REGOLAMENTO TECNICO PALLANUOTO

Approvato con delibera n. 112 – Consiglio Federale del 12.09.2019

REGOLAMENTO TECNICO PALLANUOTO

Art. 1 – Campo di Gioco ed Attrezzature…… 3
Art. 2 – Porte…… 5
Art. 3 – Pallone…… 5
Art. 4 – Calottine…… 5
Art. 5 – Squadre e Sostituti…… 6
Art. 6 – Ufficiali di Gara…… 7
Art. 7 – Arbitri…… 8
Art. 8 – Giudici di Porta…… 8
Art. 9 – Cronometristi…… 9
Art. 10 – Segretari di Giuria…… 9
Art. 11 – Video Assistant Referee…… 9
Art. 12 – Durata della Partita…… 10
Art. 13 – Timeout…… 11
Art. 14 – Inizio del Gioco…… 11
Art. 15 – Punteggio…… 11
Art. 16 – Ripresa del Gioco dopo un Goal…… 12
Art. 17 – Rimessa dal Fondo…… 12
Art. 18 – Tiro d'Angolo…… 13
Art. 19 – Rimessa in Gioco Neutrale…… 13
Art. 20 – Tiro Libero…… 14
Art. 21 – Falli Semplici…… 14
Art. 22 – Falli da Espulsione…… 17
Art. 23 – Falli da Rigore…… 23
Art. 24 – Tiro di Rigore…… 24
Art. 25 – Falli Personali…… 25
Art. 26 – Incidente, Ferita o Malessere…… 25

Appendice "A" – Istruzioni per il Doppio Arbitraggio…… 26
Appendice "B" – Segnalazioni Utilizzate dagli Arbitri…… 27

Art. 1 – CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

Wp 1.1 - Qualsiasi Società, gruppo od Ente affiliato alla F.I.N., che organizzi gli incontri di pallanuoto, sarà responsabile dell'organizzazione materiale, come previsto dal presente regolamento, come della delimitazione esatta del campo di gioco e dovrà fornire tutto il materiale e gli accessori relativi.

Wp 1.2 - La configurazione e le delimitazioni del campo di gioco per una partita arbitrata da due Arbitri, dovrà essere conforme al diagramma alla pagina seguente.

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

Wp 1.4 - Per gli incontri maschili, la distanza tra le linee di porta non deve essere inferiore a mt. 20 e non superiore a mt. 30. Per gli incontri femminili, la distanza tra le linee di porta non deve essere inferiore a mt. 20 e non superiore a mt. 25. La larghezza del campo di gioco non deve essere inferiore a mt.10 e non superiore a mt. 20. Le delimitazioni del campo devono essere poste alla distanza di mt. 0,30 dietro ciascuna linea di porta.

In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.

Wp 1.5 - Nelle manifestazioni F.I.N.A. le dimensioni del campo devono essere di mt. 30 di lunghezza e mt. 20 di larghezza (per gli uomini); mentre (per le donne) le dimensioni devono essere di mt. 25 di lunghezza e mt. 20 di larghezza; la profondità minima dell'acqua non deve in alcun punto, essere inferiore a mt. 1,80 (preferibilmente mt. 2,00). La temperatura dell'acqua, in Italia, non deve essere, in alcun campo, inferiore a 25° C gradi centigradi. L'illuminazione non deve essere inferiore a 1500 lux.

Per il dettaglio delle temperature in Italia va consultato l'art. 4.7 delle Norme Organizzative Generali della Pallanuoto.

Wp 1.6 - Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (mt. 6), dei 2 metri devono essere chiaramente segnate, con birilli o segnali nelle corsie, su ciascuno dei due lati maggiori del campo. I segnali devono risultare ben visibili durante tutto lo svolgimento della partita e i colori dovranno essere i seguenti:

SEGNALI:
- bianco: linea di porta e metà campo;
- rosso: linea dei 2 metri, dalla linea di porta;
- giallo: linea dei 6 metri, dalla linea di porta;
- rosso: linea dei 5 metri, dalla linea di porta per indicare la posizione da cui va battuto il tiro di rigore.

I LATI MAGGIORI del campo (corsie) devono essere contrassegnati con i seguenti colori:
- rosso: dalla linea di porta alla linea dei 2 metri;
- giallo: dalla linea dei 2 metri alla linea dei 6 metri;
- verde: dalla linea dei 6 metri alla linea di metà campo.

Wp 1.7 - Una segnalazione rossa sarà posta ad ogni estremità del campo di gioco, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco e sul lato opposto al tavolo della Giuria per indicare l'area di rientro dell'espulsione.

Wp 1.8 - Un'area per le sostituzioni (in volo) volanti deve essere disponibile sul lato esterno laterale del campo di gioco, sul lato in cui sono situate le panchine. La lunghezza di questa area deve essere compresa tra mt. 0,5 e mt. 1. L'area designata per le sostituzioni in volo per ogni squadra sarà tra la linea di fondo campo davanti alla panchina della squadra ed il centro del campo di gioco. [Regola non applicata nei campionati italiani].

Wp 1.9 – Deve essere previsto uno spazio sufficiente per consentire agli arbitri di circolare liberamente da un capo all'altro del campo di gioco. Lo spazio deve essere fornito anche in prossimità delle linee di fondo per i Giudici di linea.

Wp 1.10 - Devono essere fornite al secondo Segretario bandiere separate che dovranno misurare ognuna cm. 35x20 di colore bianco, nero (o blu) rossa e gialla.

**un birillo rosso sui 5 metri sarà posizionato sul bordo laterale ad indicare la posizione nella quale verrà tirato il tiro di rigore.

Illuminazione non inferiore a **1500 Lux**
Temperatura dell'acqua : piscine coperte **25°** x **30°** C
piscine scoperte **26°** x **31°** C

N.B.: Le Società ospitanti dovranno sempre avere a disposizione nella mezz'ora antecedente l'inizio dell'incontro, un termometro e un metro lineare, per consentire all'Arbitro/i le necessarie misurazioni.

Art. 2 – PORTE

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

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

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

Art. 3 – PALLONE

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

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

Wp 3.3 - Per gli incontri maschili la circonferenza non deve risultare minore di cm. 68 né maggiore di cm. 71. La pressione del pallone deve essere di 90/97 kPa (0,9/097 bar – 13/14 psi).

Wp 3.4 - Per partite femminili la circonferenza non deve risultare minore di cm. 65, né maggiore di cm. 67. La pressione del pallone deve essere di 83/90 kPa (0,83/0,9 bar – 12/13 psi).

Art. 4 – CALOTTINE

Wp 4.1 - Le calottine devono essere di colore contrastante, diverso dal rosso e diverso dal colore della palla. Ad una delle due squadre può essere richiesto dagli arbitri di indossare calottine di colore bianco o bleu.
I portieri devono indossare calottine rosse. Le calottine devono essere allacciate sotto il mento. Se un giocatore perde la calottina (o la tiene slacciata) durante il gioco, egli dovrà rimetterla alla successiva (prima) appropriata interruzione della partita con la propria squadra in possesso del pallone. Le calottine devono essere indossate dai giocatori per tutta la durata della partita.
Le squadre potranno indossare, con l'autorizzazione degli arbitri, calottine con i colori sociali. E' fatto obbligo alle Società ospitanti di mettere a disposizione del tavolo della giuria una serie completa di calottine di riserva. E' inteso che nel caso si giochi con i colori sociali, la società metterà a disposizione una serie di calottine con gli stessi colori.

Wp 4.2 - Le calottine devono essere dotate di paraorecchi malleabili e dovranno essere dello stesso colore delle calottine indossate dalla squadra. La calottina del portiere potrà essere dotata di paraorecchi rosso.

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

Wp 4.3.1 - Solo per le Olimpiadi: le calottine devono essere numerate ai due lati con cifre di cm. 10 di altezza. Il portiere indosserà la calottina rossa (n. 1) e le altre calottine saranno numerate dal n. 2 al n. 11. Non è permesso che un giocatore cambi il numero della calottina senza autorizzazione dell'Arbitro, con conseguente notifica di quest'ultimo al Segretario.

Wp 4.4 - Per le partite Internazionali, dovranno essere esposte frontalmente sulle calottine, le tre lettere del codice Internazionale della nazione, e potrà essere esposta la bandiera nazionale. Entrambi i riferimenti non dovranno essere superiori ai 4 cm. di altezza.

Art. 5 – SQUADRE E SOSTITUTI

Wp 5.1 - Ciascuna squadra è composta di un massimo di 13 atleti: 11 giocatori e 2 portieri. Una squadra dovrà cominciare la partita con non più di 7 giocatori, uno dei quali dovrà essere il portiere che indosserà la calottina rossa da portiere. Le 5 riserve devono essere utilizzate per le sostituzioni dei giocatori e 1 portiere di riserva deve essere utilizzato solo come portiere. Una squadra che gioca con meno di sette giocatori non sarà obbligata a schierare il portiere.

Wp 5.1.1 - Solo per le Olimpiadi: ciascuna squadra è composta di un massimo di 11 atleti: 10 giocatori e 1 portiere. Una squadra dovrà cominciare la partita con non più di 7 giocatori, uno dei quali dovrà essere il portiere che indosserà la calottina rossa da portiere. Le 4 riserve possono essere utilizzate per le sostituzioni dei giocatori. Una squadra che gioca con meno di sette giocatori non sarà obbligata a schierare il portiere.

