speciale ?

R. L'ARB. deve considerare la funzione del Delegato e/o C.S. con stima e rispetto al di sopra di ogni altra cosa: in particolar modo dovrà considerarla e sentirla come incoraggiamento a superare il suo immancabile momento di difficoltà, in altre parole capire ed aiutare a capire.

Wp. 11

1 D. Il 2° Segretario deve essere munito di un fischiotto ?

R. Sì! E' comunque necessario che abbia un suono diverso da quello dell'ARB. e che sia usato per richiamare l'attenzione in occasione di un'entrata irregolare, nel caso specifico del 3° fallo personale di un giocatore coincidente con l'assegnazione di un Tiro di Rigore.

2 D. Qualora scadano i 20" di penalizzazione ed il giocatore che abbia commesso il suo 3° fallo personale non abbia raggiunto l'area di espulsione per effettuare il cambio con il giocatore di riserva, come dovrà regolarsi il 2° Segretario?

R. Il 2° Segretario dovrà tenere la bandiera rossa alzata fino a che il giocatore con il terzo fallo non abbia raggiunto l'area di espulsione. A quel punto darà il permesso di rientro al sostituto alzando la bandiera del colore appropriato. Qualora, invece, il giocatore di riserva entri in campo irregolarmente, anche con il permesso dell'ARB. al cambio di possesso di palla, fischierà immediatamente l'entrata irregolare.

3 D. Durante un'azione degli avversari un giocatore espulso temporaneamente entra irregolarmente sul campo di gioco prima dello scadere dei 20". Come dovrà regolarsi il 2° Segretario ?

R. Il 2° segretario, constatata l'irregolarità ha l'obbligo di intervenire ,interrompendo il gioco, segnalandola all'Arb.

4 D. Scaduto il tempo di penalizzazione, il 2° Segretario segnala l'autorizzazione al rientro in campo di gioco, ma il giocatore è distratto e non se ne avvede. Come si deve regolare il 2° Segretario ?

R. Dovrà continuare ad agitare la bandiera sino a quando il giocatore non sia rientrato in campo. La stessa accortezza dovrà essere utilizzata dal 2° Segretario nella segnalazione corrispondente al raggiungimento del 3° fallo personale da parte di un giocatore, attraverso la segnalazione con la bandiera rossa, sino a quando l'attenzione della panchina interessata sia richiamata.

5 D. Un giocatore viene espulso temporaneamente e, mentre si avvia nella sua area di espulsione, la sua squadra riconquista il possesso del pallone e per questo tralascia di uscire dal campo di gioco, riprendendo a giocare. Come deve regolarsi il 2° Segretario?

R. Sia nel caso specifico che nel caso di uscita dal campo di gioco, qualora il giocatore espulso non abbia raggiunto o non sia rientrato dalla sua area di espulsione, il Segretario segnalerà l'infrazione fischiando immediatamente.

7 D. In caso di assenza del 1° Cronometrista, l'ARB. lo deve necessariamente sostituire con un altro tesserato?

R. Sì.

8 D. Qualora non vi sia tabellone luminoso (o si guastasse) ed il Cronometrista effettua il cronometraggio manuale, un Dirigente di Società chiede di sostare nei pressi della Segreteria per conoscere il tempo (score) della partita. Come deve regolarsi l'ARB./I ?

R. L'ARB./I deve concedere il permesso, sempre che il Dirigente figuri tra quelli che hanno diritto a sostare sul piano-vasca. Nel caso, l'ARB./I deve avere l'accortezza di avvertire il Dirigente/i che eventuali azioni di disturbo o manifestazioni troppo evidenti saranno immediatamente punite e considerate cattiva condotta.

9 D. Che cosa si intende per rilevare il periodo di continuato possesso del pallone ?

R. E' il compito del 2° Cronometrista conteggiare i 35" di possesso del pallone da parte di una squadra in cui deve concludere con un tiro in porta. Quindi attivando il cronometro:

- all'inizio della partita e dei successivi periodi di gioco quando il giocatore si impossessa del pallone al centro del campo;
- di fermare il cronometro quando l'ARB. fischia un'interruzione di gioco;
- rimettere in movimento il cronometro quando il giocatore gioca il pallone dopo una qualsiasi interruzione: in particolare quando il pallone stesso si staccherà dalla sua mano.

Deve azzerare il cronometro al fischio dell'ARB. che sanziona:

- un fallo contro il giocatore della squadra che in quel momento era possesso del pallone;
- una rimessa del portiere;
- un Tiro d'Angolo,
- una espulsione temporanea o definitiva;
- quando l'ARB. chiede il pallone per effettuare un tiro neutro (rimessa dell'ARB.);
- un Tiro di Rigore;
- al momento in cui il pallone lascia la mano del giocatore attaccante che effettua un tiro in porta;
- al momento dello scadere dei 35".

Se il conteggio dei 35" è rilevato con cronometro manuale, sarà il Cronometrista stesso a segnalarlo a mezzo dell'apposito segnale acustico.

10 D. Quando ricomincia il conteggio dei 35", dopo che il giocatore che ha tirato in porta, e il pallone, respinto dai pali o traversa o dal portiere, rimbalza in una zona neutra del campo?

R. Il conteggio dei 35" deve ricominciare quando un giocatore (di una delle due squadre) si impossessa del pallone.

11 D. Un attaccante piazzato riceve la palla davanti a sé sull'acqua. Mentre la controlla un difensore riesce a toccarla. Questo toccare la palla ha effetto determinante sul conteggio dei 35" ?

R. No, qualora il difensore, pur toccando il pallone, questo rimane all'attaccante; o anche nel caso in cui nel toccare il pallone riesca a farlo schizzare da una parte, ma l'attaccante nuotando ne mantiene il controllo; o deviarlo, ma il pallone perviene ugualmente ad un altro attaccante, il conteggio dei 35" prosegue regolarmente.

Solo nel caso in cui il tiro venga intercettato da un difensore e il pallone cada in un punto del campo dove lo stesso giocatore o un compagno abbiano la stessa possibilità degli avversari di entrare in possesso, il cronometro deve essere portato a zero.

Wp. 12

1 D. Quanti time-out ha la possibilità di chiedere una squadra?

R. Ogni squadra avrà l'opportunità di richiedere fino a due T.O. nell'arco dei 4 tempi regolamentari più un ulteriore T.O. in caso si svolgano i tempi supplementari.

2 D. Quando e in che modo può essere richiesto un T.O.?

R. Il T.O. può essere richiesto dal Allenatore, in sua assenza dal dirigente o in caso di assenza anche del dirigente dal capitano della squadra al momento in possesso di palla. Chi richiede il T.O. dovrà attivare il segnale di richiesta elettronico in dotazione, oppure, in caso di mancanza di apparecchiatura elettronica, attirare l'attenzione dell'Arb./i o della giuria e segnalare con le mani facendo il gesto della T.

3 D. In caso la giuria si accorga della richiesta di un time-out, mentre l'Arbitro non se ne avveda può interrompere il gioco?

R. Sì. La giuria in caso di T.O. deve interrompere il gioco con un fischio e il cronometrista deve immediatamente fermare il cronometro.

4 D. Qual è la durata del T.O.?

R. La durata di un T.O. deve essere di un minuto. Il tempo viene conteggiato dal primo cronometrista che segnalerà alle squadre con un fischio i 45" tempo nel quale le squadre devono provvedere a schierarsi per la ripresa del gioco. Il cronometrista poi segnalerà la scadenza del minuto, e solo ora l'Arb. lancerà il pallone per la ripresa del gioco che avverrà dopo il suo segnale.

5 D. Durante il T.O. I giocatori possono occupare qualunque zona del campo di gioco?

R. No! Durante il time out, fino ai 45", debbono obbligatoriamente sostare nella rispettiva metà campo che possono lasciare per andare a prendere la posizione di gioco solo dopo il segnale del 1° cronometrista allo scadere dei 45".

6 D. In caso di richiesta di un T.O. richiesto da parte dell'allenatore di una squadra che sta per effettuare un T.R. o un T.A. come deve riprendere il gioco?

R. Il gioco riprenderà solo ed esclusivamente in questi due casi come era stato interrotto cioè con il T.R. o il T.A. eventualmente maturato.

7 D. In caso un allenatore della squadra in possesso di palla richieda un terzo o ulteriore T.O. come si deve comportare l'Arb.?

R. L'Arbitro assegnerà la palla alla squadra avversaria che riprenderà il gioco immediatamente da metà campo.

8 D. E se invece il T.O. è richiesto dalla squadra non in possesso di palla quali sanzioni si prevedono?

R. In questo caso l'Arb. assegnerà un T.R. in favore della squadra avversaria.

9 D. Se durante il minuto di sospensione di un T.O. un giocatore si rende colpevole di un'infrazione che prevede l'espulsione definitiva come si deve regolare l'Arb.?

R. L'Arb sanzionerà una E.D.C.S. a carico del colpevole che verrà sostituito immediatamente e le squadre si schiereranno in campo ad uomini pari.

Wp. 13 - 14 - 15 - 16

1 D. Se alcuni (o tutti) giocatori, dopo essere chiamati, tardano a prendere posizione per lo schieramento di partenza all'inizio di una partita e per un successivo periodo di gioco e all'invito da parte dell'ARB. assumono un comportamento insensibile e passivo, come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'esperienza deve suggerire all'ARB. il momento opportuno e il modo di richiamare ufficialmente il Capitano della squadra, sollecitandogli una maggiore sensibilità da parte dei propri compagni. Se dopo tale richiamo ufficiale, l'ARB. non ottenesse il dovuto risultato allontanerà per indisciplina con sostituzione il giocatore in maggior ritardo nel prendere la dovuta posizione. E la sua squadra riprenderà il gioco con sette giocatori.

2 D. Prima dell'inizio della partita si possono sostituire giocatori?

R. Prima del fischio d'inizio del gioco si possono sostituire dei giocatori già presentati all'ARB. purché il Capitano della squadra gliene faccia richiesta. Si possono sostituire anche quei giocatori che abbiano commesso infrazioni disciplinari ed abbiano ricevuto dall'ARB. il veto di prendere parte al gioco. In ogni caso l'ARB. provvederà a registrare il/i sostituto/i nell'elenco dei giocatori della sua squadra, annotandone il motivo sul verbale di gara.

3 D. Quale è la posizione che devono assumere i giocatori in campo per riprendere il gioco dopo la segnatura di un punto?

R. Per riprendere il gioco dopo una segnatura di un punto i giocatori di ciascuna squadra devono prima posizionarsi (in qualsiasi punto), entro la linea di metà-campo di loro appartenenza.

4 D. Dopo la segnatura di una rete, il giocatore preposto a dare inizio al gioco lancia la palla senza attendere il fischio dell'ARB. E' punibile?

R. No. L'ARB. interromperà immediatamente il gioco, richiamerà il giocatore/i al rispetto della regola, e farà ripetere la ripresa del gioco.

5 D. *Se il giocatore incaricato della ripresa del gioco, dopo la segnatura di un punto continua nell'effettuarela irregolarmente, o un avversario a disturbarla, come deve comportarsi l'ARB.?*

R. Nella circostanza l'ARB., valutato il comportamento del giocatore/i e stabilito l'atteggiamento passivo, dopo il richiamo espellerà definitivamente con sostituzione il giocatore/i colpevole/i facendo riprendere il gioco, con entrambe le squadre con sette giocatori.

6 D. *Ogni ripresa del gioco deve essere fischiata dall'ARB.?*

R. No. L'ARB. deve fischiare la ripresa del gioco solo dopo la segnatura di un punto, all'inizio di un tempo di gioco e per l'effettuazione di un Tiro di Rigore e dopo il time out.

7 D. *Un giocatore che al termine della partita si trovi ancora fuori dal campo perché espulso temporaneamente può partecipare all'effettuazione dei Tempi Supplementari?*

R. Sì. Anche se al termine si trova fuori dal campo non ha perso il diritto di giocare, il tempo restante verrà scontato nel primo Tempo Supplementare.

8 D. *Il Capitano di una squadra si presenta all'ARB. e chiede, per una ragione tecnica o medica, che il prescritto tempo di intervallo tra un tempo di gioco e l'altro o prima dei tempi supplementari sia allungato. Può essere concesso un prolungamento dell'intervallo?*

R. No. L'ARB. dovrà sollecitare le squadre affinché risultino pronte a contendersi il pallone al centro del campo per la ripresa del gioco entro il limite di tempo prescritto. Uguale rispetto e rigore dovranno essere osservati per il minuto di intervallo tra un tempo supplementare e l'altro che, di fatto, è il tempo concesso per permettere alle due squadre di cambiare campo e allinearsi per l'inizio del gioco.

Wp. 17 - 18

1 D. *Il portiere viene espulso: la sua squadra deve giocare durante il tempo di penalizzazione a porta libera?*

R. E' libera di scegliere con che giocatore già in gioco può momentaneamente prendere posizione tra i montanti, senza però usufruire dei benefici accordati al portiere, o lascerà la porta sguarnita.

2 D. *Il portiere può essere avvicinato per rotazione?*

R. Sì ! Solamente però quando il Capitano ha avvertito l'ARB. ricevendone il consenso, ha cambiato la calotta. Il portiere sostituito può prendere posto in panchina tra le riserve o rientrare subito in gioco in altro ruolo. Le squadre possono avere in panchina un giocatore con un'altra calotta di colore rossa con il numero 13. In questo caso il portiere può essere avvicinato come un giocatore normale senza bisogno di comunicare il cambio del numero della calotta.

3 D. *Quando una rimessa in gioco del portiere viene considerata irregolare?*

R. La rimessa in gioco del portiere dovrà essere ripetuta quando è effettuata al di fuori dell'area dei 2 metri, o da un altro giocatore che non sia il portiere, e sempre ché non effettuata con una evidente azione per ottenere un vantaggio.

4 D. *Un giocatore che effettua una rimessa in gioco o un tiro libero, e, nuotando con la palla, "scende" e tira in porta. L'eventuale punto è valido?*

R. Il punto non è valido, perché la palla non è stata giocata da un secondo giocatore: anzi il gioco riprenderà con un Tiro Libero a favore del portiere avversario.

5 D. *Mentre il portiere si appresta ad effettuare la rimessa in gioco del pallone, un compagno commette un fallo grave. Quale decisione prenderà l'ARB.?*

R. Indipendentemente se a commettere il fallo è il portiere o un suo compagno, l'ARB. annullerà la rimessa in gioco decretando una espulsione temporanea al giocatore colpevole ed assegnando un Tiro Libero alla squadra avversaria.