Wp 5.2 - Durante il tempo di gioco gli allenatori, i dirigenti ed i giocatori di riserva, ad eccezione del primo allenatore, devono prendere posto assieme sulla panchina, non muoversi e non allontanarsi a partire dall'inizio del gioco, eccetto nell'intervallo tra i periodi di gioco, e durante i timeout. Al primo allenatore della squadra che attacca, sarà in qualsiasi momento consentito di muoversi fino alla linea dei 6 metri. Le squadre cambieranno lato del campo e panchine alla metà della partita (fra il 2° e 3° tempo). Entrambe le panchine dovranno essere sistemate dalla parte opposta al tavolo della Giuria.

Wp 5.3 - Un giocatore per ciascuna squadra dovrà espletare le funzioni di capitano; egli sarà responsabile dell'ordine e della disciplina dei suoi compagni di squadra.

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

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

Wp 5.6 - In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore può essere sostituito lasciando il campo di gioco dall'area di rientro designata. Il sostituto potrà rientrare in campo dall'area di rientro non appena il giocatore sia affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro. La sostituzione in volo dall'area laterale è permessa quando tutti e due gli atleti, la riserva ed il sostituto, sono in acqua, fuori dal perimetro di gioco, nell'area laterale designata, visibilmente con la testa fuori dall'acqua e si siano scambiati un tocco della mano fuori dall'acqua.
La sostituzione del portiere potrà avvenire solo con il portiere di riserva. Se la squadra ha meno di 7 giocatori, il portiere non sarà necessario. Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un TIRO DI RIGORE.

[Nota: nel caso in cui il portiere e il portiere di riserva non abbiano titolo o possibilità di prendere parte al gioco, la squadra di 7 giocatori dovrà schierare comunque un portiere in acqua individuandolo tra gli atleti disponibili che dovrà indossare la calottina del portiere. Se durante il gioco una squadra non ha più sostituti, a parte il portiere di riserva, sia il portiere che il suo sostituto, potranno giocare come giocatori di movimento indossando la calottina del colore della propria squadra.]

Wp 5.6.1 - Solo per le Olimpiadi: in qualunque momento, durante il gioco, un giocatore può essere sostituito lasciando il campo di gioco dall'area di rientro designata. Il sostituto potrà rientrare in campo dall'area di rientro non appena il giocatore sia affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro. La sostituzione in volo dall'area laterale è permessa quando tutti e due gli atleti, la riserva ed il sostituto, sono in acqua, fuori dal perimetro di gioco, nell'area laterale designata, visibilmente con la testa fuori dall'acqua e si siano scambiati un tocco della mano fuori dall'acqua.

La sostituzione del portiere potrà avvenire solo con il portiere di riserva. Se la squadra ha meno di 7 giocatori, il portiere non sarà necessario. Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un TIRO DI RIGORE.

[Nota: nel caso in cui il portiere ed il suo sostituto non abbiano titolo o possibilità di prendere parte al gioco, la squadra di 7 giocatori dovrà schierare comunque un portiere in acqua individuandolo tra gli atleti disponibili che dovrà indossare una calottina di rossa con lo stesso numero].

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

a) durante gli intervalli tra i tempi di gioco;
b) dopo la segnatura di una rete;
c) durante un timeout
d) per sostituire un giocatore che perde sangue o a causa di un infortunio.

Wp 5.8 - Un sostituto deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza alcun ritardo. Se non è pronto, il gioco dovrà continuare senza di lui, ed in qualsiasi momento egli potrà rientrare da una delle aree designate per la propria squadra, eventualmente scambiando il tocco con la mano dall'area di rientro laterale, se previsto.

Wp 5.9 - Il portiere che sia stato rimpiazzato da un sostituto non potrà, se rientra in campo, giocare in altro ruolo se non quello di portiere.

Wp 5.10 - Qualora il portiere dovesse ritirarsi dal gioco per qualsiasi ragione medica, l'Arbitro consentirà la sostituzione immediata con il portiere di riserva.

Art. 6 – UFFICIALI DI GARA

Wp 6.1 - Nelle manifestazioni F.I.N.A., gli Ufficiali di Gara previsti sono due Arbitri, due Giudici di porta, Cronometristi e Segretari, ognuno con conseguenti poteri e doveri. Tali Ufficiali di Gara debbono essere previsti dovunque è possibile per altre manifestazioni; in caso di partite arbitrate da due Arbitri senza Giudici di Porta, gli Arbitri assumeranno (senza gli specifici segnali con le bandiere) tutti i poteri ed i doveri dei Giudici di Porta (vedi Wp 8.2).

[Nota: in conseguenza del grado di importanza, le partite possono essere dirette da un gruppo formato da quattro a otto Ufficiali Gara come di seguito specificato:

a) Arbitri e Giudici di Porta: 2 Arbitri e 2 Giudici di Porta, o 2 Arbitri senza Giudici di porta, o 1 Arbitro e 2 Giudici di porta.
b) Cronometristi e Segretari.

- con 1 Cronometrista e 1 Segretario: il Cronometrista deve cronometrare i periodi di tempo continuato ed effettivo del possesso del pallone per entrambe le squadre, secondo la regola Wp 21.14.
Il Segretario deve registrare l'esatto tempo effettivo di gioco, dei timeout, degli intervalli tra un tempo e l'altro, mettere a verbale la cronistoria della partita (Wp 10.1) ed anche registrare i rispettivi periodi di espulsione dei giocatori secondo le regole.

- con 2 Cronometristi ed 1 Segretario: il primo Cronometrista deve cronometrare l'esatto tempo effettivo di gioco, dei timeout e degli intervalli tra un tempo e l'altro. Il secondo Cronometrista dovrà cronometrare i periodi di tempo continuato ed effettivo del possesso del pallone per ciascuna squadra, in accordo con la regola Wp 21.14. Il segretario deve mettere a verbale ed eseguire le mansioni previste dalla regola Wp 10.1.

- 2 Cronometristi e 2 Segretari: il primo Cronometrista deve cronometrare gli esatti periodi di gioco effettivo, dei timeout, e degli intervalli fra un tempo e l'altro. Il secondo Cronometrista deve cronometrare i periodi di continuo ed effettivo possesso di palla per entrambe le squadre, secondo la regola Wp 21.14. Il primo segretario deve mettere a verbale gli eventi del gioco come spiegato nella regola Wp 10.1(a). Il secondo segretario deve eseguire le mansioni come indicato dalla regola Wp 10.1(b), (c) e (d), relative alle espulsioni dei giocatori, il rientro irregolare degli stessi, ed il conteggio del terzo fallo personale.

c) VAR (Video Assistant Referee) deve assistere gli Arbitri nelle situazioni di dubbio gol/no gol.]

Art. 7 – ARBITRI

L'uso di apparecchiature audio da parte degli Arbitri della partita:
durante la partita, entrambi gli Arbitri potranno avere un auricolare audio per la comunicazione tra loro. Il Delegato potrà averne uno ma solo per ricevere informazioni per il tavolo della Giuria e garantire chiarezza.

Wp 7.1 - Gli Arbitri avranno il controllo assoluto del gioco, e la loro autorità sui giocatori dovrà essere effettiva durante tutto il tempo che essi sono nell'area delimitata della piscina.
Tutte le decisioni degli Arbitri, in materia di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del regolamento deve essere accettata durante tutta la partita. In qualsiasi situazione gli Arbitri non devono fare congetture per quanto riguarda i fatti ma debbono interpretare al massimo della loro capacità quello che rilevano.

Wp 7.2 - Gli Arbitri devono essere in possesso di un fischietto a suono stridente, mediante il quale dare il segnale di inizio del gioco, della segnatura dei punti, della uscita della palla dal fondo campo e dei tiri d'angolo (siano o non siano segnalati dal Giudice di Porta), tiri neutrali, nonché qualsiasi infrazione al regolamento.
Gli Arbitri potranno modificare la propria decisione a condizione che tale modifica sia segnalata prima che il pallone sia rimesso in gioco.

Wp 7.3 - Gli Arbitri hanno la discrezionalità di fischiare (o non fischiare) un fallo semplice, di espulsione o di rigore qualora ritengano che l'intervento possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che attacca. Gli arbitri dovranno interpretare l'azione fischiando o non fischiando un fallo in favore della squadra che attacca se, a loro avviso, ciò possa costituire un vantaggio per la squadra in attacco.

[Nota: è importante che gli Arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione.]

Wp 7.4 - Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare ad un giocatore di uscire dall'acqua ai sensi delle appropriate regole e, nel caso in cui il giocatore si rifiutasse di uscire, la partita dovrà essere sospesa.

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

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

[Nota: saranno adottati due cartellini di colore giallo e rosso per controllare il comportamento delle panchine e dei giocatori che continuano a giocare non correttamente od a simulare da utilizzarsi seguendo queste indicazioni:
Il GIALLO si utilizzerà come richiamo ufficiale per il tecnico e per la squadra del giocatore che, secondo l'opinione dell'Arbitro, gioca non correttamente o simula; mentre per i campionati Italiani il dirigente in panchina, in caso di comportamento scorretto, deve essere sanzionato direttamente con il ROSSO.
In seguito alla segnalazione con il cartellino ROSSO, il tecnico, il dirigente, dovranno lasciare la panchina e andare in tribuna o in un recinto preventivamente concordato, mentre i giocatori dovranno uscire dall'acqua ed uscire dall'area di competizione. (Si rende noto che un tecnico può essere sanzionato direttamente con il ROSSO, senza il precedente GIALLO, dove la gravità dell'infrazione lo preveda).]

Art. 8 – GIUDICI DI PORTA

Wp 8.1 - I Giudici di porta dovranno prendere posizione dallo stesso lato del tavolo della giuria, all'altezza del prolungamento della linea di porta.