Nel caso che un compagno del portiere fosse stato già espulso l'ARB. autorizzerà il rientro solo se il portiere era chiaramente in possesso del pallone. Analoga attenzione dovrà farla l'addetto ai 35" prima di azzerare il conteggio.

Nel caso che l'infrazione commessa fosse fallo semplice l'ARB. salvo non decretare l'espulsione temporanea tutto il resto rimane uguale.

6 D. *Si può intercettare un Tiro d'Angolo?*

R. Si può intercettare la palla già lanciata, ma non si può disturbare, né tanto meno ostacolare, l'effettuazione del Tiro d'Angolo (fallo grave).

7 D. Se nell'effettuazione di un Tiro d'Angolo, la palla batte contro uno spigolo della porta e rimbalza in campo, può essere ripresa?

R. No. Su un Tiro d'Angolo, infatti, se la palla, tirata verso la porta, penetra nella stessa o viene parata o toccata dal portiere, se rimbalza sui montanti o sulla traversa prima di essere toccata da un altro giocatore, viene accordata una rimessa in gioco al portiere.

8 D. Mentre un giocatore si appresta ad effettuare un Tiro d'Angolo, un difensore commette un fallo grave nell'area dei 4 mt. per il quale generalmente viene concesso il Tiro di Rigore. Come si deve regolare l'ARB.?

R. L' Arb, valutata l'entità del fallo, espellerà temporaneamente il colpevole e farà riprendere il gioco dal tiro d'angolo. Se il giocatore difensore, commette un atto di brutalità o gioco violento, il gioco non riprenderà più con il tiro d'angolo ma verrà concesso il tiro di rigore secondo la regola.

9 D. Il giocatore che effettua un Tiro d'Angolo può avanzare con la palla nella zona dei 2 mt.?

R. Sì. Il giocatore può avanzare soffermandosi nella zona dei 2 mt. senza commettere fallo, e lanciare il pallone all'indietro purché non tiri direttamente in porta.

10 D. Quali sono i casi in cui un punto **non è valido** pur avendo il pallone oltrepassato completamente la linea di porta?

R. Il punto non è valido quando:

- segnato direttamente dal giocatore che ha raggiunto la palla al centro all'inizio di un periodo di gioco;
- direttamente dopo la segnatura di una rete dal giocatore che riprende il gioco;
- segnato con il pallone non regolare;
- segnato con un pugno (escluso quello segnato da portiere su respinta);
- segnato con le due mani contemporaneamente;
- segnato direttamente su Tiro Libero concesso nell'area dei 7 metri;
- segnato direttamente su Tiro d'Angolo;
- segnato direttamente dopo aver preso la palla su rimessa in gioco dell'ARB.
- segnato con finta su Tiro di Rigore;
- segnato senza soluzione di continuità nel Tiro Libero battuto al di fuori dell'area dei 7 mt;
- segnato su ripresa del gioco dopo che la palla è uscita lateralmente.
- segnato riprendendo, dopo il suono che determina la fine di un tempo, il pallone rimbalzato in campo dalla traversa o montanti o portiere e di conseguenza prima di aver superato la linea di porta;
- segnato da un giocatore attaccante che devia o tocca intenzionalmente il pallone che è in volo verso la porta, quando il Cronometrista ha segnalato la fine di un periodo o della partita.

11 D. Il giocatore incaricato di iniziare il gioco dopo la segnatura di un punto lancia la palla ad un suo compagno; ma un avversario la raggiunge e l'indirizza in rete segnando un punto. Il punto è valido?

R. Sì, il regolamento precisa che un punto è valido quando, su ripresa del gioco, la palla è stata giocata da almeno due giocatori, dell'una o dell'altra squadra, qualunque sia la posizione che occupano nel campo di gioco.

12 D. Alla ripresa del gioco, dopo la segnatura di una rete, un giocatore dopo il fischio dell'ARB. si immerge e, nuotando sott'acqua, si porta in prossimità della rete avversaria. Tornato alla superficie vicino alla linea dei 4 mt. riceve il pallone e segna un punto. Il punto è valido?

R. Sì. Nuotare sott'acqua è consentito: quindi l'azione si è svolta secondo le norme regolamentari.

13 D. Contemporaneamente al segnale del 2° Cronometrista allo scadere dei 35" il pallone è già in volo indirizzato verso la porta. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve considerare il segnale come non avvenuto ed astenersi dal sancirlo. Se il pallone entra in rete, il punto sarà ritenuto valido. In presenza di un tiro, il punto ottenuto sarà valido anche se deviato da un qualsiasi giocatore appartenente indifferentemente ad una o all'altra squadra. In tutti gli altri casi il gioco continuerà con un nuovo conteggio dei 35".

14 D. Dopo un tiro effettuato sul filo del segnale di fine di un tempo di gioco o dello scadere dei 35", il pallone finisce in rete: in casi di contestazione per la concessione o meno del punto come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. è il solo responsabile della decisione da prendere e in linea generale non è tenuto ad assumere decisioni in conseguenza a ragguagli dei componenti della Giuria, su un fatto eventualmente sfuggitogli: solo all'ARB., nel solo caso di un punto segnato, spetta la decisione successiva.

Se a causa di una particolare situazione (e nessuno dei due ARB. è sicuro) nel dubbio, se vi è stato o meno un tiro in porta prima del segnale, l'ARB. deve consultarsi con il Cronometrista e il Delegato (o C.S.) per stabilirlo.

L'ARB. di sua spontanea volontà (senza pressioni, sollecitazioni e suggerimenti da chicchessia) può interpellare il Cronometrista o il Delegato (o C.S.) interessato, ma una volta interpellato deve adeguarsi alla loro risposta.

15 D. *L'ARB. fischia prematuramente prima che il pallone non abbia ancora superato la linea di porta che comunque finisce in rete. Come sarà ripreso il gioco?*

R. Di fatto il gioco è stato interrotto da un errore arbitrale. Comunque sia il punto non può essere convalidato. L'ARB. annullerà la decisione, si farà consegnare il pallone per ristabilire l'equilibrio tra i giocatori delle due squadre, e farà riprendere il gioco a favore del giocatore che aveva effettuato il tiro in porta, mantenendo l'originale conteggio dei 35" di possesso di palla.

16 D. *L'ARB. fischia prematuramente mentre il portiere riesce ad arrestare in extremis la palla. Come sarà ripreso il gioco?*

R. Dopo aver segnalato l'annullamento della sua decisione precedente, l'ARB. si farà consegnare il pallone e, ristabilito l'equilibrio in campo di gioco, assegnerà una rimessa al portiere. In caso analogo ma con la differenza che il pallone venga respinto, deviato dal portiere e ricada in qualsiasi punto del campo di gioco l'ARB. si farà consegnare il pallone ed effettuerà un tiro neutro ad una coppia di giocatori; ancora e qualora il pallone esca oltre il fondocampo, il gioco riprenderà con una rimessa da parte del portiere o Tiro d'Angolo secondo Regolamento Tecnico.

17 D. *Decretata un'espulsione, il conseguente Tiro Libero viene effettuato mentre il giocatore espulso si trova ancora sul posto. L'eventuale segnatura di un punto è da considerarsi valida?*

R. Sì! Sempre che non esista una particolare situazione di giusta opposizione all'azione di attacco il punto è valido. Tale attenzione è quindi valida come giusta opposizione all'azione di difesa, sempre che l'ARB. non ravvisi un' ostruzionismo nel giocatore che sta uscendo.

18 D. *Un giocatore effettua un Tiro Libero verso un compagno e il pallone colpisce un difensore avversario (testa o spalla) e schizza in rete. Il punto è valido?*

R. Sì, però si deve distinguere se il giocatore nel battere il Tiro Libero vuole "fare gioco" (in questo caso autorete) o colpire l'avversario (in questo caso fallo grave).

19 D. *Un giocatore subisce un fallo al di fuori della linea dei 7 metri ma la palla schizza più vicina alla porta rispetto al punto del fallo. Un compagno la raggiunge e la ripassa indietro al proprio compagno per la ripresa del gioco, questi può tirare direttamente in porta secondo la regola dei 7 metri?*

R. Sì.

20 D. *Se un giocatore subisce un fallo dentro i 7 metri, e la palla schizza in una posizione fuori dai 7 metri. Il giocatore più vicino la prende e tira immediatamente in porta. Il punto è valido?*

R. No! Anche se il tiro è stato scagliato in maniera regolare e dalla giusta posizione, il fallo però è avvenuto dentro i 7 metri pertanto verrà accordata una rimessa in gioco al portiere se il pallone entra in rete, colpisce i montanti o il portiere stesso.

21 D. *Se un giocatore subisce un fallo fuori dalla zona dei 7 metri, questi prende la palla guarda il posizionamento dei compagni e constatando che nessuno si trovi in buona posizione decide di tirare a rete, come deve regolarsi l'arbitro?*

R. L'arb. in questo caso, secondo la regola deve fischiare immediatamente la perdita di tempo in quanto la regola prevede che il tiro diretto in porta dai 7 metri deve avvenire immediatamente senza alcun ritardo.

Wp. 20 - 21

1 D. *Quando deve essere rilevata l'infrazione di fallo semplice?*

R. Con immediatezza, quando in un'infrazione commessa dall'attaccante questi ne trae un certo vantaggio; con tempismo quando il difensore nell'effettuarla crea il pericolo, nella squadra o giocatore che la subisce, di perdere il possesso del pallone.

NOTA: Sono infrazioni al Regolamento Tecnico:

- partire prima del fischio dell'ARB.;
- spingersi dal fondo-porta all'inizio di un periodo di gioco;
- "scartare" quando si nuota a fianco dell'avversario, per farsi affondare;

- spingersi da fondo-vasca all'inizio di un periodo di gioco;
- aggrapparsi o prendere slancio dal bordo vasca mentre il pallone è in gioco;
- appoggiarsi o camminare sul fondo della vasca (non riguarda il portiere quando si trova nei 4 mt.);
- toccare la palla contemporaneamente con le due mani (non riguarda il portiere quando si trova nei 4 mt.);
- aiutare con spinte o fare appoggio ad un compagno;
- appoggiarsi sull'avversario;
- spingere o spingersi dall'avversario;
- nuotare sulle gambe, sulla schiena, sulle spalle dell'avversario;
- pressare sul corpo dell'avversario impedendogli i movimenti;
- spostare il braccio dell'avversario proteso per intercettare la palla;
- prendere la spinta dal fondo vasca per giocare il pallone
- rimanere in possesso del pallone per oltre 35";
- fare una qualsiasi finta eseguendo un tiro di rigore;
- ritardare l'effettuazione del Tiro Libero;
- ritardare l'effettuazione del Tiro di Rigore;
- ritardare l'effettuazione di una rimessa del portiere;
- ritardare l'effettuazione di un Tiro d'Angolo;
- nuotare nella zona dei due metri se la palla non si trova oltre il giocatore stesso e verso la rete avversaria;
- affondare e tenere la palla sott'acqua quando si è attaccati;
- perdere del tempo non facendo proseguire con normalità il gioco;
- per un portiere uscire dalla sua linea di metà-campo o toccare il pallone oltre tale linea;
- colpire con un pugno il pallone (non riguarda il portiere quando si trova nei 4 mt.).

2 D. *All'inizio di un periodo di gioco, un giocatore della squadra bianca e un giocatore della squadra nera partono prima del fischio dell'ARB. Quali provvedimenti devono essere presi?*

R. Di fatto questo non può succedere. Comunque, la simultaneità dell'infrazione fa sì che non esista per nessuno dei giocatori un vantaggio iniziale, pertanto l'ARB. deve considerare l'inizio del gioco effettuato in modo irregolare.
Dopo aver richiamato i giocatori ad una maggiore attenzione farà ripetere l'inizio del gioco.

3 D. *Durante un attacco il portiere para un tiro e trattiene la palla, un attaccante lo affonda e lo spinge in rete. Il punto è valido ?*

R. Sì, sempre che il pallone superi la linea di porta; il portiere poteva essere attaccato, poiché ne risultava in possesso.

4 D. *Su un tiro di un avversario il portiere para in presa il pallone e nel ricadere lo porta sott'acqua. Come deve regolarsi l'ARB. ?*

R. L'ARB. deve ritenere regolare l'azione del portiere, solo se con rapida successione qualora il portiere viene attaccato da un avversario e mantenga il pallone sott'acqua, assegnerà un Tiro di Rigore.

5 D. *Un giocatore sorprende la buona fede degli avversari con grida o richiami quando questi risultano in possesso del pallone o stanno per impossessarsene. Come deve regolarsi l'ARB. ?*

R. L'ARB. deve ritenere irregolare l'azione del giocatore ma interverrà solo nell'eventualità che la squadra perde il possesso del pallone assegnandole un Tiro Libero a favore. Comunque alla prima interruzione richiamerà il colpevole, in ogni caso sia o meno riuscito a sorprendere l'avversario.

6 D. *Mentre la sua squadra è in possesso del pallone e il gioco si svolge nella metà-campo avversaria, il portiere si appoggia tenendosi alla porta. Come deve regolarsi l'ARB. ?*

R. Il portiere commette un'infrazione (wp.21.4), ma non determinante allo spirito del gioco. Comunque l'ARB. non deve permetterlo e quanto meno ottenere che il fatto si ripeta.

7 D. *Un giocatore dopo una fuga giunge da solo a pochi metri dalla porta avversaria, nell'afferrare il pallone sospingendolo in avanti lo affonda leggermente al di sotto del livello dell'acqua. Come deve comportarsi l'ARB. ?*

R. L'ARB. lascerà continuare l'azione solo se la dinamica del movimento in avanti, non nasconde la posizione del pallone alla vista del portiere.

8 D. *In un'azione di gioco analoga a quanto sopra, ma il giocatore affonda leggermente il pallone riportandolo indietro verso di sé. Come deve comportarsi l'ARB. ?*

R. Anche in questo caso è decisivo l'affondamento del pallone in quanto la dinamica del movimento ha determinato a ingannare od eludere l'attacco del portiere.

NOTA: non si può portare la palla sott'acqua se si è attaccati da un avversario o quando questi effettua il controllo da vicino o, comunque, per trarre in inganno l'avversario.

9 D. *Se due giocatori della stessa squadra stringono fra di loro, nuotando, un avversario, come si comporterà l'ARB.?*

R. L'infrazione non è individuabile dal numero degli avversari che partecipano all'attacco, ma dal modo con cui attaccano. Di fatto l'attacco regolare di 2 (o più giocatori) contro 1 non sussiste fallo, salvo che il loro comportamento non sconfini in un'azione fallosa equivalente ad un danneggiamento in uscita (fallo semplice) o a tirare, tenere, affondare in entrata colpire, spruzzare (fallo grave).

10 D. *Un giocatore effettua un Tiro Libero e passa la palla ad un suo compagno piazzato entro la linea dei 2 mt. della porta avversaria. Come si regolerà l'ARB. ?*

R. Qualora il giocatore ha battuto rapidamente e il compagno si trovava precedentemente all'effettuazione del Tiro Libero, non ha avuto il tempo materiale per uscirne, lo stesso deve essere ripetuto. L'ARB. dopo il richiamo del giocatore; assegnerà un fallo semplice contro al giocatore piazzato nei 2 mt. se il giocatore resta (o non esce sollecitamente) nei due metri dopo il richiamo dell'ARB.

11 D. *Un giocatore in posizione irregolare nell'area dei 2 mt. può rimettersi in gioco ?*

R. Non esistono forme passive, intese come senso lato. La posizione va rilevata, necessariamente nel momento in cui il giocatore attaccante si trova nell'area dei 2 metri e fa parte attiva del gioco, cioè può trarre vantaggio dall'azione offensiva in corso, in particolare nelle azioni di superiorità numerica.

L'ARB. deve individuare in ogni azione i seguenti fattori, considerando che sono tre:

- la dinamicità dell'azione intesa come tempo di reale esecuzione;
- la palese intenzione del giocatore entrato nella zona dei 2 mt., intesa come reale movimento ed intenzione dello stesso ad uscirne;
- scelta del momento d'intervento del giocatore che effettua il tiro o il passaggio, nell'evolversi naturale dell'azione ed intervenire prontamente e prima della conclusione.

In caso contrario uno dei tre fattori non sono stati considerati: ne consegue intervento sbagliato in ritardo e comunque sempre discutibile.

12 D. *Un giocatore, controllando il pallone, entra nella zona dei 2 mt.: un compagno lo sopravanza venendosi a trovare davanti. Come deve comportarsi l'ARB. ?*

R. L'ARB. deve soltanto tenere sempre presente, dalla posizione in cui si trovano i giocatori, non la presenza del pallone nell'area dei 2 mt: la linea immaginaria che passando sul punto in cui si trova il pallone unisce i due lati laterali del campo di gioco che stabilisce provvisoriamente l'area punibile quindi, essere o non essere considerato in fuori gioco, secondo la dinamica dell'azione (vedi indicazione precedente).

13 D. *Se un giocatore, dopo essere giunto a fondo campo avversario con la palla, la passa indietro ad un suo compagno e involontariamente o con l'intendimento di non restare nell'area del fuori gioco (2 metri) avanza e esce oltre la linea di porta, come deve comportarsi l'ARB. ?*

R. Se il compagno tira immediatamente in porta la rete verrà concessa, altrimenti l'ARB. segnalerà l'infrazione di fuori gioco anche se uscirà dal campo di gioco. Difatti giunto a fondo campo dopo aver passato il pallone ha continuato ad avanzare, l'uscita dalla linea di porta, di fatto in sé non aggrava l'infrazione come uscita dal campo di gioco senza il permesso dell'ARB.

14 D. *Un giocatore entra con la palla nella zona dei 2 metri. Giunto a fondo campo avversario, la passa indietro ad un suo compagno. Fatto ciò mentre nuota in direzione della metà-campo, la riceve nuovamente quando si trova ancora nella zona dei due metri: la sua posizione è ancora regolare ?*

R. No. In questo caso la posizione è irregolare; anche se era in procinto di "uscire" ha ricevuto il pallone quando si trovava ancora nei 2 metri, cioè in fuori gioco.

15 D. *Un giocatore si attarda per battere un Tiro Libero o un Tiro d'Angolo o il portiere si attarda a battere un Tiro Libero o una rimessa, come si deve regolare l'ARB.?*

R. L'ARB. comunque deve ottenere il rispetto di questa norma, attraverso un potere discrezionale (diritti e doveri) senza richiamare i giocatori alla osservanza della stessa. La difficoltà dell'ARB. sta nello stabilire se il ritardo nella battuta del giocatore è da intendersi come ricerca di vantaggio e/o come forma di ostruzionismo nel gioco.

16 D. *Un giocatore non sente il fischio dell'ARB. e continua ugualmente nel gioco. Come deve regolarsi l'ARB. ?*

R. L'ARB. non deve penalizzare un giocatore, solo quando lo stesso non lo ha potuto sentire, perché momentaneamente sott'acqua. Altrettanto chiaro deve essere il principio di non tollerare tale

situazione se deliberatamente ripetuta, ma il Tiro Libero precedentemente scaturito, se mantenuto, deve essere battuto dopo che tutte le coppie di avversari riformandosi abbiano ristabilito l'equilibrio.

17 D. *L'ARB. rileva un'infrazione da parte di un giocatore ed interrompe il gioco assegnando un Tiro Libero a favore della squadra avversaria. Il giocatore beneficiato immediatamente si porta nella zona d'attacco lasciando il Tiro Libero da battere ad un suo compagno che sta sopraggiungendo. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. L'ARB., se giudica tale azione tanto rapida ed ad una distanza tanto breve da permettere al giocatore sopraggiungente in un tempo ragionevole di effettuare il Tiro Libero, non deve intervenire. Fermerà immediatamente il gioco per assegnare un Tiro Libero a favore della squadra avversaria per perdita di tempo qualora il secondo giocatore non risulti esaurientemente pronto alla battuta, o troppo distante dal punto di battuta o addirittura lascia o supera il pallone per portarsi anche lui in zona d'attacco.

18 D. *Come si deve intendere la frase "perdere volontariamente tempo non facendo progredire il gioco in modo normale"?*

R. Questa norma è di esclusiva valutazione arbitrale. Una squadra o un giocatore può incorrere in questo fallo e l'ARB. deve intuire quando i giocatori controllano o giocano la palla con l'intento di "perdere tempo", avere interesse a "far trascorrere il tempo", e numerosi sono i sistemi che può adottare per raggiungere lo scopo.

All'ARB. basta capire. Si ritiene pertanto opportuno ricordare: l'ARB. dovrà essere certo che vi sia una reale perdita di tempo, perché certi mezzi possono essere considerati scelta tecnica e quindi leciti.

19 D. *Un giocatore che beneficia di un Tiro Libero, può effettuarlo lanciando la palla davanti a sé e scendere verso la porta avversaria controllando la palla stessa ?*

R. Sì! Il giocatore però deve effettuare il Tiro Libero con un movimento ampio, in modo che si veda chiaramente lo stacco del pallone dalla mano. Resta inteso che lo stacco del pallone dalla mano del giocatore deve risultare ben visibile:

- passando la palla dalla mano destra alla sinistra o viceversa;
- lanciando la palla in alto per poi riprenderla;
- sollevando la palla per poi farla ricadere sulla superficie dell'acqua.

20 D. *Il giocatore che, dopo aver sollevato il pallone per effettuare un Tiro Libero, rimane in quella posizione senza effettuarlo. Commette fallo ?*

R. Interpretando alla lettera il Regolamento Tecnico, certamente! Ma valutando la dinamica dell'azione del giocatore, solo quando il ritardo non permette o condiziona il gioco degli avversari (o riprendere il conteggio del tempo), l'ARB. deve immediatamente rilevare l'infrazione e assegnare un Tiro Libero alla squadra avversaria.

21 D. *Nel caso in cui i 35" scadano un giocatore effettua comunque il lancio o il tiro del pallone. Dove e come farà riprendere il gioco l'ARB.?*

R. L'ARB. deve valutare attentamente la dinamica dell'azione del giocatore e avuta la precisa sensazione che lo stesso non ha potuto evitare il tiro, in questo caso l'ARB. farà riprendere il gioco con un Tiro Libero a favore degli avversari dal punto dove il pallone era finito, sia questo avanti o indietro rispetto alla linea di porta.

Nel caso contrario decreterà l'espulsione temporanea del giocatore che ha effettuato il tiro e farà riprendere il gioco con un Tiro Libero a favore della squadra avversaria dal punto, previsto dal R.T.

22 D. *Nel caso che un giocatore rendendosi conto dell'approssimarsi dello scadere dei 35" si libera del pallone lanciandolo in un punto morto del campo di gioco. Come farà riprendere il gioco l'ARB. ?*

R. L'ARB. interromperà immediatamente il gioco e lo farà riprendere assegnando un Tiro Libero alla squadra avversaria dal punto dov'è finito il pallone.

23 D. *Si può ostacolare un Tiro Libero senza avere il contatto fisico con l'avversario ?*

R. Sì! L'infrazione nell'effettuazione del Tiro Libero risulta anche quando il giocatore si colloca talmente vicino all'avversario da impedirgli il movimento per impedire la normale progressione del lancio, o quando con il braccio alzato tenta di intercettare la palla prima ancora che sia stata lanciata o quando frappone ostruzione o allontana deliberatamente il pallone per ritardarne l'entrata in possesso da parte del giocatore avversario incaricato di eseguire il Tiro Libero.

24 D. *Un giocatore nell'effettuare un tiro libero tira direttamente in porta. Come deve regolarsi l'Arbitro?*

R. Un giocatore non può tirare direttamente in porta su turo libero ad eccezione che il tiro non avvenga da fuori area dei 7 metri per un fallo commesso al di fuori di quest'area. Quindi di tiro irregolare assegnerà un rimessa al portiere.

Wp 21

1 D. *Quando deve essere individuata l'azione di fallo grave ?*

R. Ferma l'interpretazione dell'infrazione nello sviluppo dell'azione di gioco, quando l'ARB. ravvisa che un giocatore per ostacolare un avversario, si affida ad un'azione tecnicamente sproporzionata allo spirito del gioco, o disciplinarmente sconveniente o disdicevole al comportamento.

Le infrazioni possono essere:

- tenere un avversario non in possesso del pallone impedendogli di muoversi;
- tirare un avversario non in possesso del pallone afferrandolo in qualsiasi parte del corpo o per il costume mentre nuota;
- affondare un avversario non in possesso del pallone facendo pressione sul suo corpo o scavalcandolo;
- spruzzare deliberatamente acqua in viso ad un avversario;
- fare movimenti esagerati o colpire un avversario in possesso del pallone con l'intenzione di sottrarglielo o intimidirlo;
- ostacolare l'effettuazione di un Tiro Libero;
- ostacolare l'effettuazione di un Tiro d'Angolo;
- ostacolare l'effettuazione di un Tiro di Rigore;
- ostacolare una rimessa del portiere;
- lasciare l'acqua durante il gioco senza il permesso dell'ARB.;
- tenere un linguaggio scorretto;
- praticare un gioco violento;
- persistere nel gioco sleale;
- commettere un atto di brutalità;
- rifiutare obbedienza all'ARB.;
- mancare di rispetto o violenza all'ARB. o verso gli U.G. in servizio di Giuria;
- per un difensore o una coppia di avversari commettere simultaneamente un fallo semplice (wp. 20.9) ostacolare o (wp 20.10) spingere prima dell'effettuazione di un Tiro Libero, d'Angolo, di Rigore, della rimessa del portiere, di un tiro neutro (rimessa dell'ARB.);
- entrare o rientrare o lasciare (interferenza intenzionale) irregolarmente in campo di gioco;
- per il portiere disattendere dal posizionarsi correttamente sulla linea di porta prima della battuta di un Tiro di Rigore;
- per un giocatore espulso interferire nel gioco;
- trattenerne, gettare lontano o allontanare la palla quando è già stato dato il segnale acustico dei 35".

2 D. *Dopo che l'ARB. ha effettuato una rimessa in gioco per una espulsione in coppia di due avversari e la stessa determina il cambio di possesso del pallone. Come deve comportarsi l'ARB. se c'è un giocatore espulso ?*

R. Per i due giocatori avversari espulsi contemporaneamente non si verifica il cambio di possesso del pallone. L'ARB. però darà il consenso di rientrare in gioco al giocatore che eventualmente si trovava già espulso temporaneamente.

3 D. *Un giocatore espulso temporaneamente ad azione offensiva terminata sul fondo, lascia, senza entrare in campo di gioco l'area di espulsione e recuperato il pallone lo passa al suo portiere per effettuare la rimessa. E' regolare tale comportamento ?*

R. L'ARB. deve solo considerare irregolare tale comportamento, punendo il giocatore sia rimasto o sia uscito dalla sua area di espulsione per effettuare il recupero del pallone, considerandola "disobbedienza all'ARB." (Wp 21.11).

4 D. *Può l'ARB. punire l'infrazione di entrata irregolare se il Segretario di Giuria non la segnala ?*

R. Sì. L'ARB. qualora veda l'irregolarità deve interrompere il gioco e punirla, senza indugiare nell'intervento. Al momento opportuno e in modo riservato richiamare l'Ufficiale Gara addetto al servizio ad una maggiore attenzione.

5 D. *Mentre un giocatore è espulso temporaneamente, la squadra tira in porta quando termina un tempo di gioco. Quando rientrerà il giocatore espulso ?*

R. Il giocatore può rientrare solo quando la sua squadra è "chiaramente" in possesso del pallone: se il tiro si trasforma in un punto, o il portiere blocca il pallone prima del suono della sirena, il giocatore espulso o il sostituto si schiererà con i compagni all'inizio del periodo successivo. Qualora il tiro esca sul fondo, al giocatore sarà permesso di rientrare in quanto l'Arb. ha segnalato un cambio palla a proprio favore, quindi anche in questo caso si potrà regolarmente schierare con i compagni all'inizio del tempo. Se invece il pallone viene respinto in zona neutra il giocatore rientrerà alla ripresa del gioco se la sua squadra entrerà in possesso del pallone oppure al termine del periodo di espulsione

6 D. *Un giocatore produce una cortina d'acqua nell'intenzione di disturbare ed impedire la visuale al giocatore in possesso di pallone che sta per tirare in porta od effettuare un passaggio. Come deve comportarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. può considerare fallo grave solo lo spruzzare deliberatamente acqua in viso ad un avversario.

7 D. *Un giocatore per ostacolare un avversario o sottrargli il pallone compie un movimento rischioso o non curandosi delle conseguenze del suo atto lo colpisce con un calcio o altra parte del corpo. Come deve comportarsi l'ARB. ?*

R. L'azione può essere commessa indifferentemente da giocatori della squadra alla quale appartiene il giocatore in possesso del pallone o dagli avversari (difensori), comunque disdicevole e da ritenere già punibile, anche se si tratta di soli movimenti esagerati, come fallo grave.