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

a) alzare il braccio in posizione verticale per indicare che i giocatori sono correttamente allineati lungo la rispettiva linea di porta ad ogni inizio di tempo di gioco;

b) alzare entrambe le braccia in posizione verticale per indicare l'errato allineamento o la scorretta partenza dei giocatori;
c) indicare con il braccio il centro del campo, per indicare l'uscita del pallone dalla linea di fondo;
d) indicare con il braccio la zona di attacco, per indicare il tiro d'angolo;
e) alzare ed agitare contemporaneamente tutte e due le braccia, per indicare il punto segnato;
f) alzare entrambe le braccia in posizione verticale, per indicare una entrata irregolare del giocatore temporaneamente espulso o una entrata irregolare di un sostituto.

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

Art. 9 – CRONOMETRISTI

Wp 9.1 - Sono compiti dei Cronometristi:

a) rilevare l'esatta durata del gioco effettivo, dei timeout, e degli intervalli fra i tempi di gioco;
b) rilevare il periodo di continuato possesso del pallone da parte di ciascuna squadra;
c) rilevare i tempi di espulsione dei giocatori espulsi in accordo con le regole, ed anche la durata del tempo di rientro dei giocatori espulsi temporaneamente dal gioco o dei loro sostituti;
d) far annunciare, attraverso il microfono, l'inizio dell'ultimo minuto della partita.
e) fischiare dopo 45 secondi e alla fine di ciascun timeout;

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

a) qualora nello stesso istante l'Arbitro accordi un tiro di rigore, in questo caso il tiro di rigore dovrà essere effettuato in conformità alla regola;
b) qualora, nello stesso istante, il pallone sia in volo e attraversa la linea della porta, in questo caso l'eventuale segnatura direttamente scaturita dovrà essere convalidata.

Art. 10 – SEGRETARI DI GIURIA

Wp 10.1 - Sono compiti del Segretario di Giuria:

a) provvedere alla compilazione del verbale della partita includendo i nomi dei giocatori delle squadre, registrare la cronistoria della partita, dei punti, dei timeout, dei falli da espulsione sia temporanei che definitivi, dei tiri di rigore e falli personali commessi da ciascun giocatore;
b) controllare il periodo di espulsione dei giocatori e segnalare la scadenza di tale periodo alzando la bandiera appropriata tranne quando l'Arbitro segnalerà il rientro del giocatore espulso o del sostituto, quando la squadra di quel giocatore ritorni in possesso di palla. Dopo 4 minuti il Segretario dovrà segnalare il rientro di un sostituto per il giocatore che ha commesso la brutalità sollevando la bandiera gialla insieme con quella di colore appropriato;
c) alzare la bandiera rossa e segnalare con un fischio, ogni rientro scorretto di un giocatore espulso (o entrata di un sostituto) dopo che il Giudice di Porta le avrà evidenziate con l'apposito segnale. Tale segnale interrompe immediatamente il gioco;
d) segnalare, senza indugio, quando un giocatore si rende responsabile di un terzo fallo personale:
   (i) alzando la bandiera rossa se tale terzo fallo derivi da un'espulsione;
   (ii) alzando la bandiera rossa ed emettendo un fischio se il terzo fallo derivi all'assegnazione di un tiro di rigore.

Art. 11 – VIDEO ASSISTANT REFEREE

Wp 11.1 – I Compiti dell'addetto VAR sono:
a) allertare gli Arbitri della situazione di dubbio "gol/no gol";
b) mostrare agli Arbitri il replay della situazione "gol/no gol".

Art. 12 – DURATA DELLA PARTITA

Wp 12.1 - La durata di una partita è suddivisa in quattro tempi di otto (8) minuti ciascuno di gioco effettivo.
Il tempo è calcolato a partire dal momento in cui il giocatore tocca il pallone all'inizio di ogni tempo di gioco.
A ciascun segnale di arresto del gioco il cronometro viene fermato e rimesso in movimento quando il pallone "giocato" cioè lascia la mano del giocatore che effettua il tiro o quando il pallone è toccato da un altro giocatore, in seguito ad una rimessa in gioco dell'Arbitro.

In Italia vedere le normative anno per anno.

Wp 12.2 - E' accordato un riposo di due (2) minuti fra il 1° e il 2° tempo e fra il 3° e il 4° tempo, sarà invece di tre (3) minuti fra il 2 ° e il 3 ° tempo. Le squadre compresi i giocatori, allenatori, dirigenti, cambieranno campo prima dell'inizio del 3° tempo.

In Italia vedere le normative anno per anno.

Wp 12.3 - Qualora un incontro, per il quale sia necessario un risultato definitivo, dovesse concludersi in parità, saranno i tiri di rigore a determinare il risultato finale.

[Nota: nel caso in cui fosse necessario ricorrere ai tiri di rigore verrà seguita la seguente procedura:

a) se si tratta di definire il risultato tra le due squadre che hanno appena disputato l'incontro, i tiri di rigore verranno effettuati immediatamente e sotto la direzione degli stessi Arbitri che hanno condotto la gara;
b) negli altri casi, la sessione di tiri di rigore verrà disputata trenta (30) minuti dopo il termine dell'incontro conclusivo del girone in questione, o alla prima occasione propizia. A condurre la sessione saranno gli Arbitri che hanno diretto l'ultimo incontro del girone in questione, a condizione che siano neutrali;
c) nel caso in cui fosse necessario determinare il risultato fra due squadre, i rispettivi allenatori saranno tenuti a scegliere i cinque (5) giocatori e il portiere che prenderanno parte alla sessione dei tiri di rigore: il portiere può essere uno dei tiratori e può essere sostituito in qualunque momento, ma solamente da uno dei tiratori;
d) i cinque (5) giocatori scelti verranno messi in lista secondo un ordine che determinerà la successione dei tiri di rigore. La sequenza dei tiratori non potrà in alcun caso essere modificata;
e) eventuali giocatori espulsi dal gioco non potranno in alcun caso essere scelti per partecipare alla sessione di tiri di rigore e tanto meno per sostituire il portiere;
f) se il portiere venisse espulso nel corso di una sessione di tiri di rigore, uno dei cinque (5) giocatori e tiratori prescelti potrà sostituirlo, senza però avvalersi dei privilegi di cui gode il portiere; nel proseguire con l'esecuzione dei tiri di rigore, il giocatore può essere sostituito da un altro giocatore o dal portiere di riserva. Se un giocatore in campo è espulso durante i tiri di rigore, la posizione del giocatore sarà rimossa dalla lista dei cinque giocatori partecipanti ai tiri di rigore ed un giocatore sostituto verrà inserito nell'ultima posizione della lista;
g) i tiri di rigore verranno eseguiti alternativamente in ognuna delle due porte, a meno che le condizioni di una delle due parti del campo di gioco sia di vantaggio o di svantaggio per una squadra, in questo caso tutti i tiri potranno essere tirati nella stessa porta. I giocatori che devono eseguire i tiri dovranno rimanere in acqua di fronte alla loro panchina, mentre i portieri dovranno cambiare lato di campo e tutti i giocatori non coinvolti dovranno sedere sulla panchina della loro squadra;
h) la squadra che eseguirà il primo tiro di rigore verrà stabilita tramite sorteggio;
i) qualora il risultato tra le squadre fosse ancora di parità al termine dei primi cinque (5) tiri di rigore, gli stessi cinque (5) giocatori si alterneranno ad oltranza al tiro, sino a che, a parità di esecuzione, una delle squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra;
j) qualora si trattasse di tre o più squadre, esse si alterneranno effettuando cinque (5) tiri di rigore contro ciascuna delle altre due o più squadre. L'ordine di successione delle squadre verrà stabilito tramite sorteggio.]

Wp 12.4 - Qualsiasi cronometro luminoso deve scandire il tempo in maniera regressiva, per indicare il tempo che rimane alla fine del periodo di gioco.

Wp 11.5 - Se un incontro (o parte di esso) dovesse essere ripetuto, allora i goal, falli, timeout, e quello successo durante il tempo che deve essere ripetuto saranno rimossi dai verbali dei segretari, tuttavia la brutalità,

cattiva condotta ed ogni espulsione per "cartellino rosso" saranno registrati (nuovamente) dai segretari nei verbali.

Art. 13 – TIMEOUT

Wp 13.1 - Ogni squadra può richiedere due timeout per incontro. La durata dei timeout deve essere di uno (1) minuto. Un timeout può essere richiesto in ogni momento dall'allenatore della squadra in possesso di palla anche prima della ripresa del gioco dopo un goal. Egli chiederà il timeout segnalando al Segretario o all'Arbitro con una parte delle mani che formeranno una T. Se un timeout è richiesto, il Segretario o l'Arbitro interromperanno immediatamente il gioco con un fischio ed i giocatori dovranno immediatamente ritornare nelle proprie rispettive metà campo di gioco. Il timeout può essere richiesto anche attraverso un altro dispositivo autorizzato.

Wp 13.2 - Il gioco verrà ripreso, con un fischio dell'Arbitro, dalla squadra in possesso di palla, gettando la palla stessa in gioco sulla linea di metà campo, ad eccezione se il timeout è stato richiesto prima dell'effettuazione di un tiro d'angolo. Detto tiro dovrà essere mantenuto.

[Nota: il cronometro conteggia il tempo di possesso di palla e continuerà dal momento della ripresa del gioco dopo il timeout.]

Wp 13.3 - Se l'allenatore della squadra in possesso di palla richiede irregolarmente un ulteriore timeout, il gioco verrà fermato e riprenderà da un giocatore della squadra avversaria con la palla sulla linea di metà campo, perdendo il diritto a chiamarne uno dei due eventualmente rimanenti.