NOTA: A questo proposito l'ARB. deve ricordare che scalfare o colpire (o commettere un atto di brutalità) comporta sempre l'assegnazione di un Tiro di Rigore, se commesso da un difensore, in qualsiasi punto dell'area dei 4 mt., indipendentemente dal fatto di situazione di un probabile punto; oppure alla conclusione di un'azione di attacco, mentre i giocatori si apprestano alla successiva azione, un giocatore trattiene per una caviglia un avversario e questi, nel tentativo di liberarsi, lo colpisce con un calcio; oppure, un giocatore in azione concitata sotto la porta in possesso del pallone con l'intento di liberarsi dalla pressante marcatura di un avversario lo colpisce con la testa o il gomito ; o ancora, in azione difensiva un difensore ostacola un avversario con l'intento di evitare un passaggio o un tiro in porta battendo violentemente le braccia sull'acqua sino a sfiorarlo o a colpirlo casualmente. L'ARB., dopo aver valutato che nella circostanza l'azione di colpire è avvenuta senza l'eccessivo "pendolare" ma direttamente con lo spostamento della testa o il gomito o del piede decreterà l'E.T. (e il cambio palla se attaccante) del giocatore colpevole.

8 D. *L'espulsione di un giocatore colpevole di quanto sopra è sempre temporanea ?*

R. No. Per determinati falli dove il giocatore associa nel gioco (sia attaccante che difensore) la propria forza fisica ad una istintiva e incontrollata aggressività è prevista l'Espulsione Definitiva con sostituzione (gioco violento).

9 D. *A gioco interrotto, il giocatore che beneficia del Tiro Libero, per raggiungere il pallone, caduto oltre un avversario, lo scavalca, passandogli sopra, spingendolo o spostandolo per poter raggiungere la posizione di battuta. Cosa deve fare l'ARB.?*

R. Il giocatore che beneficia del Tiro Libero non può pretendere che il giocatore avversario si scansi, nè tanto meno che sia soggetto ad un'azione irregolare: scavalcandolo, a sua volta, commette un'infrazione. L'ARB., pertanto, priverà la sua squadra del possesso di palla.

10 D. *L'intenzionalità o la volontà di commettere un fallo costituisce condizione essenziale perché l'ARB. intervenga ?*

R. No. L'ARB. deve decretare comunque l'infrazione, se questa è avvenuta in conseguenza ad un gesto istintivo o ad un naturale movimento corporeo che, nella sua caratteristica essenziale, è di eliminare un acquisito vantaggio, mentre non deve considerare fallo anche il più evidente tentativo dal quale non derivi nessun vantaggio.

11 D. *Un giocatore può essere punito perché considerato recidivo ?*

R. No! Anche se trasgredisce ripetutamente le regole, indipendentemente dalla successione, un giocatore deve essere punito solo per il motivo e nel momento in cui effettua l'infrazione.

NOTA: Di fatto il R.T. sancisce una penalità per ciascun fallo grave commesso da un giocatore e l'E.D. alla terza penalità: nello spirito del gioco, quindi, il primo fallo è ammonizione, il secondo è diffida ed il terzo espulsione.

12 D. *Mentre un giocatore si appresta a tirare in porta o a passare il pallone viene attaccato da un difensore e viene colpito violentemente sul braccio in cui tiene il pallone; oppure mentre un attaccante si porta al centro dell'area entrando in possesso del pallone viene trattenuto o tirato dal difensore che gli passa un braccio sotto la gola con movimento di strangolamento. Quali decisioni assumerà l'ARB.?*

R. L'ARB. applicherà la medesima sanzione, considerando in entrambe le azioni il fallo grave del giocatore, che verrà espulso temporaneamente.

NOTA : E' permesso al giocatore di tirare, tenere, affondare l'avversario in possesso del pallone, ma il fatto di attaccare "colpendo" (fermo il principio che un solo colpo a mano aperta e sulla mano dell'avversario che impugna il pallone è regolare), o "strangolandolo" (evidentemente troppo pericoloso per l'incolumità fisico-nervosa di chi li subisce) è l'elemento determinante rispetto al fatto di possedere il pallone.

13 D. *Quali sono i falli per i quali un giocatore viene espulso definitivamente ?*

- R.** Viene espulso definitivamente dal campo il giocatore:
- se durante il gioco l'ARB. constata che ha il corpo unto;
 - se durante il gioco l'ARB. constata che porta addosso un solo costume;
 - se manca di rispetto o usa violenza o brutalità nei confronti degli ARB. o U.U.G. ;
 - se rifiuta obbedienza all'ARB.;

- se raggiunge TRE penalità;
- se usa un linguaggio scorretto;
- se compete al di fuori della norma convenzionale di correttezza del gioco (gioco violento, gioco sleale);
- se ostacola un Tiro di Rigore;
- se espulso temporaneamente rientra irregolarmente in acqua all'ultimo minuto di gioco della partita e del secondo Tempo Supplementare (o in qualunque momento durante ulteriori Tempi Supplementari);
- se abbassa completamente o capovolge la porta per evitare una rete;
- se si rende colpevole di atti di brutalità (colpire o tentare di colpire deliberatamente).

14 D. *Quando l'ARB. espelle definitivamente dal campo un giocatore deve farne menzione sul verbale di gara ?*

R. L'ARB. deve fare particolare menzione sul "verbale di gara" di tutte le espulsioni definitive - eccetto quelle avvenute per il raggiunto limite dei tre falli gravi - in modo che, per la loro gravità e secondo i fatti accaduti, gli Organi Giudicanti possano prendere i provvedimenti del caso. Deve inoltre provvedere a segnalare nella cronistoria e nel supplemento del verbale della partita il n° della regola che l'ARB. ritiene non sia stata rispettata.

15 D. *Quali azioni od atti devono essere considerati cattiva condotta dall'ARB. ?*

R. L'ARB. deve considerare *cattiva condotta* tutte le azioni o gli atteggiamenti colpevoli di inosservanza ripetuta nei confronti dei fattori gerarchici ed organizzativi della disciplina in campo di gioco non previsti dal R.T.

Quale pura esemplificazione vengono citati i seguenti esempi:

- rivolgere reiterate proteste od assumere un contegno irrispettoso verso l'ARB. o gli UU.GG. in servizio;
- mancare di rispetto o produrre un gioco intimidatorio nei confronti di un avversario;
- simulare di essere stato colpito da un avversario con la manifesta intenzione di trarre in inganno l'ARB. etc.

16 D. *Che cosa deve intendersi per "rifiutare obbedienza o mancare di rispetto" verso l'ARB. o gli UU.GG. in servizio di Giuria ?*

R. Qualsiasi situazione atta a produrre un contegno irresponsabile o lesivo nei confronti dell'autorità e della dignità richieste all'ARB. nell'esercizio delle sue competenze sportive.

Si deve intendere ogni atto, ogni atteggiamento o frase utilizzata per manifestare il proprio dissenso attraverso il linguaggio scurrile, minaccioso, blasfemo, il lancio di qualsiasi oggetto, l'atto oltraggioso dello sputare.

17 D. *Un giocatore rivolge osservazioni e manifesta un certo dissenso e/o disapprovazione verso una decisione Arbitrale. L'ARB. deve considerare subito tale atteggiamento cattiva condotta ?*

R. Tra i compiti dell'ARB. c'è, oltre il dovere di punire, anche quello di prevenire. A gioco interrotto o in movimento l'ARB., mantenendo un atteggiamento sereno, e senza dilungarsi (deciso e breve) potrà limitare il suo intervento al solo richiamo.

18 D. *Se i giocatori di una squadra assumono un atteggiamento di mancanza di rispetto nei confronti di un giocatore o della squadra avversaria, o non prestano osservanza verso lo spirito della partita, come deve regolarsi l'ARB. ?*

R. L'ARB. alla prima interruzione del gioco deve richiamare il Capitano della squadra. Nel caso di ulteriore e simile comportamento da parte di qualsiasi giocatore di quella squadra, l'ARB. deve espellere definitivamente dal gioco con sostituzione il Capitano (già richiamato).

Qualora, anche dopo questo provvedimento, il comportamento della squadra permanga l'ARB. fischierà la fine anticipata della gara, facendo dettagliata menzione dei fatti sul verbale di gara.

D. *In caso di E.D.C.S. avvenuta dopo la segnatura di una rete quando rientrerà il sostituto del giocatore espulso?*

R. Se il giocatore appartiene alla squadra che ha subito la rete rientrerà immediatamente in gioco e la sua squadra si schiererà in 7 giocatori. Se invece appartiene alla squadra che ha segnato la rete rientrerà in gioco secondo le regole cioè dopo 20 secondi o quando la sua squadra rientra in possesso di palla o quando l'Arb. fischierà il cambio di possesso di palla a favore della sua squadra.

D. *In caso di E.D.C.S. di un giocatore avvenuta tra un tempo e l'altro?*

R. Le squadre si schiereranno all'inizio del tempo in 7 contro 7.

Wp 22 - 23 - 24 - 25 APP.

1 D. *Quali punizioni sanzionerà l'ARB. contro il difensore che nella propria area dei 4 mt., commetta un fallo di rifiuto di obbedienza o mancanza di rispetto verso l'ARB. stesso ?*

R. Qualora il gioco sia specificatamente interrotto per questa infrazione verrà ripreso con un Tiro Libero e l'espulsione definitiva con sostituzione del colpevole (Wp 21.11).

2 D. *In caso di fallo grave commesso nella zona dei 4 metri bisogna sempre accordare il Tiro di Rigore ?*

R. No. Il R.T. prescrive chiaramente che solo quelle infrazioni commesse nell'area dei 4 metri, che risultino rilevanti ed effettuate con l'intenzione di evitare la segnatura di un punto. Di fatto nell'area dei 4 metri si possono accordare tutte le punizioni previste dal regolamento.

NOTA: L'ARB. deve anche ricordare la regola per la quale viene accordato un Tiro di Rigore anche per infrazioni al di fuori della zona dei 4 metri:

- entrata di un giocatore irregolarmente con l'intenzione di evitare la segnatura di una rete;
- giocatore che non ha diritto al gioco;
- interferenza di un giocatore espulso mentre esce dal campo di gioco per raggiungere l'area di espulsione ;
- entrata irregolare all'ultimo minuto.

3 D. *Mentre un attaccante si appresta ad effettuare un Tiro di rigore., un suo compagno, nell'area dei 4 metri avversaria, colpisce deliberatamente (brutalità) il difensore. Come verrà ripreso il gioco ?*

R. L'ARB., dopo aver decretato l'espulsione definitiva del giocatore colpevole (Wp. 21.10) farà riprendere il gioco con il primo Tiro di Rigore .

NOTA: In Italia, comunque, l'atto di colpire o tentare di colpire deliberatamente un avversario sia che venga commesso indifferentemente da un giocatore attaccante o difensore nella propria area dei 4 metri, comporterà sempre la sostituzione del giocatore espulso che andrà a posizionarsi nel pozzetto da cui rientrerà secondo regolamento (dopo una rete, dopo 20", con il permesso dell'ARB. dopo che la sua squadra rientrerà chiaramente in possesso di palla).

4 D. *Un difensore posizionato dietro la linea dei 4 metri, dentro la sua zona di difesa, che abbia alle sue spalle il portiere piazzato tra i pali della porta, protende le due braccia e ferma con due mani il pallone diretto verso lo specchio della porta. Come deve comportarsi l'ARB. ?*

R. In questo caso (come nei casi in cui il pallone venga bloccato dalle braccia, o braccia-mano, o respinto con il pugno) non deve essere considerata la posizione, ma l'intenzione del giocatore a compiere l'atto ed il concretizzarsi del fallo. L'ARB. pertanto, considerato che il tiro era veramente diretto verso la porta , assegnerà il Tiro di Rigore.

NOTA: Nel caso in cui l'azione di intercettazione, superando dubbi contrastanti, è ferma certezza dell'ARB. sia avvenuta con un gomito, con una mano, o comunque con una sola parte di braccio, va considerata regolare. Nel caso, invece, in cui l'azione di stoppata fosse avvenuta in maniera per cui l'ARB. non possa ricondurre ad una sostanziale certezza se il giocatore intercetta il pallone con una mano, è da considerare irregolare e, pertanto, nel caso specifico di incertezza sul piano dell'interpretazione accorderà il Tiro di Rigore.

5 D. *Un giocatore difensore nella sua area dei 4 metri in un'azione di gioco attacca un avversario che punta la porta e:*

- *nel sottrargli il pallone, impossessandosene, affonda lo stesso;*
- *"paralizza" i movimenti dell'attaccante per impedirgli di raggiungere un pallone caduto sull'acqua vicino alla porta e di concludere;*
- *spinge un attaccante piazzato in buona posizione mentre protende un braccio per agganciare un pallone servito alto sull'acqua e gli sposta il braccio o il corpo quanto basta per impedirgli di impossessarsene;*
- *il portiere, ultimo difensore, esce su un attaccante entrato nell'area dei 4 metri nel tentativo di impedirgli di impossessarsi del pallone ricevuto in passaggio da un compagno paralizzandolo.*

Come deve regolarsi l'ARB. nei casi sopra descritti ?

R. Nel caso specifico si tratta sempre, senza alcun dubbio, di falli semplici che evitano una segnatura, quindi di Tiro di Rigore. Comunque resta sempre la sensibilità arbitrale a interpretazione dell'azione di gioco e suggerire una decisione diversa dall'assegnazione di un Tiro di Rigore.

6 D. *Un attaccante nell'area dei 4 metri avversaria in una posizione di spalle alla porta attacca mentre sta nuotando in senso contrario (in uscita), subisce un fallo grave. Come si regolerà l'ARB.?*

R. L'ARB. decreterà una Espulsione Temporanea del giocatore colpevole.

7 D. *Mentre gli attaccanti si piazzano nella preparazione dello schema di attacco, il portiere, seguendo la traiettoria del pallone, si tiene sostenendosi o spingendosi dai montanti della porta. Come si regolerà l'ARB.?*

R. L'ARB. deve concedere il vantaggio sino a che si concretizza il tiro in porta: a questo punto rimane distinta l'infrazione per quanto ha agevolato la parata o la respinta del portiere. In caso determinante si tratta di un fallo che comporta senza dubbi il Tiro di Rigore.

8 D. *In un'azione di gioco nell'area dei 4 metri un attaccante si porta in una posizione favorevole per concludere costringendo, nel momento del passaggio, il diretto avversario a commettere fallo. Il passaggio, però, è troppo alto e/o fuori dalla portata del giocatore attaccante e cade in una posizione di vantaggio per un difensore. Cosa deciderà l'ARB. ?*

R. In ogni caso, l'ARB. non accorderà il Tiro di Rigore e nessuna assegnazione di fallo; senza tenere conto dell'infrazione farà proseguire il gioco interrompendolo solo in conseguenza di una trasgressione in fase successiva.