Wp 13.4 - Se l'allenatore della squadra non in possesso di palla richiede un timeout, il gioco verrà fermato ed un tiro di rigore verrà assegnato alla squadra avversaria, perdendo il diritto a chiamarne uno dei due eventualmente rimanenti. Se non è presente l'allenatore il timeout può essere richiesto dal dirigente e in sua assenza dal capitano.

Wp 13.5 - Alla ripresa del gioco dopo un timeout, i giocatori potranno prendere qualsiasi posizione in campo, naturalmente secondo le norme relative, se ciò avviene prima di un tiro di rigore o di un tiro d'angolo.

Art. 14 – INIZIO DEL GIOCO

Wp 14.1 - La squadra iscritta per prima nel programma ufficiale dovrà indossare le calottine bianche o quelle con i colori sociali ed all'inizio dell'incontro si posizionerà alla sinistra del tavolo della Giuria. L'altra squadra dovrà indossare calottine blu o di colore contrastante e si posizionerà, all'inizio dell'incontro, alla destra della Giuria.

In Italia l'Arbitro effettuerà, nei campi scoperti prima dell'inizio dell'incontro, il sorteggio del campo.

Wp 14.2 - All'inizio di ciascun tempo di gioco, i giocatori debbono prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, a circa un metro l'uno dall'altro, e ad una distanza non inferiore ad un metro dai montanti della porta (soltanto due giocatori potranno prendere posizione fra i montanti della porta).

[Nota: nessun giocatore dovrà tirare la linea di fondo campo in avanti ed il giocatore che nuota per il possesso della palla non deve avere i piedi appoggiati alla porta per tentare di spingersi all'inizio della ripresa del gioco.]

Wp 14.3 - Quando gli Arbitri si sono accertati che le squadre sono pronte, un Arbitro, con un colpo di fischietto, segnalerà la partenza e poi lasciar galleggiare liberamente (o getterà) il pallone sulla linea di metà campo.

Wp 14.4 - Se il pallone è lanciato in gioco in modo che una squadra ne riceva un palese vantaggio, l'Arbitro dovrà fermare il gioco, farsi consegnare il pallone, ed effettuare una rimessa in gioco sulla linea di metà campo.

Art. 15 – PUNTEGGIO

Wp 15.1 - E' accordato un punto quando l'intero pallone passa completamente la linea di porta tra i pali e al di sotto della traversa.

Wp 15.2 - Un punto può essere segnato da qualunque posizione del campo di gioco.

Wp 15.3 - Un goal può essere segnato con qualsiasi parte del corpo eccetto il pugno chiuso. Un goal può essere segnato avanzando in dribbling fino alla segnatura di un punto. Un punto può essere segnato da un giocatore tirando direttamente in porta da fuori i 6 metri, dopo che è stato assegnato un fallo fuori i 6 metri, con palla fuori i 6 metri. Se il giocatore batte il fallo e rimette in gioco la palla fuori i 6 metri può tirare in porta e segnare anche dopo aver fintato un tiro o nuotato con la palla.
È consentito segnare un punto con un tiro diretto nei seguenti casi:

a) un tiro di rigore;
b) un tiro libero di un difensore (diretto verso la propria porta);
c) un tiro immediato da una rimessa dal fondo;
d) un tiro immediato a seguito di un tiro libero, assegnato oltre la linea dei 6 metri;
e) un tiro libero ottenuto e battendo fuori i 6 metri, dopo che il giocatore ha chiaramente battuto il fallo;
f) un tiro immediato dal tiro d'angolo.

Non è concessa una segnatura con tiro diretto ed immediato, secondo questa regola, in tutte le situazioni successive ad una interruzione e quindi:

i l'inizio del periodo di gioco;
ii un timeout;
iii un goal;
iv un infortunio, inclusa la perdita di sangue;
v ripresa del gioco dopo la perdita o sostituzione della calottina;
vi chiamata della palla da parte dell'Arbitro o dopo una rimessa in gioco neutrale;
vii uscita laterale del pallone;
viii ogni altro ritardo.

In tutti i casi da (i) a (viii), se aggiudicati fuori dai 6 metri, è possibile segnare dopo che il giocatore abbia chiaramente battuto il pallone, potendo poi anche fintare e/o nuotare.

Wp 15.4 - Sarà convalidata una segnatura se, allo scadere dei 20 o 30 secondi di possesso di palla o alla fine del periodo di gioco, la palla è in volo e supera la linea di porta sotto la traversa.

[Nota: nelle circostanze di questa regola, se la palla attraversa la linea di porta tra i pali dopo aver colpito i pali medesimi o la sbarra trasversale (traversa), o colpisce o viene toccata dal portiere, o da un difensore e/o dopo essere rimbalzata sull'acqua, la rete sarà concessa. Non verrà convalidato il goal se un attaccante, dopo la fine del periodo di gioco, gioca o tocca intenzionalmente la palla già in volo verso la porta. Se il pallone è in volo verso la porta e il portiere od un altro difensore tira giù la porta o un difensore ferma il pallone con due mani e/o braccia o colpisce con un pugno la palla con l'evidente intenzione di evitare la segnatura di una rete, l'Arbitro dovrà concedere un tiro di rigore ritenendo che la palla sarebbe altrimenti entrata in porta. Se il pallone fosse in volo verso la porta, giunto sull'acqua e poi galleggiando scivoli direttamente al di là della linea di porta, l'arbitro concederà un punto solamente se il pallone, a causa della velocità acquisita dal tiro, supererà immediatamente la linea di porta.]

Art. 16 – RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL

Wp 16.1 - Dopo la segnatura di un punto, i giocatori prenderanno posizione in qualsiasi punto della loro rispettiva metà campo. Nell'allineamento sulla linea di metà campo, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, detta linea. La ripresa del gioco sarà segnalata con un fischio dall'Arbitro. Il tempo di gioco, dopo la segnatura di un punto, decorre dal momento in cui il pallone lascia la mano del giocatore della squadra che ha subito la rete incaricato della rimessa in gioco. Un inizio di gioco effettuato in modo irregolare dovrà essere ripetuto.

Art. 17 – RIMESSA DAL FONDO

Wp 17.1 - Verrà accordata una rimessa dal fondo:

a) quando il pallone ha superato completamente la linea di porta fuori dell'area compresa tra i pali, e al di sotto della traversa, essendo stata giocata (o toccata) per ultimo, da un qualsiasi altro giocatore diverso dal portiere della squadra che difende;
b) quando l'intero pallone abbia superato completamente la linea di porta fra i pali e sotto la traversa o colpisca i pali della porta, la traversa o il portiere della squadra in difesa, in conseguenza di:

   1) un tiro libero assegnato dentro i 6 metri;
   2) un tiro libero assegnato fuori i 6 metri non effettuato conformemente alle regole;
   3) una rimessa dal fondo della squadra avversaria non effettuata conformemente alle regole.

Wp 17.2 - La rimessa in gioco deve essere effettuata dal portiere o da qualsiasi altro giocatore della squadra che difende, in qualsiasi punto dentro l'area dei 2 metri. Qualora la rimessa fosse effettuata irregolarmente, essa deve essere fatta ripetere.

[Nota: la rimessa in gioco dovrà essere effettuata dal giocatore più vicino alla palla. Non ci devono essere ritardi nel rimettere in gioco la palla dopo un tiro libero, una rimessa dal fondo o tiro d'angolo, che devono essere effettuati in modo da permettere agli altri giocatori di osservare la palla nel momento in cui lascia la mano del giocatore che effettua la ripresa del gioco. I giocatori commettono spesso l'errore di ritardare il tiro perché trascurano quanto previsto nella regola Wp 20.4 che permette al giocatore di "dribblare" con la palla prima di passarla ad un altro giocatore. La rimessa può, pertanto, essere effettuata immediatamente anche se chi la esegue non può al momento trovare un compagno di squadra al quale passare la palla. In tale situazione egli sarà costretto ad effettuare il tiro o lasciando cadere la palla dalla mano sulla superficie dell'acqua (Figura 1), oppure lanciandola in aria (Figura 2) potendo poi, nuotare o "dribblare" con la palla; ma in ogni caso, il lancio dovrà essere eseguito in modo che gli altri giocatori possano osservarlo chiaramente.]

Figura 1

Figura 2

<u>Art. 18 – TIRO D'ANGOLO</u>

Wp 18.1 - E' accordato un tiro d'angolo quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dall'area compresa fra i montanti e la traversa, dopo che è stata toccata per ultimo dal portiere della squadra che difende o nel caso in cui venga deliberatamente mandata oltre la suddetta linea da un difensore.

Wp 18.2 - Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore attaccante all'altezza del segnale che determina la linea dei 2 metri (dal lato più vicino in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta). Deve essere effettuato non necessariamente dal giocatore più vicino, ma il più rapidamente possibile.

[Nota: per l'esecuzione del tiro d'angolo vedi nota Wp 17.2 e 15.3.]

Wp 18.3 - All'atto dell'effettuazione di un tiro d'angolo nessun giocatore della squadra attaccante dovrà trovarsi nell'area dei 2 metri.

Wp 18.4 - Se il tiro d'angolo è effettuato da una posizione e/o in modo scorretto, o al momento del tiro uno o più giocatori attaccanti si trovassero nell'area dei 2 metri, il tiro andrà ripetuto.

<u>Art. 19 – RIMESSA IN GIOCO NEUTRALE</u>

Wp 19.1 – Sarà accordata una rimessa in gioco neutrale:

a) quando all'inizio di un tempo di gioco la posizione del pallone lasciato cadere o lasciato libero al centro è tale da produrre un palese vantaggio ad una squadra;
b) quando a causa di falli semplici commessi simultaneamente da uno o più giocatori delle due squadre, l'Arbitro non abbia potuto o gli sia stato impossibile individuare il responsabile del primo fallo;
c) quando entrambi gli Arbitri fischiano contemporaneamente un fallo semplice a ciascuna delle due squadre;
d) quando nessuna delle due squadra ha il possesso della palla e uno o più giocatori delle due squadre commettano un fallo da espulsione nello stesso momento. La rimessa in gioco neutrale sarà effettuata dopo che i giocatori sono stati espulsi;
e) quando il pallone colpisce un ostacolo o vi resta trattenuto, al di sopra dell'acqua, nel campo di gioco.