NOTA: Portare il pallone sott'acqua, spingere, appoggiarsi, paralizzare o danneggiare i movimenti di un attaccante sono da considerare falli semplici; così come tirare, affondare, tenere un avversario che non sia in possesso del pallone, colpire o fare movimenti esagerati con tali intenzioni o spruzzare acqua ad un avversario in possesso di pallone, sono considerati falli gravi anche se commessi nell'area dei 4 metri. Solo se l'ARB. giudica che il difensore, commettendo l'infrazione, ha impedito la segnatura di una probabile rete assegnerà un Tiro di Rigore.

9 D. *Un giocatore espulso temporaneamente che attende il trascorrere del tempo di penalizzazione, rientra anticipatamente in campo con l'intento di attaccare un avversario che sta per concludere un'azione offensiva verso la porta o è in procinto di ricevere un passaggio. Il Segretario di Giuria fischia l'infrazione. Come dovrà regolarsi l'ARB.?*

R. Questa infrazione è soggetta anche al controllo del Segretario di Giuria, comunque l'ARB. (in mancanza dell'intervento di questi) dovrà aspettare per fermare il gioco: se l'azione d'attacco non si concretizzerà con una rete, assegnerà un Tiro di Rigore alla squadra attaccante, ed il giocatore colpevole dell'infrazione verrà gravato di un'ulteriore penalità e ritornerà nel pozzetto per scontare il restante tempo di penalizzazione; mentre, se l'azione si concretizza in una rete, questa verrà concessa e al giocatore colpevole verrà assegnata, ugualmente, una penalità.

10 D. *Alla conclusione di un'azione offensiva nell'ultimo minuto del 4° tempo il giocatore espulso temporaneamente dal gioco, nel momento in cui la sua squadra rientra in possesso del pallone rientra in campo irregolarmente. Come deve comportarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. deve considerare che l'elemento determinante è l'ultimo minuto quindi, per qualunque trasgressione prevista della regola 21.15 § a-b-c-d , dopo aver espulso definitivamente il giocatore colpevole, assegnerà un Tiro di Rigore alla squadra avversaria. Analoga decisione assumerà durante l'ultimo minuto del secondo Tempo Supplementare e in ogni momento durante i successivi Tempi Supplementari.

Nota: in Italia comporta sempre la sostituzione del giocatore espulso: il sostituto andrà a posizionarsi nella sua area di espulsione da cui rientrerà come da Wp. 21.1

11 D. *L'ARB. deve accordare sempre un Tiro di Rigore quando una squadra si trovi, per una qualsiasi ragione, con un giocatore in più nel campo di gioco (ottavo giocatore) ?*

R. Non sempre. L'ARB. assegnerà un Tiro di Rigore a favore della squadra avversaria se il giocatore entra in acqua durante il gioco o prende parte attiva. Il Capitano dovrà segnalare (salvo non sia stato individuato il colpevole) il nominativo del giocatore che dovrà essere espulso definitivamente per il resto dell'incontro, ed il Tiro di Rigore sarà effettuato senza ulteriori punizioni. L'ARB. ne farà un dettagliato rapporto sul verbale di gara. Questo non ha valore se il gioco riprende dopo la segnatura di una rete o alla ripresa tra un tempo e l'altro. In questi casi se una squadra ha 8 giocatori l'Arbitro, se constata immediatamente l'irregolarità, e il gioco non ha ancora prodotto fatti di ordine tecnico, farà ripetere la ripresa del gioco dopo aver fatto uscire il giocatore.

12 D. *Un giocatore con l'espulsione temporanea matura la terza penalità e mentre si accinge a raggiungere l'area di espulsione, la squadra avversaria perde il possesso del pallone dopo una rapida azione di attacco. Il giocatore guadagna l'area di espulsione molto rapidamente e, senza controllare le eventuali segnalazioni della Giuria, e dopo il permesso dell'ARB., rientra in gioco. Come deve regolarsi l'ARB. ?*

R. Il Segretario di Giuria deve segnalare immediatamente con un fischio la trasgressione all'ARB. Quest'ultimo fermerà il gioco e dopo essersi fatto consegnare il pallone sincerato quanto necessario, e constatata l'infrazione, dopo aver allontanato il giocatore responsabile facendolo subito sostituire, assegnerà un Tiro di Rigore alla squadra avversaria. La ripresa con il Tiro di Rigore (salvo eventuali penalizzazioni già in atto o sopravvenute) deve avvenire con SETTE giocatori in acqua.

13 D. *In quali casi può essere ravvisata interferenza nel gioco da parte di un giocatore espulso temporaneamente ?*

R. L'ARB. deve considerare interferenza ogni azione scorretta, diretta o intenzionale, da parte del giocatore espulso, compiuta mentre esce dal campo di gioco per raggiungere l'area di rientro e con l'intenzione di non far giocare il pallone alla squadra avversaria. Il giocatore responsabile, sarà gravato di un'ulteriore penalità per il Tiro di Rigore scaturito, e lui (o il suo sostituto) rientrerà allo scadere dei 20" di penalizzazione, dopo la segnatura di una rete o dopo che la sua squadra rientri in possesso del pallone (dopo il cenno dell'ARB.).

NOTA: Qualora il giocatore espulso rimanga deliberatamente fermo e non nuoti immediatamente per raggiungere la sua area di espulsione in ogni spazio della vasca con l'accortezza di non assumere una posizione, un atteggiamento, un tragitto che possa ingannare o svantaggiare gli avversari, senza uscire dall'acqua o interferire con l'allineamento della

porta, può assumere lo stesso significato tradotto in termini razionali sul piano del gioco come infrazione: "interferenza intenzionale".

14 D. *Il giocatore incaricato di effettuare un Tiro di Rigore (o un suo compagno) prima di eseguirlo commette un fallo. Come si regolerà l'ARB.?*

R. L'ARB. espellerà il colpevole solamente se l'infrazione è talmente grave da giustificare l'espulsione per il resto della partita facendo poi effettuare il Tiro di Rigore e il suo sostituto potrà rientrare in gioco come da Wp 21.1.

15 D. *Nell'eseguire un Tiro di Rigore un giocatore simula di essere stato danneggiato dall'avversario al momento del tiro. Come si regolerà l'ARB.?*

R. L'ARB. annullerà il Tiro di Rigore concedendo un tiro libero alla squadra avversaria.

16 D. *Un giocatore effettua un Tiro di Rigore prima del fischio dell'ARB. Come deve regolarsi l'ARB. ?*

R. Il Tiro deve essere effettuato al fischio dell'ARB. e se il pallone viene lanciato prima del fischio, il tiro dovrà essere ripetuto.

NOTA: Prima del fischio che autorizza l'esecuzione del Tiro di Rigore, l'ARB. deve attenersi scrupolosamente alla norma di questa fase di preparazione al tiro che risulta di massima importanza (anche ai fini della disciplina in campo): dovrà velocemente ottenere l'osservanza e il rispetto della posizione e delle distanze stabilite per i giocatori (portiere, attaccanti, difensori). Capacità di rendere consapevole l'avvertimento, in modo che sia rispettata una conformità di effetto al momento del segnale.

17 D. *In caso di Tiro di Rigore, quale posizione possono adottare i giocatori delle due squadre ?*

R. Qualsiasi posizione, purché si trovino fuori dalla zona dei 4 mt. ma distanti almeno 2 mt. dal giocatore che effettua il Tiro. Giocatore che a sua volta può piazzarsi dove vuole lungo la linea dei 4 mt. mentre il portiere deve posizionarsi sotto la traversa scegliendo il punto che più gli conviene lungo la linea di porta. Se un giocatore non dovesse obbedire ai solleciti di allinearsi, allontanarsi o uscire dalla zona di 4 mt., l'ARB. dovrà richiamarlo e successivamente allontanarlo (temporaneamente se si tratta del portiere, definitivamente se giocatore) dal campo di gioco.

18 D. *Se al fischio di effettuazione del Tiro di Rigore un giocatore non tira immediatamente in porta, come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Se al fischio dell'ARB. il giocatore incaricato dell'effettuazione del Tiro di Rigore non lancia con movimento di continuità la palla immediatamente verso la porta, perde ogni diritto per l'esecuzione. L'ARB. accorderà un Tiro Libero all'avversario.

19 D. *Nell'effettuare il Tiro di Rigore è obbligo per il giocatore impugnare la palla alta sull'acqua ?*

R. No. Il giocatore può tenere la palla impugnata sia alta che sull'acqua, purché effettui il tiro al fischio. E' altrettanto chiaro che, se nel momento di lanciare o staccare dall'acqua il pallone gli sfugge, questo non può essere ripreso, e il tiro di rigore deve essere annullato.

20 D. *Si può precisare quando un giocatore è entrato nella zona dei 4 mt. ?*

R. Il giocatore è dentro la zona o area dei 4 mt. quando la sua testa risulta sulla linea dei 4 mt. La presenza o meno del pallone o altra parte del corpo del giocatore (mani, piedi) anche se al di sopra della superficie dell'acqua non determinano altrimenti l'entrata nella zona dei 4 mt.

21 D. *Un giocatore attaccante ha superato il portiere uscendogli incontro, questi lo affonda, e, dopo il fischio dell'ARB. non lo lascia, ma continua a trattenerlo sott'acqua in azione fallosa. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. deve comunque decretare il Tiro di Rigore e l'espulsione temporanea del portiere sia che il fallo sia avvenuto dentro o fuori dei 4 mt.

NOTA: E' difficile, comunque, che un'infrazione del portiere derivante da un suo attacco ad un giocatore avversario nell'area dei 4 mt. non sia finalizzata ad evitare la segnatura di un punto; mentre per le altre occasioni l'ARB. deve interpretare correttamente la norma su cui si fondano i giudizi e le diverse linee di azione per stabilire se accordare un Tiro di Rigore.

Acutezza visiva associata al pregio della prontezza nel valutare:

- la correttezza sia iniziale che conclusiva nell'azione offensiva del giocatore attaccante;
- il fallo semplice fatto dal giocatore difensore avvenuto nella possibilità di evitare un punto;
- il punto in cui l'attaccante subisce il fallo grave;
- la direzione di entrata o l'indiscutibile posizione da cui il giocatore attaccante possa segnare una rete;
- il possesso o meno del pallone da parte del giocatore attaccante;
- la palese volontarietà del giocatore attaccante di concludere a rete;
- quando l'attacco del giocatore difensore all'avversario in possesso del pallone sconfini nel colpire e come questi diventi l'elemento decisivo;
- quando la regola prevede, dovunque sia commessa l'infrazione, un Tiro di Rigore.

22 D. *Un Tiro di Rigore viene decretato contro ad una squadra che ha il portiere espulso. Il giocatore che lo sostituisce a difesa della rete para il Tiro di Rigore a due mani, o lanciandosi dal fondo, o respingendolo con un pugno. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Un giocatore che sostituisce il portiere espulso non gode dei benefici concessi al portiere. L'ARB. decreterà, quindi, un nuovo Tiro di Rigore gravando di un'ulteriore penalità il giocatore responsabile.

23 D. *Un rigore è stato concesso nello stesso istante in cui il Cronometrista segnala la fine della partita o di un periodo. Quando si intende che ha termine il gioco ?*

R. Il gioco ha termine secondo la conclusione e gli effetti del tiro effettuato. Allontanati tutti i giocatori ad eccezione del portiere e del tiratore incaricato di effettuare il Tiro di Rigore:

- palla che entra in rete: punto valido e fine partita o del periodo;
- palla che va fuori;
- portiere che blocca la palla;
- portiere che respinge la palla;
- palla che rimbalza sulla traversa o sui montanti, fine della partita;
- portiere che para la palla che schizza in rete: punto valido;
- palla che colpisce la traversa o i montanti e schizza in rete: punto valido;
- palla che colpisce l'acqua poi schizza in rete: punto valido;
- palla che colpisce l'acqua poi scivola in rete: punto non valido;
- palla parata che, dopo essere caduta sull'acqua, entra in rete: punto non valido;
- palla che colpisce i montanti o la traversa e, dopo essere caduta sull'acqua, entra in rete: punto non valido e fine della partita o del periodo.

24 D. *Il vantaggio è un potere discrezionale dell'ARB.?*

R. No, è una regola fondamentale dalla quale l'ARB. non può prescindere per l'ottenimento di quanto costituisce la base di una azione funzionale del gioco. E' un riferimento nominativo dell'agire indotto da una tecnica suscettibile di determinata variazione:

- lasciare giocare o interrompere il gioco.
- e quindi vale per ogni situazione che richieda un intervento dell'ARB.

25 D. *Quando la concessione del vantaggio da parte dell'ARB. può alterare gli effetti tecnici e/o disciplinari o le condizioni di regolarità del gioco ?*

R. Ove si tratti di concessione applicata con criterio non uniforme ovvero con finalità compensative. Va ricordato che, per giustificare la concessione del vantaggio, questi deve risultare evidente e anche, necessariamente, immediato e che, una volta fatto proseguire il gioco, l'ARB. non può più tenere conto, in linea tecnica (ad eccezione della brutalità nell'ultimo minuto di gara), di quanto precedentemente avvenuto sul campo di gioco.

NOTA: L'ARB. deve uniformare i propri interventi in una direzione soddisfacente, tale da indirizzare sia verso criteri di ragionevolezza e utilità, sia verso continuità e correttezza il gioco. Il vantaggio non può essere limitato ai soli casi di lineare evidenza, ma deve essere applicato per tutta la gara e in qualsiasi parte del campo dove nasce, dove prosegue, e dove si conclude un'azione offensiva e non suggerito di volta in volta dall'andamento della gara, ma da sicura distinzione di ordine tecnico e in stretta relazione con lo spirito del gioco, qualunque sia il risultato.

26 D. *Durante gli incontri di campionato chi può accedere o rimanere sul piano-vasca ?*

R. Durante gli incontri di campionato potranno accedere o rimanere solamente coloro che sono autorizzati a condizione che si tratti di persone comunque tesserate F.I.N. quali allenatori, atleti, dirigenti. In aggiunta alle persone anzidette è consentito l'ingresso sul piano vasca ai Presidenti delle Società in gara. Da mezz'ora prima fino a quando l'ARB. lascia il recinto riservato allo svolgimento della partita non saranno ammesse che le seguenti persone:

- gli Ufficiali Gara in servizio di Giuria;
- gli atleti (per tali si intendono quelli iscritti nel verbale, già presentati all'ARB.).

Fotografi, operatori cinematografici o della RAI tv dovranno attenersi alle indicazioni che l'ARB. crederà opportuno dare per il loro servizio, entro e fuori del recinto riservato allo svolgimento della partita.

27 D. *Le persone con diritto di rimanere sul piano-vasca devono essere preventivamente identificate dall'ARB.?*

R. Sì, devono essere identificate dall'ARB.

28 D. *L'ARB. deve avvalersi del dirigente a disposizione ?*

R. Sì. La Società ospitante è tenuta a mettere a disposizione dell'ARB. un dirigente specificatamente incaricato alla sua tutela e responsabile nei suoi confronti, il quale ha la facoltà di allontanare dal piano-vasca tutti coloro che non si adeguano alle sue disposizioni o che comunque arrechino danno o disturbo prima che l'ARB. abbia effettuato il riconoscimento delle persone ammesse sul piano vasca. Inoltre il dirigente a disposizione deve assistere l'ARB. in ogni momento e, a gara terminata, rimanere con lui fino a che non lascia il campo di gara o precedentemente congedato. Dovrà altresì provvedere a richiesta dell'ARB. affinché sia disponibile un'auto pubblica o privata per l'allontanamento dalla piscina.

29 D. *Come devono essere considerati dall'ARB. i giocatori di riserva, tecnico e dirigenti in panchina ai fini della disciplina in campo?*

R. Tutte le persone in panchina sono considerate come partecipanti alla gara e sono sottoposti all'autorità dell'ARB.

30 D. *Durante il gioco una persona dei componenti sulla panchina manifesta con parole o gesti il proprio dissenso alla decisione Arbitrale. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. in primo luogo non deve fermare il gioco e solo al momento più opportuno ammonire il colpevole: qualora il comportamento rientri nella mancanza di rispetto, linguaggio scurrile, offensivo, e blasfemo, l'ARB. al momento idoneo deve allontanare dal piano vasca per il resto dell'incontro il colpevole.

31 D. *Dove devono sostare le persone ammesse sul piano-vasca e quali obblighi hanno ?*

R. Le persone autorizzate a rimanere sul piano-vasca devono sostare nel recinto (sulla panchina) destinata alla rispettiva Società e possono abbandonare tale zona (ad eccezione che per cambiare panchina) soltanto se autorizzate dall'ARB. Esse hanno l'obbligo di comportarsi cooperando nell'ambito delle proprie mansioni al regolare svolgimento della partita. Al solo allenatore è concesso di allontanarsi o muoversi sino a un certo punto (metà campo o 4 metri) quando la sua squadra è in attacco, per impartire solo nozioni tecniche.

32 D. *Il dirigente a disposizione dell'ARB. deve prendere posto nella zona riservata alla sua Società?*

R. Necessariamente no! Egli di fatto senza poter essere obbligato deve assumere una posizione idonea dalla quale possa muoversi liberamente e svolgere le sue mansioni in ogni momento particolare prima, durante e dopo la gara, senza essere vincolato da autorizzazione. Stesso principio deve essere adottato nel caso che, per ragioni di sicurezza, l'ARB. (o la F.I.N.) abbia previsto un gruppo di dirigenti preposto al compito stesso.

33 D. *Una Società non si avvale di un tecnico abilitato e durante la gara tale impiego viene dissimulato da un dirigente. Come deve comportarsi l'ARB.?*

R. L'ARB., rilevata la non legittima mansione tecnica durante la gara, deve intervenire e cercare di ottenere il comportamento previsto per cui, detto dirigente, ha ottenuto l'autorizzazione a rimanere sul piano-vasca. Inoltre deve specificatamente evidenziare il fatto sul referto di gara, lo abbia o meno allontanato dal piano vasca.

34 D. *Chi può accedere nel recinto sul piano vasca adibito al tavolo della Giuria ?*

R. Nel recinto riservato all'ARB. potranno accedere soltanto l'ARB., i Cronometristi, i Segretari e il Dirigente Sociale a disposizione. Salvo che nella mezz'ora precedente l'inizio della gara o quando previsto dalla NO/Pn (e con l'autorizzazione dell'ARB.) per sostarvi il tempo strettamente necessario per le formalità richieste (consegna tessere, firme, etc.) le persone aventi diritto a sostare sul piano-vasca non potranno per nessun motivo accedere nel "recinto dell'ARB." e ad esse è altresì inibito, negli intervalli di gioco, intrattenersi a colloquio con l'ARB.

35 D. *Tra un tempo e l'altro o durante il gioco una o più persone della stessa squadra vengono coinvolte tra di loro in una zuffa. Come deve comportarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. deve considerare il fatto come una mancanza di rispetto e indisciplina. In ogni caso deve allontanare definitivamente dal gioco i colpevoli facendo riprendere il gioco in acqua regolarmente la squadra a ranghi completi dopo l'intervallo o l'avvenuta interruzione con sette giocatori facendone comunque una dettagliata descrizione sul verbale di gara.

36 D. *L'ARB. ai fini di ottenere una migliore disciplina in campo può richiamare più di una volta durante la gara ?*

R. Sì; il richiamo non rientra propriamente nello spirito della norma, ma nello spirito del gioco: quindi purché l'infrazione successiva sia ragionevolmente a distanza dalla prima. Beninteso, la successione di infrazioni alla disciplina, non necessariamente per lo stesso motivo a breve distanza fra di loro, possono assumere carattere di cattiva condotta (Wp 21.9) e devono essere puniti come tali.

37 D. *Verificatosi l'atto dello sputare addosso ad un'altra persona da parte di chi ha diritto di restare sul piano-vasca, come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Lo sputare addosso è un atto oltraggioso nei riguardi di chi lo riceve, sia un avversario (giocatore, tecnico, dirigente) che un ufficiale Gara (Arbitro, Giudice), che qualsiasi altra persona. L'ARB., alla prima interruzione del gioco, deve allontanare dal piano-vasca il colpevole (Wp 21.11).

38 D. *Un giocatore di riserva durante il gioco si alza dalla sua panchina e, allontanandosi da quella zona si dirige, per una qualsiasi ragione, in un punto del piano-vasca soffermandovisi. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. deve esigere che i Giocatori di Riserva e i Dirigenti restino seduti sulla panchina a loro riservata e non allontanarsi dall'inizio alla fine di ogni periodo di gioco, quindi, alla prima interruzione del gioco, inviterà chi si è allontanato a ritornare al suo posto ammonendo tutti gli astanti nel recinto al rispetto della norma regolamentare.

NOTA: All'allenatore (riconosciuto con tessera comprovante di tecnico) è permesso di stare in piedi e di muoversi nei pressi della propria panchina (recinto) e quando la sua squadra attacca avanzare senza oltrepassare il limite previsto dalle N.O.Pn. dalla sua panchina; può avanzare liberamente sino alla linea di centro campo quando opera le sostituzioni dopo la segnatura di una rete

39 D. *Un giocatore in campo di gioco ritenendo di essere stato danneggiato da una decisione dell'ARB. viene a diverbio e affronta un avversario e gli sputa addosso. Quale decisione assumerà l'ARB.?*

R. L'ARB. espellerà il colpevole per cattiva condotta (wp 21.9). Il gioco riprenderà salvo nell'occasione della concessione di un Tiro di Rigore o dopo la segnatura di una rete con un Tiro Libero della squadra avversaria.

40 D. *Tra un periodo di gioco e l'altro (intervallo) uno o più giocatori, di una delle due squadre, si rendono colpevoli di un atto di brutalità. Come deve comportarsi l'ARB nel periodo di gioco successivo?*

R. L'ARB. espellerà definitivamente i colpevoli (Wp. 21.10).
Nel campionato italiano gli ARB.i faranno scendere in campo le due squadre o la squadra a ranghi completi, dopo aver espulso i/il colpevole/i definitivamente.

41 D. *Che cosa si deve intendere per brutalità?*

R. Per brutalità l'ARB. deve intendere qualsiasi atto volontario diretto a procurare un danno fisico ad un giocatore avversario, ad un ARB., o ad un Giudice in servizio di Giuria.

NOTA: La brutalità durante il gioco è un atto volontario di un giocatore che abbia l'intenzione di procurare danno fisico all'avversario, cioè, questo atto non venga compiuto al solo scopo di impadronirsi del pallone, o acquisire una posizione di vantaggio, o liberarsi di una presa illecita, etc., e che si ravvisi in esso la vera intenzione di colpire con un pugno, un calcio, uno schiaffo, una gomitata, una testata etc., o lanciando un oggetto contundente.

L'ARB. deve punire il movimento di colpire deliberatamente eseguito nel solo ambito di colpire; poco conta se per qualsiasi motivo (lentezza, sbaglio, schivata, ecc), il movimento non è andato a segno, per cui si espellerà dal gioco - definitivamente senza sostituzione - per il resto della partita il colpevole/i (wp 21.10).

___In deroga alla Wp 21.10 che prevede l'espulsione definitiva senza sostituzione se un giocatore commette un atto di brutalità contro un giocatore avversario o un U.G.; in Italia è ammessa la sostituzione.

L'ARB., dopo aver notificato l'espulsione in conformità della norma ai Capitani delle due squadre e al Segretario di Giuria, riprenderà il gioco - dopo che il colpevole si è avviato allo spogliatoio - da come era stato sospeso o doveva iniziare, e il sostituto rientrerà come da regola Wp 21.1.

Il sostituto rientrerà secondo le regole descritte precedentemente anche se l'atto di brutalità è avvenuto nella propria area dei 4 mt. con conseguente Tiro di Rigore.

42 D. *Quale criterio adotterà l'ARB. in caso in cui l'atto di sputare venga commesso da persona, o più che non hanno diritto di rimanere, sul piano vasca o provenga dall'esterno?*

R. L'ARB. deve categoricamente mettersi nella condizione di iniziare la partita senza persone "non autorizzate" sul piano vasca: differentemente è lui a commettere una grave infrazione alla disciplina in campo o la persona è un intruso (potenzialmente un invasore) e come tale considerata. In qualsiasi modo l'ARB. ha il potere discrezionale di sospendere la gara per mettere in condizione i dirigenti locali di porre fine al lancio di sputi. Dopo l'interruzione alla ripresa del gioco (salvo nell'ultima parte della gara) il perdurare e/o l'impossibilità di limitare almeno il lancio di sputi, può essere considerato condizione avversa per il regolare svolgimento della gara. L'ARB. comunque, dovrà fare tramite il referto di gara una particolareggiata descrizione del fatto di quanto e come è avvenuto, evidenziando l'eventuale comportamento di merito o negatività di tesserati F.I.N. Pertanto lo sputo isolato, sempre da segnalare al

Dirigente a disposizione, può essere volutamente ignorato sino a che, a situazione non diventi critica per la disciplina in campo ed insopportabile per la sua persona.

43 D. *Durante un'azione offensiva, la squadra che attacca si trova in una situazione di evidente vantaggio (attaccante solo e lanciato verso la porta, situazione di contro-fuga con tre giocatori contro due, ecc.) un giocatore difensore colpisce deliberatamente o tenta di colpire un avversario con l'intenzione di procurargli un danno fisico. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Di fatto, salvo che all'ultimo minuto della gara e del tempo supplementare dove l'ARB. può punire l'infrazione alla prima interruzione del gioco, o al cambio di possesso del pallone, egli, differentemente in ogni momento, deve tenere conto (tecnicamente) della brutalità commessa.

NOTA: L'ARB. può allontanare dal piano-vasca coloro che contravvengono all'obbligo di trattenersi o assumano atteggiamenti disdicevoli o manchino ai propri doveri sportivi in panchina.

Il dirigente designato come accompagnatore rappresenta, a tutti gli effetti, la sua società; mentre il dirigente di servizio è responsabile nei confronti dell'ARB. della disciplina sul piano-vasca; questi, durante la gara, dovrà cooperare con la propria presenza e con la propria partecipazione attiva, come previsto dai regolamenti dei campionati.

L'ARB., quando rileverà che sul piano vasca vi sono persone in sovrannumero, lo farà osservare al dirigente e ne farà menzione sul verbale di gara per provvedimenti disciplinari del caso, fermo restando la facoltà di adottare sul campo tutte le decisioni che riterrà opportuno anche circa l'inizio o la prosecuzione dell'incontro.

Tramite il suo referto di gara deve informare gli organi competenti di tutto in quanto inadeguato ha recato danno o disturbo al buon andamento della partita, delle misure di sicurezza e di tutti i casi di indisciplina da parte di giocatori titolari e riserve allontanati (o meno) definitivamente dal gioco, tecnici, dirigenti allontanati dal piano-vasca, nonché tutti i casi di comportamento scorretto o atteggiamenti e azioni disdicevoli da parte del pubblico o qualsiasi altra persona, verificatosi sul campo di gara in qualsiasi momento, prima, durante e dopo la partita o della manifestazione (torneo).

44 D. *In caso di mancata presenza della forza pubblica, come deve regolarsi l'ARB.?*

R. La valutazione circa le misure di sicurezza adottate dalla società ospitante o organizzatrice, è di esclusiva competenza dell'ARB. il quale, in qualsiasi momento, potrà richiedere l'adozione di altre misure di sicurezza ritenute necessarie per l'inizio o la prosecuzione dell'incontro. Qualora, a giudizio dell'ARB., manchi o sia inadeguato il numero di agenti delle forze dell'ordine presenti e quando l'ARB. rileverà la mancanza o l'inadeguatezza delle misure di sicurezza per quanto concerne la pericolosità o meno della situazione assumerà le decisioni previste dalle Norme Particolari organizzative di PN. che riterrà opportune circa l'inizio o la prosecuzione della partita.

45 D. *Il medico designato al servizio non è arrivato e la società ospitante o l'organizzazione non è stata in grado di sostituirlo, all'ora di inizio. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Le norme particolari di PN. prevedono la presenza di un medico di servizio, chi lo deve convocare, il nome e cognome ed il numero di tessera, e la sanzione pecuniaria in caso di sua assenza. Valutata la situazione logistica l'ARB., in caso di ritardo del medico, non farà iniziare la partita sino all'arrivo o al reperimento di un sostituto che deve comunque avvenire entro il limite di 30' dopo il quale l'Arb. dichiarerà conclusa la partita. L' Arb. dovrà segnalare sul referto di gara anche l'eventuale anticipato allontanamento dall'impianto del medico.

46 D. *L'ARB. può fare correggere o spostare la posizione del recinto con la panchina?*

R. No! Salvo causa di forza maggiore per la sicurezza ed incolumità durante l'incontro o se sopraggiungano fatti a mettere in pericolo l'incolumità degli occupanti (l'ARB. dovrà avere anche l'accortezza di spostare l'area di espulsione)

47 D. *Presente l'allenatore, durante il corso della partita l'ARB. sente un DIRIGENTE di una squadra impartire delle direttive ai giocatori dalla panchina. Come si regolerà l'ARB.?*

R. Se lo fa da seduto o in piedi senza allontanarsi palesemente dal recinto e in maniera urbana, l'ARB. necessariamente ne deve tenere conto, cercando di farlo recedere. Qualora lo faccia in modo plateale o invece o lasciando la panchina durante il gioco, al momento opportuno, l'ARB. allontanerà il Dirigente dal piano-vasca.