Wp 19.2 – Nel caso di rimessa in gioco neutrale, l'Arbitro deve rimettere in gioco il pallone dal punto laterale del campo di gioco e in prossimità di dove è accaduto il fallo in modo tale che i giocatori di entrambe le squadre abbiano la stessa possibilità di impossessarsi del pallone. Una rimessa derivante da un fatto accaduto dentro l'area dei 2 metri andrà effettuata sulla linea dei 2 metri.

Wp 19.3 - Quando il pallone rimesso in gioco nelle circostanze di questa regola risulti a vantaggio di una delle squadre, l'arbitro dovrà ripeterla.

Art. 20 – TIRO LIBERO

Wp 20.1 - Un tiro libero dovrà essere battuto nel punto dove si trova la palla, eccetto se il fallo è commesso da un difensore nella sua area dei 2 metri: in questo caso il tiro libero deve essere battuto sulla linea dei due metri corrispondente al punto dove il fallo è avvenuto.

Wp 20.2 - Un giocatore che beneficia del tiro libero dovrà mettere la palla in gioco immediatamente effettuando un passaggio o un tiro in porta se consentito dal regolamento. Sarà considerata infrazione se un giocatore, chiaramente in posizione più favorevole per effettuare prontamente un tiro libero, non lo esegua. Il difensore che ha commesso il fallo dovrà allontanarsi dal giocatore che deve battere il tiro libero prima di alzare il braccio per bloccare il passaggio o il tiro; il giocatore che non si atterrà a questa regola verrà espulso per "interferenza" secondo la regola Wp 22.5.

Wp 20.3 - Le responsabilità di consegnare la palla al giocatore che deve battere il tiro libero è della squadra a cui è stato assegnato.

Wp 20.4 - Il tiro libero deve essere effettuato in modo tale da consentire ai giocatori di osservare la palla che lascia la mano del giocatore che effettua la rimessa, a cui sarà poi anche permesso di portare o dribblare la palla prima di passarla ad un altro giocatore o di tirare, quando consentito. La palla sarà immediatamente in gioco nel momento in cui lascia la mano del giocatore che effettua il tiro libero.

[Nota: per il metodo di effettuazione del tiro libero, vedere la nota alla regola Wp 17.2.]

Art. 21 – FALLI SEMPLICI

Wp 21.1 - Sono considerati falli semplici le infrazioni dalla regola Wp 21.2 alla regola Wp 21.17, che saranno puniti con l'assegnazione di un tiro libero alla squadra avversaria.

[Nota: gli Arbitri devono assegnare i falli semplici in conformità con le regole per consentire alla squadra attaccante di sfruttare una situazione di vantaggio. In ogni caso gli Arbitri devono prestare attenzione alle speciali circostanze della regola del vantaggio Wp 7.3.]

Wp 21.2 - Partire dalla linea di fondo campo prima del segnale dell'arbitro all'inizio di un tempo di gioco. Il tiro libero dovrà essere effettuato dal punto ove si trova la palla, o se la palla non è stata rimessa in gioco dall'Arbitro, il tiro libero avverrà sulla linea di metà campo.

Wp 21.3 - Aiutare (spingere) un compagno di squadra sia all'inizio di un tempo che durante il gioco.

Wp 21.4 - Tenersi o prendere slancio dai montanti della porta o dalle sbarre che la sostengono; aggrapparsi o prendere slancio dai bordi della vasca durante il gioco effettivo all'inizio dei tempi di gioco.

Wp 21.5 - Prendere parte attiva nella partita avendo i piedi sul fondo della vasca, camminare sul fondo della stessa durante il gioco, o saltare dal fondo della vasca per giocare il pallone, o attaccare un avversario. Questa regola non si applica al portiere quando si trova nell'area dei 6 metri.

Wp 21.6 - Affondare, portare, trattenere, l'intero pallone sott'acqua quando si è attaccati.

[Nota: Il giocatore attaccato commette un fallo semplice, anche se la mano con cui trattiene la palla gli viene spinta sott'acqua da un avversario, in tal caso non fa nessuna differenza se la palla viene affondata contro la sua volontà. È importante che il fallo sia concesso contro il giocatore che era in possesso di palla al momento in cui questa è stata portata sott'acqua: è importante ricordare che il fallo può avvenire soltanto quando il giocatore porta la palla sott'acqua perché è attaccato (Figura 3). Non è un'infrazione se il portiere emergendo fuori dall'acqua per prendere un tiro e, poi, quando ricade, spinga la palla sott'acqua. Se invece, quando contrastato da un avversario, egli trattiene la palla sott'acqua commette un'infrazione. Se la sua azione evita la probabile segnatura di un punto, essa deve essere punita con un tiro di rigore secondo la regola Wp 22.2.]

Figura 3

Wp 21.7 - Colpire il pallone con il pugno chiuso. Questa regola non si applica al portiere all'interno dell'area dei 6 metri.

Wp 21.8 - Giocare o toccare il pallone con due mani contemporaneamente. Questa regola non si applica al portiere all'interno dell'area dei 6 metri.

Wp 21.9 - Spingersi o staccarsi dal corpo dell'avversario non in possesso di palla.

[Nota: Il fallo di spingere e quello di allontanarsi da un avversario avviene in vari modi con la mano (Figura 4), o con il piede (Figura 5). Nei casi illustrati, l'infrazione è un fallo semplice. In qualunque caso gli Arbitri devono fare attenzione e distinguere tra l'allontanamento con il piede e spinta con calcio (scalciare). Quest' ultimo diventerà un fallo da espulsione o addirittura brutalità. Se il piede è già in contatto con l'avversario quando il movimento inizia, questo significa una comune spinta; ma se il movimento inizia prima del contatto con l'avversario, esso dovrebbe essere generalmente considerato come una scalciata.]

Figura 4

Figura 5

Wp 21.10 - Trovarsi a meno di due metri dalla linea della porta avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro il pallone. Non è considerato fallo quando un giocatore in possesso del pallone nella zona dei 2 metri, lo passi

ad un compagno collocato dietro la linea del pallone che, ricevendolo, tiri immediatamente in rete prima che il giocatore che ha effettuato il passaggio abbia potuto lasciare la zona dei due metri.

[Nota: se il giocatore che ha ricevuto il passaggio non effettua un tiro in porta, il giocatore, che ha passato all'indietro il pallone, dovrà immediatamente uscire dall'area dei 2 metri per evitare di essere penalizzato secondo questa regola.]

Wp 21.11 - Eseguire un tiro di rigore in modo irregolare.

[Nota: vedi Wp. 24.4 per come deve essere eseguito il tiro di rigore.]

Wp 21.12 - Perdere volontariamente tempo nell'eseguire un tiro libero, una rimessa del portiere, un tiro d'angolo.

[Nota: vedi nota alla regola Wp 17.2.]

Wp 21.13 - Quando con l'ultimo tocco del pallone questo vada fuori dal campo di gioco (incluso quando la palla rimbalzi dal bordo del campo sopra il livello dell'acqua), eccetto il caso di un difensore che devii un tiro oltre la zona del campo di gioco, in questo caso un tiro libero sarà assegnato alla squadra di difesa.

Wp 21.14 - Per una squadra trattenere il possesso del pallone per un tempo superiore a:

1. 30 secondi di gioco effettivo, o
2. 20 secondi nel caso di espulsione, tiro d'angolo o recupero del pallone dopo un tiro in porta, incluso un tiro di rigore, senza segnatura di una rete.

Wp 21.15 - Il Cronometrista azzererà il tempo di possesso:

a) quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che tira in porta. Se la palla torna in possesso della squadra in attacco dopo un rimbalzo sui pali o sulla traversa, o dopo la respinta del portiere il tempo di possesso inizierà quando tornerà in possesso di una delle due squadre. Il tempo andrà a 20 secondi se la palla torna in possesso della squadra in attacco. Il tempo andrà a 30 secondi se la palla torna in possesso della squadra di difesa;
b) quando la palla torna in possesso della squadra in difesa, il tempo andrà portato a 30 secondi, il "possesso" non comprende il caso di semplice caso di tocco in volo della palla;
c) quando la palla è rimessa in gioco dopo un'espulsione di un difensore, il tempo di possesso sarà portato a 20 secondi a meno che non manchino più di 20 secondi alla fine dell'azione, nel qual caso il tempo non andrà azzerato e continuerà senza variazioni;
d) quando la palla è messa in gioco dopo un tiro di rigore senza cambio di possesso o tiro d'angolo, il tempo di possesso sarà riportato a 20 secondi;
e) quando il pallone è rimesso in gioco in seguito all'assegnazione di un tiro di rigore con cambio di possesso, una rimessa del portiere o una rimessa neutrale dell'Arbitro, il tempo di possesso sarà portato a 30 secondi.

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

[Nota: il Cronometrista e gli Arbitri dovranno stabilire se vi è stato o meno un tiro in porta: agli Arbitri spetterà la decisione definitiva.]

Wp 21.16 - Perdita di tempo.