NOTA: di fatto è importante per l'ARB. che in panchina sia presente il Tecnico (allenatore) della squadra. Solo in assenza di quest' ultimo, l'ARB. deve tenere una maggiore attenzione ed evitare di concedere quanto previsto per il tecnico ad altra persona che si trova in panchina.

48 D. *Durante l'intervallo tra un periodo e l'altro di gioco, i giocatori possono portarsi in prossimità del proprio allenatore squalificato in tribuna per ascoltare le disposizioni. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Il REG. TECN. prevede che eccetto per cambiare la panchina (dopo il secondo periodo di gioco) le squadre devono prendere posto assieme nel loro recinto di pertinenza. Nel periodo di riposo non vieta ai giocatori di rimanere in acqua. L'ARB. deve ritenere irregolare il comportamento tecnico o la posizione dell'allenatore e fare rispettare la posizione (in quelle sopradette) dei giocatori sul piano-vasca.

NOTA: l'ARB. dopo un avvertimento avente un significato di repressione (sollecito al Capitano della squadra, più o meno imperativo, al ritorno all'ordine) non insisterà più di tanto e in subordine all'etica sportiva.

L'ARB., in ogni caso di mancata corrispondenza all'ordine razionale, oltre il comportamento del Tecnico riferirà sul referto della partita con particolare cura all'eventuale comportamento irresponsabile della persona/e tesserate.

49 D. *Durante la partita l'ARB. vede tra il pubblico un'allenatore squalificato che tiene un comportamento apertamente ostile (polemico, o irrispettoso, o offensivo, etc.) nei suoi confronti. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Indipendentemente, sia o meno squalificato e alla sua funzione riconosciuta dalla F.I.N., un tesserato (Tec.- Dir.- Gioc.- Arb.- etc.) non deve arrecare disturbo o danno all'operato di un ARB.

Pertanto ostilità che va trascurata (con superiorità di tatto) durante la partita, non va passata sotto silenzio: l'ARB. deve riferire sul referto della partita, quando il caso prende su di se, un determinato scopo di contegno scorretto.

50 D. *Ad un certo momento della gara una persona entra sul piano-vasca e viene a dverbio con un giocatore o altra persona autorizzata. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. adotterà il suo potere discrezionale sospendendo temporaneamente la partita. E solo dopo aver regolarizzato la situazione sul piano-vasca riprenderà la partita stessa.

E' un vincolo in quanto imposto dalla condizione distintiva di un comportamento di non fare proseguire una partita qualora siano introdotte sul piano-vasca persone la cui presenza non è autorizzata, indipendentemente quindi dal numero e dalla condotta delle persone.

51 D. *Come deve regolarsi l'ARB., se una o più persone entrano sul piano-vasca con l'eventuale scopo di aggredirlo.....*

R. Se l'aggressione rimane allo stato verbale anche con oltraggi e minacce, la situazione alla quale farà riferimento è quella di adoperarsi a riportare la condizione alla generalità interpretabile come regolarità (normalità) sul piano-vasca. Infatti, l'ARB. può fare proseguire la partita esclusivamente dopo un ritorno alla normalità.

.....E qualora si verifichi un lancio di oggetti?

R. Il fatto nel particolare è determinato:

a) lancio di oggetti non contundenti (cartacce, mozziconi, monetine, etc.): pericolo psicologico anche se colpiscono l'ARB;

b) lancio di oggetti contundenti (non tagliente che può produrre lesioni anche gravi se lanciato con violenza) pericolo fisico quando o se colpiscono l'ARB.

E' quanto cade sotto l'esperienza come episodio dalle caratteristiche di un fatto isolato o che perdura o si ripete nel tempo. L'ARB. al primo accenno di lancio di oggetti deve giudicare con capacità la parte (anche simbolica) di maggiore o minore influenzabilità nella regolarità (generalità) del risultato; e dopo averlo fatto notare ufficialmente al Dirigente di Servizio continuerà la partita, fermo restando le facoltà di adottare la decisione che riterrà opportuna circa la prosecuzione della partita stessa.

Wp. 26

1 D. *Nel corso dell'incontro, durante una fase di gioco, un giocatore si infortuna ed uno o più compagni di squadra richiamano l'attenzione dell'ARB. Quale decisione assumerà l'ARB.?*

R. Se eventualmente ci fosse una situazione di evidente vantaggio, al termine della stessa, concederà, se lo riterrà opportuno, i 3 minuti. In caso, invece l'infortunio presenti una perdita di sangue l'ARB. non concederà i 3 minuti ma farà sostituire immediatamente il giocatore che, al termine dell'emorragia potrà rientrare regolarmente in gioco secondo le regole.

2 D. *Scaduto il termine dei 3 minuti, il giocatore infortunato non si è ripreso, ma l'allenatore non vuole sostituirlo. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. farà riprendere con sollecitudine il gioco con la squadra del giocatore infortunato in sei uomini. Il giocatore infortunato, quando ristabilito, potrà entrare in campo in qualsiasi momento e comunque ad un arresto del gioco, dalla sua linea di porta, dopo avere avuto l'autorizzazione dell'ARB.

3 D. *Durante i 3 minuti di sospensione il medico di servizio, rendendosi conto dell'entità dell'infortunio o malore del giocatore soccorso, ne dichiara la non idoneità. Come deve comportarsi l'ARB.?*

R. Il parere del medico è rispetto di una linea di assistenza conveniente e giudiziosa. Le Norme Particolari organizzative della pallanuoto (Regolamento Tecnico) non prevedono legame nell'ambito di rapporto medico, in quanto se ne sottolinei il carattere obbligatorio.

In ogni caso, l'ARB. si farà rilasciare dal medico di servizio un certificato medico (da allegare al verbale della partita) e disporrà in merito di come ha deciso (il Dirigente accompagnatore) la sua società.

4 D. *Dopo la segnatura di una rete alcuni giocatori vengono sostituiti. In questo caso è d'obbligo andare a comunicare alla Giuria il numero delle calotte dei giocatori uscenti e quello degli entranti ?*

R. NO. Solo nel caso che tra i sostituiti ci sia anche il portiere deve essere direttamente informato l'ARB. che notificherà al Segretario l'avvenuto cambiamento (del numero) di calotta. Il Capitano, dall'acqua, o il tecnico dalla panchina devono solo fare un cenno (rotazione delle mani) che attiri l'attenzione dell'ARB.

5 D. *Alla segnatura di una rete, o dopo la richiesta del TIME-OUT, i giocatori di riserva che entrano in gioco devono scendere in acqua dal loro fondo campo?*

R. NO. I giocatori che sostituiscono i compagni uscenti possono entrare in campo dalla linea laterale o da qualsiasi punto del loro campo di gioco.

6 D. *Durante un'azione che ha portato alla segnatura di una rete un giocatore rimane infortunato (incidente, malessere o per qualsiasi ragione medica), prima di effettuare la ripresa del gioco, il Capitano chiede la sospensione regolamentare per soccorrere il giocatore. Quale decisione assumerà l'ARB.?*

R. L'ARB. concederà la sospensione. Anche se il Regolamento Tecnico prevede la possibilità di sostituzione del giocatore infortunato, non offre la facoltà all'ARB. di imporla. L'ARB., pertanto, sempre se lo riterrà giustificato, deve accordare di norma la sospensione. Comunque, trascorsi i tre (3) minuti, l'ARB. dovrà dare inizio al gioco.

7 D. *Qualora un giocatore, colto da malore, o per una qualsiasi ragione medica o per un incidente durante il riposo, non si ristabilisca prima del termine dell'intervallo, l'ARB. può prolungare il riposo qualora venga richiesto, nel tempo di sospensione previsto nei 3 minuti (WP.art.25) ?*

R. NO! Il gioco riprenderà dopo i 2 minuti di riposo previsti dal regolamento.

8 D. *In caso di incidente, malore o qualsiasi ragione medica di un giocatore l'allenatore o il Capitano o un dirigente, possono rivolgersi al tavolo della Giuria per richiedere l'inizio del conteggio del tempo di sospensione (3 minuti) ?*

R. NO! Solo l'ARB. ha questa facoltà. Ritenendo giustificata la richiesta darà disposizione al Cronometrista affinché in quel momento abbia inizio il conteggio del tempo di sospensione della durata di 3 minuti.

9 D. *Un giocatore espulso temporaneamente dal gioco, prima di aver raggiunto la propria area di espulsione sale sul piano-vasca. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Il giocatore si rende colpevole di indisciplina e verrà espulso definitivamente con sostituzione. L'ARB. qualora esista una condizione di vantaggio dovrà comunque concederla. L'ARB. applicherà la sanzione solo nel momento opportuno.

Rimane inteso che, se esiste una situazione di vantaggio, dopo aver lasciato proseguire il gioco, l'ARB. deve tenere conto dell'infrazione in precedenza avvenuta e non punita, anche se la squadra non ne ha ricavato il vantaggio previsto:

- l'azione di attacco si traduce in una rete. L'ARB. prima di riprendere il gioco espelle il giocatore e farà entrare immediatamente il sostituto;

- quando abbia interrotto il gioco o l'azione di attacco si traduce in un Tiro di Rigore o un fallo semplice o grave di un difensore, o con il pallone sul fondo, l'ARB. prima di far battere il Tiro di Rigore, o Tiro Libero, o Tiro d'Angolo o rimessa del portiere, espelle il colpevole e il sostituto rientrerà in gioco (dopo aver effettuato il cambio) al completamento del periodo di penalizzazione originario assegnato al compagno o quando la sua squadra entri chiaramente in possesso del pallone o, comunque, alla segnatura di un punto;

- l'azione d'attacco si traduce in una espulsione di coppia. L'ARB. riprenderà il gioco con una sua rimessa, dopo aver espulso il colpevole. Il sostituto rientrerà nella maniera sopraddetta, dopo aver effettuato il cambio;

l'azione di attacco si esaurisce, o gli attaccanti perdono il possesso del pallone. L'ARB. fermerà il gioco e, dopo aver espulso il colpevole, il sostituto entrerà in campo nella maniera regolamentare prevista.

10 D. *Un giocatore che ha raggiunto il suo terzo fallo personale, o espulso definitivamente con sostituzione, invece di raggiungere l'area di espulsione per dare il cambio al suo sostituto, si avvia verso gli spogliatoi. Quando potrà rientrare il sostituto ?*

R. L'espulso sarà ritenuto colpevole di indisciplina (Wp 21.11) e il sostituto potrà entrare, dopo l'autorizzazione dell'ARB., al cambio del possesso del pallone, dopo la segnalazione del Segretario allo scadere dei 20 secondi o dopo la segnatura di un punto.

11 D. *In un certo momento della partita il Tavolo della Giuria constata ed avvisa quindi l'ARB. che un giocatore, gravato di 3 falli personali, è in gioco. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. In merito possono verificarsi due ipotesi:

- una situazione di infrazione, per il fatto che il giocatore interessato era stato regolarmente avvisato.
- una situazione di errore da parte della Giuria che non ha segnalato il fatto nel tempo e nei modi prescritti.

NOTA: Molti i fattori che possono creare confusione. Solo la conoscenza del regolamento e del gioco in rapporto all'esperienza, possono suggerire di volta in volta la soluzione all'ARB. Nella prima ipotesi, se la giuria aveva avvisato il giocatore, l'ARB., dopo averlo allontanato per il resto della gara definitivamente e dopo averlo fatto sostituire immediatamente da un compagno di riserva, accorderà un Tiro di Rigore a favore della squadra avversaria. Nella seconda ipotesi, trattasi di un errore del Segretario, l'ARB. si comporterà come segue:

- a) la segnalazione avviene durante l'azione di attacco della squadra alla quale appartiene il giocatore espulso: questi è rientrato regolarmente in gioco su segnalazione dell'ARB. Dopo il tardivo intervento del Segretario, l'ARB. si farà consegnare il pallone provvedendo all'immediata sostituzione del giocatore gravato dei 3 falli e farà riprendere il gioco alla squadra che era in possesso del pallone al momento dell'interruzione, facendo proseguire il tempo della partita e dei 35" già iniziati.
- b) la segnalazione avviene in un'azione successiva o dopo la segnatura di un punto o in un tempo successivo a questi eventi: l'ARB. riterrà valido tutto ciò che nel frattempo è accaduto, provvedendo alla sostituzione come sopra e riprendendo il gioco secondo come era stato interrotto.

In ogni caso, oltre ai casi sopracitati, una Giuria ben coordinata e caratterizzata inizialmente da un comportamento responsabile e professionale dell'ARB. difficilmente cadrà in errore. Per quanto descritto nel paragrafo b) l'ARB. dovrà farne menzione sul verbale della partita.

12 D. *Dopo la segnatura di una rete, un giocatore di una squadra si attarda a protestare nei confronti dell'ARB.: quale decisione adotterà l'ARB.?*

R. L' Arb. deve verificare se il comportamento del giocatore rientra nella cattiva condotta (21.9) e quindi, dopo comunque averlo richiamato verbalmente, espellerlo definitivamente dal gioco.

13 D. *In presenza di un motivo di sospensione (incidente, errore della Giuria, rottura del campo, etc) della partita, uno o più giocatori escono dall'acqua in piedi o si siedono sul bordo vasca, oppure, senza uscire, si sostengono di proposito tenendosi a una parte del campo di gioco. Come deve comportarsi l'ARB.?*

R. La regola precisa chiaramente che un giocatore non può uscire dall'acqua o sostenersi etc. Ma l'ARB., in merito al momento e con tempismo, sempreché non si venga a creare intralcio alla funzionalità del bordo vasca, inviterà a rientrare immediatamente in acqua ai giocatori usciti, e gli altri a restarvi senza sostenersi, coerentemente alla disciplina in campo.

14 D. *L'ARB. designato giunge sul campo in ritardo e rileva che la partita è stata iniziata da un altro collega. Come dovrà comportarsi ?*

R. Adoperandosi con la massima riservatezza e discrezione, lascerà dirigere la partita a chi lo ha sostituito e riferendo quanto è avvenuto come causa di forza maggiore da inadempimento imprevedibile all'Organo Tecnico.

NOTA: Non esiste di norma un tempo di attesa per un ARB. (per le squadre è previsto - 30 min.- solo in caso determinato da provata causa di forza maggiore assoluta e improvvisa), mentre esistono norme ben precisate e prescritte che consentano di iniziare senza ritardo (né anticipo) all'ora ufficiale della partita. La relazione di reciprocità sul piano delle attribuzioni funzionali, la condizione posta da una necessità e l'argomento soddisfacente sul piano logistico (Società o impianto), possono comunque determinare l'intesa, anche come tempo di attesa dell'ARB., affinché la partita abbia luogo.