[Nota: è sempre possibile per un Arbitro assegnare un fallo semplice secondo questa regola prima che i 30 secondi di possesso palla siano terminati. Se il portiere è l'unico giocatore della squadra nella propria metà campo, sarà considerata perdita di tempo per il portiere ricevere il pallone da un proprio compagno che si trovi nell'altra metà del campo. Nell'ultimo minuto di gioco, l'Arbitro dovrà essere sicuro che ci sia l'intenzionalità di perdere tempo prima di applicare questa regola.]

Wp 21.17 - La simulazione è fallo.

[Note: per Simulazione si intende l'azione di un giocatore che intenzionalmente tenti di indurre l'Arbitro a prendere una decisione non corretta assegnando erroneamente un fallo contro il giocatore della squadra avversaria. L'Arbitro dovrà punire detto giocatore e la sua squadra esibendo il cartellino giallo (esibito in un momento appropriato) e al ripetersi dello stesso fallo di uno qualunque dei giocatori della stessa squadra, dovrà applicare la Wp 22.13 (fallo persistente) per sanzionare il giocatore che lo ha commesso.]

Art. 22 – FALLI DA ESPULSIONE

Wp 22.1 - Sarà considerato fallo grave l'aver commesso una delle seguenti infrazioni (dalla regola Wp 22.4 alla Wp 22.18) che saranno punite (eccetto come altrimenti previsto dal regolamento), con l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria, e l'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo.

Wp 22.2 - Un giocatore espulso deve nuotare, per raggiungere l'area di espulsione sistemata dietro la propria linea di porta, senza uscire dall'acqua. Un giocatore espulso che esce dall'acqua (oltre a quella seguita dal rientro del sostituto) sarà ritenuto colpevole di una infrazione alla regola Wp 22.13 (cattiva condotta) e, quindi, espulso definitivamente con sostituzione.

[Nota: un giocatore espulso (incluso quello espulso, in base alle regole, per il resto dell'incontro), deve rimanere in acqua e andare (può nuotare sott'acqua nel percorso) nella propria area di rientro vicino alla linea di fondo campo, senza interferire nella ripresa del gioco. Il giocatore espulso può uscire dal campo di gioco in qualsiasi punto e successivamente nuotare per raggiungere la propria area di rientro, con l'accortezza di non interferire con l'allineamento della linea porta. Al raggiungimento dell'area di rientro, il giocatore dovrà visibilmente ergersi dalla superficie dell'acqua prima che a lui (o al suo sostituto), venga permesso di rientrare secondo le regole. Comunque, non sarà necessario che il giocatore espulso rimanga nell'area di rientro ininterrottamente fino all'arrivo del sostituto.]

Wp 22.3 - Al giocatore espulso o ad un suo sostituto, verrà concesso il permesso di rientrare in campo dopo che si verifichi una delle seguenti circostanze:

a) quando i 20 secondi di gioco effettivo sono scaduti, allora il segretario alzerà la bandiera appropriata ammesso che il giocatore escluso abbia raggiunto la sua zona di rientro secondo le regole;
b) quando sia stato realizzato un goal;
c) quando la squadra del giocatore espulso sia tornata in possesso di palla (il che significa averne il controllo materiale), in un momento di gioco effettivo l'Arbitro di difesa segnalerà di rientrare con un cenno della mano;
d) quando alla squadra del giocatore espulso sia concesso un tiro libero o una rimessa dal fondo, l'Arbitro segnalerà il rientro purché il giocatore espulso abbia raggiunto l'area di rientro secondo le regole.

Al giocatore espulso, o al suo sostituto sarà permesso di rientrare in campo dall'area di espulsione più vicina alla sua linea di porta dopo che si verifichi una delle seguenti circostanze:

1. il giocatore abbia ricevuto il segnale dall'Arbitro o dal Segretario;
2. il giocatore non salti, non si spinga dal lato o dal bordo vasca o dal campo di gioco;
3. il giocatore non modifichi l'assetto della porta;
4. ad un giocatore non sarà concesso rientrare in sostituzione di un giocatore espulso, sino a che il medesimo non abbia raggiunto la sua area di rientro (espulsione), eccetto tra i tempi di gioco, dopo un goal o durante un timeout.
5. dopo che una rete sia stata segnata un giocatore espulso od un sostituto può entrare in campo da qualsiasi parte.

Questi provvedimenti si dovranno applicare anche nel caso di rientro di un sostituto, quando un giocatore è espulso per la terza volta, o nel caso sia stato per altre ragioni espulso definitivamente con sostituzione per il resto della partita.

[Nota: l'Arbitro non darà il segnale di rientro ad un sostituto e neppure il Segretario lo segnalerà alla fine del tempo di espulsione 20 secondi, fino a che il giocatore espulso non abbia raggiunto la sua area di espulsione. Quanto sopra si applicherà anche per il rientro del sostituto che rimpiazza (sostituisce) un giocatore espulso definitivamente per il resto della partita. Nel caso che il giocatore espulso non ritorni nella sua area di rientro,

al sostituto non verrà concesso di entrare sino alla segnatura di un goal o alla fine del tempo o timeout. La primaria responsabilità di segnalare il rientro di un giocatore è innanzitutto dell'Arbitro di difesa, tuttavia l'Arbitro d'attacco può anche aiutare, e il segnale di entrambi gli Arbitri sarà valido. Se un Arbitro sospetta un rientro irregolare o il Giudice di porta ha segnalato l'infrazione, allora l'arbitro dovrà accertarsi che l'altro Arbitro non abbia segnalato il rientro. L'Arbitro di difesa che deve dare al giocatore o al sostituto l'autorizzazione al rientro dovrà soprassedere a concederlo nel caso che l'altro arbitro abbia fischiato un fallo, restituendo il possesso della palla alla squadra avversaria. Un cambio di possesso di palla non si verifica perché finisce un periodo di gioco, dato che ad un giocatore espulso od al suo sostituto sarà permesso rientrare se la sua squadra guadagna il possesso di palla al momento dell'inizio del successivo periodo di gioco. Se un giocatore è stato espulso alla fine di un tempo di gioco, gli Arbitri ed il Segretario dovranno assicurarsi che le squadre abbiano il giusto numero di giocatori, prima di effettuare la ripresa del gioco nel tempo successivo.

Wp 22.4 - Per un giocatore lasciare l'acqua durante il gioco, sedersi, sostare, o camminare sopra i lati della vasca, salvo nei casi di incidente, malore, infortunio, o con il permesso dell'arbitro.

Wp 22.5 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro libero, o di una rimessa del portiere, o di un tiro d'angolo, incluso:

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

[Nota: un giocatore non deve essere punito secondo questa regola se egli non ha udito il fischio essendo sott'acqua, l'Arbitro deve stabilire se il fallo suddetto è intenzionale. L'interferenza nel tiro libero può verificarsi indirettamente quando vengono frapposti ostacoli per ritardare la consegna della palla al giocatore incaricato del tiro. Oppure può avvenire in modo diretto, quando l'esecuzione del tiro viene interferita ostacolando la direzione del lancio (Figura 6), oppure disturbando i movimenti del giocatore incaricato del tiro (Figura 7) oppure da un avversario che commette un fallo secondo la Wp 20.2. Per le interferenze nell'occasione di un tiro di rigore vedi la regola Wp 22.17.]

Figura 6

Figura 7

Wp 22.6 - Tentare di bloccare un passaggio od un tiro con le due mani al di fuori dell'area dei 6 metri.

Wp 22.7 - Spruzzare acqua intenzionalmente in viso all'avversario.

[Nota: spruzzare acqua in viso contro un avversario è frequentemente usato come tattica sleale di gioco. Ma in generale gli Arbitri tendono a penalizzarla solo se l'infrazione ha luogo nella situazione di due giocatori che si trovano di fronte uno all'altro (Figura 8). Tuttavia, ciò può anche avvenire meno evidentemente quando un giocatore produce una cortina d'acqua con le sue braccia, apparentemente senza deliberata intenzione, nel tentativo di disturbare la visuale dell'avversario che sta per tirare in porta o per fare un passaggio.

La punizione per una spruzzata intenzionale al viso al giocatore avversario è l'espulsione del colpevole, (regola Wp 22.7) o un tiro di rigore a favore della squadra avversaria se il giocatore avversario è dentro l'area dei 6 metri e sta tentando un tiro in porta (regola Wp 23.2).
L'assegnazione del tiro di rigore o dell'espulsione temporanea dovrà essere stabilito valutando solamente la posizione e l'azione del giocatore attaccante; non ha importanza se il giocatore che commette l'infrazione sia dentro o fuori dei 6 metri.]

Figura 8

WP 22.8 - Impedire o in qualsiasi altro modo ostacolare il libero movimento di un avversario che non abbia il possesso di palla, incluso nuotare sulle spalle, schiena e gambe dell'avversario. "Possesso di palla" significa sollevarla, portarla o toccarla, ma non include il dribbling.

[Nota: questa regola può essere applicata per avvantaggiare la squadra che attacca. Se una controfuga è in corso ed è commesso un fallo che limita l'attacco, il giocatore che lo ha commesso sarà espulso. La prima cosa che l'Arbitro deve considerare è se l'avversario è in possesso di palla, perché se così fosse il giocatore avversario non potrà essere penalizzato per "impedimento". Il trattenere la palla significa trattenerla sopra l'acqua (Figura 9) oppure nuotare con la palla in mano oppure sdraiarsi sulla superficie dell'acqua (Figura 10). Nuotare con la palla (dribbling) come mostrato nella Figura 6 non è considerato "possedere".

Figura 9

Figura 10

Figura 11

Una forma comune di impedimento è quando il giocatore nuota sulle gambe dell'avversario (Figura 12), riducendo lo spazio in cui l'avversario si può muovere e interferendo con l'azione normale delle gambe. Un'altra forma è nuotare sulle spalle dell'avversario. Bisogna anche ricordare che il fallo di impedimento può essere commesso dal giocatore che è in possesso di palla. Per esempio, la Figura 13 mostra un giocatore che tiene una mano sulla palla mentre cerca di spingere l'avversario per ottenere più spazio. La Figura 14 mostra un giocatore in possesso di palla che impedisce i movimenti dell'avversario spingendolo con la testa. Particolare attenzione dovrà essere posta alle Figure 13 e 14 perché ciascun movimento violento del giocatore in possesso di palla potrà essere considerato movimento aggressivo o brutalità; le Figure intendono illustrare l'impedimento senza nessun movimento violento. La Figura 15 mostra un giocatore che intenzionalmente blocca l'avversario con il corpo e con le braccia aperte, rendendo impossibile l'accesso alla palla. Questa infrazione è spesso commessa vicino ai limiti del campo.]

Figura 12

Figura 13

Figura 14

Figura 15

Wp 22.9 - Trattenere, affondare, o tirare indietro l'avversario che non sia in possesso della palla.
Possesso è alzare, portare o tenere il pallone, ma non comprende il fatto di nuotare con il pallone tra le braccia.

[Nota: interpretare questa regola in modo corretto è di importanza fondamentale, sia per quanto riguarda lo sviluppo del gioco, che per arrivare ad un risultato giusto. Eppure il testo è chiaro e può essere interpretato in un solo modo. Trattenere (Figura 16), affondare (Figura 17), o tirare a se l'avversario (Figura 18), che non sia in possesso della palla, è un fallo grave per il quale viene assegnato un tiro libero, mentre al giocatore viene data l'espulsione. È essenziale che gli Arbitri applichino correttamente la regola senza personali o arbitrarie interpretazioni. Si deve sottolineare che gli Arbitri devono distinguere gli atti che sono semplicemente una violazione della presente regola, e quelli che, essendo commessi entro l'area dei 6 metri, costituiscono una eventuale violazione alla regola Wp 21.9, che prevede il tiro di rigore.]

Figura 16

Figura 17

Figura 18

WP 22.10 - Usare due mani per trattenere o bloccare l'avversario in tutte le parti del campo di gioco.

Wp 22.11 - Dopo un cambio di possesso di palla, per un difensore che commette un fallo su un giocatore in possesso di palla, ovunque nella metà campo della squadra avversaria.

[Nota: questa regola si applica se la squadra che perde il possesso di palla tenta di limitare l'attacco della squadra avversaria commettendo un fallo su un attaccante avversario prima che lo stesso abbia attraversato la linea di metà campo.]

Wp 22.12 - Dare calci o colpire un avversario intenzionalmente, o fare dei movimenti esagerati con tale intenzione.

[Nota: i falli descritti in questa regola possono essere commessi durante una partita da un giocatore in possesso del pallone, o da un avversario. Il possesso della palla non è un fattore decisivo. Quello che è importante è l'azione del giocatore che ha commesso il fallo, compreso se egli fa movimenti sproporzionati nel tentativo di dare calci, o colpire, anche se egli non riesce a colpire. Uno dei più gravi atti di violenza o di brutalità è di dare gomitate all'indietro (Figura 19), cosa che spesso provoca un grave infortunio all'avversario. In maniera simile, può avvenire un serio infortunio se un giocatore intenzionalmente dà una testata sul viso dell'avversario che lo sta marcando da vicino e che si trova immediatamente dietro di lui, oscillando il capo deliberatamente. In questo caso l'Arbitro dovrebbe punire giustamente l'infrazione secondo la regola Wp 22.14 (brutalità) anziché secondo la regola Wp 22.12.]

Figura 19

Wp 22.13 - Essere colpevoli di cattiva condotta, compreso l'uso di un linguaggio scorretto, persistere nel gioco falloso ed aggressivo, rifiutare obbedienza o manifestare mancanza di rispetto verso gli Arbitri o Ufficiali di gara, od avere una condotta contraria allo spirito delle regole e di natura tale da gettare discredito al gioco. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la regola Wp 22.3 e dovrà abbandonare l'area della competizione.

[Nota: se un giocatore commette qualsiasi mancanza menzionata in questa regola durante l'intervallo tra i periodi di gioco, durante un timeout, dopo un goal, il giocatore dovrà essere espulso per il resto dell'incontro e ad un sostituto dovrà essere permesso di entrare immediatamente prima della ripresa del gioco, poiché tutte queste situazioni sono considerate tempo d'intervallo. Il gioco sarà ripreso normalmente come previsto dalle regole.]

Wp 22.14 - Commettere un atto di brutalità o giocare in maniera violenta (incluso scalciare, colpire o tentare di colpire con calci o colpire con premeditata intenzionalità), contro un avversario o un Ufficiale di gara, sia durante il gioco, che le seguenti interruzioni: nell'intervallo tra i periodi di gioco, timeout, dopo un goal.
Se questo avviene durante il gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro ed abbandonare l'area della competizione ed alla squadra avversaria verrà accordato un tiro di rigore. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo.
Se questo avviene durante una delle seguenti interruzioni: timeout, dopo un goal o nell'intervallo tra i tempi di gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro ed abbandonare l'area della competizione. Nessun tiro di rigore dovrà essere assegnato. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo e il gioco sarà ripreso normalmente come previsto dalle regole.
Se l'Arbitro/gli Arbitri fischiano durante il gioco brutalità simultanee a giocatori delle due squadre, entrambi i giocatori saranno espulsi per il resto dell'incontro con sostituzione dopo quattro (4) minuti di gioco effettivo. La squadra che aveva il possesso di palla tirerà il primo tiro di rigore ed a seguire l'altra squadra tirerà un tiro di rigore. Dopo il secondo tiro di rigore la squadra, che aveva il possesso di palla, riprenderà il gioco con un tiro libero sulla o dietro la linea di metà campo.

Wp 22.15 - Nel caso di espulsioni simultanee di giocatori di opposte squadre durante il gioco, entrambi i giocatori saranno espulsi per 20 secondi. Il tempo di possesso non sarà azzerato ed il gioco riprenderà con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso di palla. Se nessuna squadra avesse il possesso della palla al momento quando le espulsioni simultanee sono state assegnate, il tempo di possesso palla sarà azzerato a 30 ed il gioco dovrà essere ripreso con un tiro neutrale.

[Nota: entrambi i giocatori, espulsi in base a questa regola, potranno rientrare al verificarsi di una delle circostanze contemplate dalla regola Wp 22.3 o al primo cambio di possesso di palla. Se i giocatori espulsi temporaneamente, a seguito di tale regola, potessero rientrare prima che abbiano raggiunto le rispettive aree di rientro, l'Arbitro di difesa potrà far cenno ai giocatori di rientrare appena hanno raggiunto la propria area di rientro. Non è necessario che l'Arbitro, nel segnalare il rientro, attenda che entrambe i giocatori siano pronti a rientrare.]

Wp 22.16 - Per un giocatore espulso rientrare, o per un giocatore di riserva entrare in acqua irregolarmente, incluso:

a) senza avere il permesso del Segretario, o di un Arbitro;
b) da un qualsiasi altro punto che non sia la propria area di espulsione (ad eccezione quando il regolamento prevede la sostituzione immediata);
c) saltando, o spingendosi dal lato o dal muro della vasca o del campo di gioco;
d) variando l'allineamento della porta;
e) nel caso di sostituzione volante, per il sostituto entrare nel campo di gioco non seguendo la procedura per la sostituzione come previsto nelle regole Wp 5.6 e Wp 5.6.1.

Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla squadra non in possesso di palla, il giocatore colpevole verrà espulso e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro di rigore. Questo giocatore riceverà solo un fallo personale addizionale: questo dovrà essere scritto sul verbale dal Segretario come espulsione.
Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla squadra in possesso di palla, il giocatore colpevole verrà espulso e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro libero.

Wp 22.17 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione, secondo la regola Wp 22.3, ed il tiro di rigore verrà mantenuto o ripetuto.

[Nota: una forma molto comune di interferenza, nell'effettuazione di un tiro di rigore, è quando un giocatore avversario tira un calcio al giocatore che si appresta a tirare, giusto nel momento che il tiro sta per essere effettuato. Per prevenire simile interferenza, è essenziale per gli Arbitri assicurarsi che tutti i giocatori, al momento della battuta, siano ad una distanza di 2 metri dal tiratore. L'Arbitro dovrà anche permettere che i giocatori della squadra che si difende abbiano la possibilità prioritaria di prendere posizione a 2 metri dal giocatore che esegue il tiro di rigore.]

Wp 22.18 - Qualora il portiere, prima della battuta di un tiro di rigore, disattenda l'osservanza di posizionarsi correttamente sulla linea di porta e sia stato richiamato dall'Arbitro. Un altro giocatore della stessa squadra potrà prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei vantaggi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere.

Wp 22.19 - Quando il giocatore è espulso, il periodo di espulsione inizierà immediatamente quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che esegue il tiro libero o quando la palla sia stata toccata a seguito di una rimessa dell'Arbitro (tiro neutrale).

Wp 22.20 - Se un giocatore espulso, intenzionalmente, interferisce con il gioco stesso, o con l'allineamento della porta, un tiro di rigore deve essere assegnato alla squadra avversaria ed il giocatore espulso sarà gravato di un ulteriore fallo personale.
Se un giocatore espulso non inizia a lasciare quasi immediatamente il campo di gioco, l'Arbitro dovrà considerare tale comportamento una infrazione a questa regola come: "interferenza intenzionale".

Art. 23 – FALLI DA RIGORE

Wp 23.1 - È accordato un tiro di rigore contro la squadra avversaria quando un giocatore subisce un fallo nell'area dei 6 metri della porta avversaria, secondo quanto previsto dalla regola Wp 23.2 alla Wp 23.9.