15 D. *L'ARB. designato (o uno dei due ARB.i) non giunge sul campo di gara. Può essere sostituito da un altro ARB.?*

R. Sì! In caso di assenza dell'ARB. designato le Società possono, opportunamente, reperirne uno disponibile e proporlo per lo svolgimento di una prestazione arbitrale.

NOTA: Nel caso di assenza dell'ARB. designato è opportuno che un ARB., di quella o superiore categoria, presente sul campo di gara, comunichi la sua presenza al Tavolo della Giuria e/o al Dirigente di servizio, tenendo presente che in partita di Campionato (o di attività Federale senza nessuna preclusione per altre manifestazioni extrafederale) può solo accettare la designazione se già abilitato per quella "Serie".

16 D. *All'ora ufficiale di inizio della partita un ARB. è ancora assente. Come deve comportarsi l'ARB. presente ?*

R. L'ARB. presente deve prestare la sua attenzione nel modo adatto per corrispondere a determinate esigenze affinché la partita possa iniziare all'orario ufficiale. Con avvicinamento graduale cercherà l'intesa di norma (reperimento e attesa) con i Capitani delle squadre, sino a quando non gli è praticamente consentito di raggiungere la possibilità regolamentare di iniziare la partita, rinvierà la partita stessa. Evitando categoricamente di dirigere l'incontro anche in modo amichevole.

NOTA: La partita, dove è prevista la prestazione di due ARB., non può essere effettuata con un solo ARB.

17 D. *Esiste un tempo limite massimo entro il quale l'ARB., in caso di incidente o malore, debba ristabilirsi ?*

R. No. Qualora ritenga di essersi ristabilito in un tempo limitatamente ragionevole può continuare o meno la gara. Se l'ARB. ritiene di essere in grado di riprendere la partita e se, nella sua discrezionalità, ritiene che l'interruzione, in quanto limitata nel tempo, non abbia influito sulla regolarità dell'incontro. La ripresa del gioco avverrà a favore della squadra che era in possesso del pallone al momento dell'interruzione, senza azzeramento dei 35".

18 D. *Per un motivo qualsiasi l'ARB. non può portare a termine la sua prestazione. Può essere sostituito da un altro ARB. presente sul campo ?*

R. No. La sua sostituzione a gara iniziata non è ammessa, tantomeno la prosecuzione della stessa con un solo ARB., in caso di doppio arbitraggio.

20 D. *Da che momento e sino a quando i giocatori dipendono dal controllo dell'ARB. ?*

R. Per l'applicazione delle norme tecniche, dal momento in cui un giocatore s'impossessa del pallone dopo che l'ARB. fischia l'inizio del tempo e sino al fischio del Cronometrista che ne sanziona la fine. Agli effetti disciplinari, invece, dal momento in cui l'ARB. accede sul campo e sino a quando lascia l'impianto in cui ha diretto la gara.

21 D. *Da quale parte del bordo-vasca deve operare un ARB. durante la partita ?*

R. Un solo ARB., possibilmente, ma non necessariamente, opererà sul piano-vasca opposto alle tribune o dove trova collocazione il Tavolo della Giuria, o dove reputi che esistano le migliori condizioni logistiche. In presenza di doppio arbitraggio i due ARB. si accorderanno per scegliere il lato da cui inizieranno la gara.

22 D. *In caso di divergenza di opinioni dei due ARB. il Capitano (o i due) della squadra possono presenziare durante il loro colloquio ?*

R. Gli ARB. non devono in nessuna maniera fare presenziare, al loro colloquio, i due Capitani sollecitandone, anzi, se fossero usciti dall'acqua, l'immediato rientro. Solo a divergenza chiarita gli ARB. dovranno, prima di riprendere il gioco, dare una spiegazione ai Capitani delle squadre.

NOTA: Qualora la divergenza di opinioni fra i due ARB. trovi una soluzione concordata, li accomuna della funzionale corrispondenza nell'ambito regolamentare. Infatti già la parziale conformità alla regola (proposta di uno dei due ARB.) di una concordanza salvo eccezione non libera dalle conseguenze l'altro ARB.

23 D. *Una gara è terminata regolarmente, senza alcuna contestazione, senza incidenti, senza provvedimenti disciplinari. L'ARB. deve fare ugualmente il verbale della partita ?*

R. Sì ! Il verbale, o referto, di gara rappresenta il documento che conclude l'incarico Arbitrale e costituisce, ad ogni effetto, il documento probatorio dei fatti avvenuti prima, durante e dopo lo svolgimento della partita.

24 D. *L'ARB. fischia un fallo e segnala l'infrazione. Mentre il giocatore si appresta a rimettere in gioco il pallone o subito dopo, l'ARB. si accorge di aver sbagliato la segnalazione. Come deve regolarsi l'ARB. ?*

R. L'ARB., se per errore o inavvertitamente segnala in modo sbagliato, nel momento in cui se ne accorge, e prima che il gioco si è ripreso, provvederà a correggere la sua segnalazione. Prima di riprendere il gioco l'ARB. dovrà prestare attenzione affinché, per effetto della variazione della sua decisione, una delle due squadre non tragga vantaggio dal repentino capovolgimento del gioco.

25 D. *L'ARB., per errore, o inavvertitamente emette un fischio. Come deve regolarsi nella circostanza ?*

R. Il fischio, di norma, causa un'interruzione del gioco; quindi l'ARB. deve farsi consegnare il pallone, avvisare i Capitani dell'avvenuto errore, fare ricomporre le coppie dei giocatori e riprendere il gioco dalla squadra in possesso del pallone al momento dell'interruzione, senza azzerare il conteggio dei 35".

26 D. *Un corpo estraneo cade in acqua durante il gioco. Come si regolerà l'ARB.?*

R. L'ARB., nel momento più opportuno, a gioco fermo, e/o dopo averlo specificatamente interrotto, deve farsi consegnare il pallone, provvedendo a far sì che il corpo estraneo, venga allontanato o rimosso dal campo di gioco. Il gioco riprenderà da come interrotto: nel caso che sia stato interrotto dall'ARB. dalla squadra che lo controllava in attacco.

NOTA: La presenza in campo di gioco di qualcosa di estraneo al gioco non determina, per l'ARB., l'obbligo di interrompere immediatamente il gioco stesso. Valutata la situazione, lo interromperà soltanto se tale corpo estraneo recherà inconvenienti o intralcio allo svolgimento del gioco. A maggior ragione l'ARB., prima di interrompere il gioco, dovrà valutare anche alla prima interruzione, e prima di farsi consegnare il pallone, se esiste una possibile situazione di vantaggio.

27 D. *Che cosa si deve intendere per accidentalmente, nel caso di presenza di un corpo estraneo nel campo di gioco ?*

R. Per "accidentalmente" si deve intendere tutto ciò di cui l'ARB. non ha potuto, in maniera inequivocabile, ravvisare la volontarietà nell'intralcio di un'azione di gioco.

NOTA: Qualora l'ARB. ravvisi, da parte di coloro che istituzionalmente sono sotto il suo controllo, volontarietà di intralciare il gioco, prenderà gli adeguati provvedimenti tecnici. Il gioco riprenderà come previsto dal R.T. Nel caso in cui tali situazioni dolose sono iniziativa determinata dal pubblico e pregiudichino, per recidività, la regolarità dell'incontro, l'ARB. potrà sospendere l'incontro, temporaneamente prima, definitivamente dopo, oppure continuare a dirigere pro-forma la partita.

28 D. *Qualora, per fatti gravi, l'ARB. intenda sospendere definitivamente la partita e capisca che il comportamento del pubblico è talmente minaccioso che potrebbe compromettere la sua incolumità, o quella dei giocatori, la partita può continuare ?*

R. Se l'ARB. era già ricorso a tutti i mezzi consentiti dal regolamento, per assicurare lo svolgimento normale della partita (diffida del Capitano, dei Dirigenti, etc.), può continuare a dirigerla pro-forma per evitare peggiori conseguenze. Segnerà questa sua decisione sul verbale di gara, precisando chiaramente i motivi sia della sospensione, sia della continuazione "pro-forma", ed il "tempo" a partire dal quale la partita non è stata più ritenuta regolare.

29 D. *Se una squadra, durante il corso di una partita, si ritira dal campo (per proteste contro l'arbitraggio od altro motivo), quale deve essere il comportamento dell'ARB.?*

R. L'ARB. deve prendere atto del ritiro e ritenere sospesa definitivamente la gara, anche se la squadra che si è ritirata ritornasse sulla sua decisione, dandone avviso al Segretario, al Cronometrista e al Capitano della squadra rimasta in campo. Dovrà farne regolare menzione sul verbale della partita.

30 D. *Prima, durante o dopo la gara uno o più giocatori si sono infortunati. Che cosa deve fare l'ARB.?*

R. L'ARB. deve sempre prendere atto personalmente dell'infortunio e farne la dovuta descrizione (danno, posizione, momento, motivo, etc.) sul verbale di gara; sia nell'eventualità in cui il giocatore sia stato sostituito o meno, si farà rilasciare relativo certificato dal medico di servizio (quando è presente) allegandolo alla documentazione della partita.

31 D. *La sospensione definitiva di una partita dipende dall'esclusivo giudizio dell'ARB., ma per quali circostanze può sospendere, definitivamente, il corso di una partita ?*

R. Le circostanze che possono determinare la sospensione sono quelle che non consentono lo svolgimento regolare della partita. In particolare le più significative sono:

- mancanza di visibilità;
- temporali con fulmini persistenti;
- rottura di una parte delle porte;
- rottura di una parte del campo;
- comportamento violento da parte del pubblico;
- ritiro di una o di entrambe le squadre;
- particolare comportamento dei giocatori che impedisca il regolare svolgimento della gara;
- infortunio dell'ARB.

NOTA: E' necessario che ogni ARB. rediga il verbale con precisione, non dimenticando che, coloro che devono giudicare, dovranno ritrarre la esatta sensazione di quanto è avvenuto attraverso appropriate e fedeli descrizioni. Inoltre,
F.I.N./G.U.G. Scuola arbitrale: Casistica della pallanuoto

l'ARB., deve conservare una copia del verbale di gara. Se è vero che a mente calda si possono ricostruire tutti i fatti in perfetta aderenza con la realtà, è altrettanto vero che tali fatti con il tempo si possono confondere o peggio dimenticare in un'eventuale richiesta di supplemento di verbale.

32 D. *Durante la partita l'ARB. si accorge che il suo fischietto non emette più alcun suono (o si rompe). Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. E' consigliabile per l'ARB. disporre di due fischietti. Qualora l'ARB. non avesse il fischietto di riserva e/o la segnalazione fosse stata effettuata in ritardo, dopo essersi fatto dare il pallone e informati i due Capitani dell'accaduto, riprenderà il gioco come da regolamento e secondo il motivo per cui avrebbe voluto fischiare (ripresa o interruzione del gioco).

33 D. *Nel caso di fischio simile a quello dell'ARB., emesso da una persona del pubblico, mentre il gioco è in svolgimento, come si regolerà l'ARB.?*

R. L'ARB. non può tenere conto del fischio emesso da un estraneo e con gesti esplicativi dovrà invitare al proseguimento del gioco. Alla prima interruzione, dopo essersi fatto consegnare il pallone, inviterà il Dirigente di Servizio a provvedere affinché la cosa non ripeta.

NOTA: Qualora il fischio abbia in qualche modo interferito o influenzato palesemente il normale svolgimento del gioco, l'ARB. deve immediatamente interromperlo e procedere come sopraddetto. Riprenderà il gioco a favore della squadra che, al momento di tale fischio, era in possesso del pallone. L'ARB., al ripetersi di quanto sopra in modo continuato, con il conseguente impedimento del regolare svolgimento dell'incontro, può ritenere ciò motivo di sospensione definitiva della partita; egli ne farà comunque menzione sul verbale di gara, sia che tale evento non si ripeta nel proseguo della partita.

34 D. *Nel caso il gioco debba essere ripreso con una rimessa in gioco dell'ARB., questa deve essere eseguita nel punto esatto in cui è avvenuta l'interruzione ?.....*

R. Sì! L'ARB. comunque effettuerà la rimessa in gioco in prossimità della zona in cui si trovava il pallone, in un punto adatto alla rapidità della ripresa del gioco, e come prescritto dal R.T. App. A..

.....*E se un giocatore si impossessa del pallone prima che lo stesso tocchi la superficie dell'acqua ?*

R. E' regolare ! Sempre che l'avversario abbia avuto la stessa possibilità di impossessarsi del pallone. Differentemente l'ARB. ripeterà la sua rimessa.

35 D. *L'ARB. sancisce un'espulsione ad una coppia di giocatori quando la squadra A risulta in possesso del pallone: dopo il tiro neutro un giocatore della squadra B si impossessa del pallone, ma successivamente, con azione immediata e regolare da parte di un avversario, lo stesso perde il pallone. Cosa deve fare l'ARB. nei confronti dei giocatori espulsi in coppia?*

R. L'ARB. darà il consenso al rientro ad entrambi i giocatori, o ai loro sostituti, dopo che ciascuno di loro ha raggiunto (ed è chiaramente emerso) la sua area di espulsione.

36 D. *L'ARB. fischia in ritardo l'infrazione di gioco a favore della squadra subito dopo che gli avversari hanno il possesso del pallone. Come deve regolarsi l'ARB. in merito ?*

R. L'ARB. interromperà il gioco, si farà consegnare il pallone, ricostituirà l'equilibrio tra i giocatori (35" di possesso pallone e posizione) facendo riprendere il gioco in conformità all'infrazione rilevata in ritardo. In questo caso una particolare attenzione del Cron. 35° può semplificare la situazione.

37 D. *L'ARB. di attacco segnala una rimessa del portiere, immediatamente dopo il collega segnala il Tiro d'Angolo. Come deve essere ripreso il gioco ?*

R. In nessun caso deve essere assegnata una rimessa dell'ARB., e tanto meno prevalere, o essere suggerita, la soluzione della particolarità del momento, ma più semplicemente l'ARB. di attacco si uniformerà alla decisione dell'ARB. di difesa. Non è prevista la situazione contraria.

Nota: Non deve succedere che l'ARB. di attacco fischi il T.A. e immediatamente dopo il collega fischi una rimessa al portiere. E' bene osservare che per collaborare meglio, ed evitare decisioni contrastanti, l'ARB. di attacco, che è nella condizione di incertezza per giudicare, dia il tempo al collega di manifestare la sua decisione con una cenno di intesa.