Wp 23.2 - Se il giocatore difensore commette un qualsiasi fallo entro la zona dei 6 metri, con il chiaro scopo di evitare la segnatura di una rete.

[Nota: in aggiunta alle altre infrazioni commesse per evitare un goal, vengono considerati anche i seguenti casi:

a) per un portiere o un giocatore difensore abbassare o spostare la porta evitando un goal (Figura 20);
b) per un giocatore difensore tentare di bloccare un tiro od un passaggio con due mani (Figura 21);
c) se un giocatore difensore gioca il pallone con il pugno chiuso (Figura 22);
d) se il portiere, o qualsiasi altro difensore (suo compagno di squadra), porta il pallone sott'acqua quando subiscono l'attacco avversario.

È importante osservare che, mentre i falli precedentemente descritti ed altri falli come tenere, tirare indietro, ostacolare, ecc., dovrebbero essere normalmente puniti con un tiro libero (e con l'espulsione se appropriata), essi diventano falli da rigore se commessi nell'area dei 6 metri da un difensore, per evitare la segnatura di una rete.]

Figura 20

Figura 21

Figura 22

Wp 23.3 - Qualora un giocatore difensore nell'area dei 6 metri dia calci o colpi ad un avversario, o commetta un atto di brutalità, oltre alla concessione di un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente e un suo compagno potrà sostituirlo entrando allo scadere dei quattro (4) minuti di gioco effettivo. Se il giocatore colpevole è il portiere, la sua sostituzione avverrà secondo quanto previsto dalla regola Wp 5.6.

Wp 23.4 - Qualora un giocatore espulso temporaneamente interferisca intenzionalmente nel gioco, compreso lo spostamento dell'allineamento della porta.

Wp 23.5 - Quando il portiere, o qualsiasi altro difensore, abbassi completamente o capovolge la porta, allo scopo deliberato di evitare la segnatura di una rete. Il responsabile dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione; il sostituto potrà rientrare in campo di gioco secondo la regola Wp 22.3.

Wp 23.6 - Per un giocatore, o un sostituto, che non ha diritto, secondo la regola, a partecipare al gioco e al momento entra in gioco, il giocatore colpevole verrà espulso per il resto della partita con sostituzione, il sostituto potrà rientrare in campo in campo secondo la regola Wp 22.3.

Wp 23.7 - Per l'allenatore o altro dirigente della squadra non in possesso di palla richiedere un timeout. Nessun fallo personale verrà assegnato per questa penalità.

Wp 23.8 - Per l'allenatore, dirigente o giocatore, commettere qualsiasi azione o ritardare il gioco per evitare un goal. Oltre al T.R. previsto, l'eventuale giocatore verrà sanzionato con un cartellino rosso secondo l'articolo Wp 22.13.

Wp 23.9 - Per un difensore impedire da dietro ad un attaccante faccia alla porta e dentro l'area dei 6 metri di tirare in porta, senza che il difensore tocchi esclusivamente la palla.

[Nota: l'Arbitro assegnerà un tiro di rigore a meno che l'attaccante riesca comunque a segnare.]

Wp 23.10 - Qualora nel corso dell'ultimo minuto di gioco venisse accordato un tiro di rigore, l'allenatore della squadra beneficiata avrà la facoltà di scegliere se tenere il possesso di palla e avvalersi di un tiro libero. Il Cronometrista addetto al conteggio dei secondi di possesso di palla dovrà, in tal caso, riavviare il cronometro a 20 secondi.

[Nota: è nella responsabilità dell'allenatore dare un chiaro segnale senza alcun ritardo che intende mantenere il pallone e beneficiare di un tiro libero secondo questa regola.]

Art. 24 – TIRO DI RIGORE

Wp 24.1 - Il tiro di rigore può essere eseguito da qualsiasi giocatore della squadra alla quale il tiro è stato assegnato e da qualsiasi punto della linea dei 5 metri.

Wp 24.2 - Tutti i giocatori devono lasciare la zona dei cinque (5) metri, e nessun giocatore può prendere posizione ad una distanza inferiore ai due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Da ogni lato del giocatore che sta per eseguire il tiro, un giocatore della squadra che si difende, avrà il primario diritto di prendere posizione. Il portiere dovrà rimanere sulla linea di porta tra i pali: nessuna parte del corpo del portiere potrà trovarsi al di là della linea di porta. Quando il portiere è già (o viene) espulso dall'acqua, un altro giocatore della squadra potrà prendere posizione sulla linea di porta, senza i suoi privilegi e limitazioni.

Wp 24.3 - L'Arbitro si deve assicurare che tutti i giocatori siano, prima dell'effettuazione del tiro, nella loro posizione corretta e solo in quel momento darà il segale per il tiro con un fischio abbassando simultaneamente il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.

[Nota: l'abbassare il braccio e fischiare nello stesso tempo è essenziale per gestire il rumore del pubblico per garantire una esecuzione del tiro secondo le regole. Come l'Arbitro alzerà il braccio, il giocatore potrà concentrarsi per il tiro, perché è a conoscenza che il segnale (fischio), seguirà immediatamente.]

Wp 24.4 - Il giocatore incaricato del tiro di rigore dovrà essere in possesso del pallone, ed al fischio dell'Arbitro dovrà tirare immediatamente e direttamente verso la porta con un movimento continuo. Il giocatore potrà effettuare il tiro con il pallone tenuto nel palmo della mano, sollevandolo dall'acqua (Figura 23) o con la palla tenuta nella mano sollevata (Figura 24). Comunque la palla dovrà essere lanciata al momento del segnale dell'Arbitro e la continuità del movimento non dovrà essere interrotta prima che il pallone abbia lasciato la mano del tiratore.

[Nota: non esiste regola che impedisca ad un giocatore di effettuare il tiro di rigore spalle alla porta, adottando un mezzo avvitamento o un avvitamento completo.]

Figura 23

Figura 24

Wp 24.5 - Se il pallone rimbalza in campo, dopo aver toccato la traversa od i montanti della porta o respinto dal portiere, sarà considerato in gioco. Non è necessario che il pallone sia toccato o giocato da un altro giocatore, perché il punto sia valido.

Wp 24.6 - Qualora un tiro di rigore venga concesso dall'arbitro contemporaneamente al fischio del Cronometrista che segna la fine di un tempo, il tiro dovrà essere eseguito, dopo che tutti i giocatori eccezione fatta per il portiere ed il giocatore incaricato al tiro, abbiano lasciato il campo di gioco. In questa situazione se il pallone rimbalza sul portiere, sulla traversa o sui montanti, non è più in gioco.

Art. 25 – FALLI PERSONALI

Wp 25.1 - Deve essere registrato un fallo personale a carico del giocatore che commette un fallo grave o un fallo da rigore. L'Arbitro dovrà indicare al Segretario di Giuria il numero di calottina del giocatore colpevole.

Wp 25.2 - Il giocatore, una volta raggiunto il terzo fallo personale, dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione secondo la regola Wp 22.3.

Art. 26 – INCIDENTE, FERITA O MALESSERE

Wp 26.1 - Un giocatore, durante la partita, non può lasciare il campo di gioco per uscire dall'acqua, aggrapparsi, sedersi o sostare sul piano della vasca, ad eccezione dei casi di malore, ferita o di incidente o con l'autorizzazione dell'Arbitro. Un giocatore che abbia lasciato il campo di gioco, nei casi consentiti, potrà rientrare dalla propria area di rientro, ad una interruzione del gioco dopo aver ottenuto il permesso dall'Arbitro.

Wp 26.2 - Se un giocatore sanguina (perdita di sangue) durante il gioco, l'Arbitro ordinerà immediatamente al giocatore di uscire dall'acqua permettendo così l'immediato rientro di un suo sostituto, ed il gioco continuerà senza interruzione. Quando l'emorragia si sarà fermata, al giocatore verrà concesso di essere sostituito durante il corso della partita.

Wp 26.3 - Se avviene incidente, ferita o malessere, ad eccezione di perdita di sangue (emorragia), l'Arbitro può, a sua discrezione, sospendere la partita per non più di 3 minuti, nel qual caso egli avvertirà il Cronometrista quando il periodo di sospensione dovrà iniziare.

Wp 26.4 - Se la partita è stata fermata a causa di un incidente, malessere, perdita di sangue o altro imprevisto motivo, la squadra in possesso di palla al momento dell'interruzione, rimetterà la palla in gioco nello stesso punto dove è stato fermato.

Wp 26.5 - Ad eccezione delle circostanze previste dalla regola Wp 25.2, (perdita di sangue), al giocatore non sarà più concesso di prendere parte al gioco se fosse entrato un sostituto.

APPENDICE "A"

ISTRUZIONI PER IL DOPPIO ARBITRAGGIO

App. A.1 - Gli Arbitri hanno l'assoluto controllo della partita e uguale potere nel rilevare le infrazioni di gioco. L'opinione differente rispetto alle decisioni assunte dagli Arbitri non possono costituire motivo per reclami o appelli al loro operato.

App. A.2 - La Commissione, o l'Organizzazione che designa gli Arbitri, ha la possibilità di assegnare a ciascun Arbitro il lato del piano vasca in cui deve iniziare la partita. Gli Arbitri cambieranno la loro posizione sul piano vasca negli intervalli tra il 1° e il 2° tempo, tra il 3° e il 4° tempo.

App. A.3 - All'inizio di ogni periodo di gioco, gli Arbitri prenderanno posizione nella loro rispettiva linea dei 6 metri. Il segnale di partenza dovrà essere dato dall'Arbitro che si trova sul lato del campo dove è posto il tavolo della giuria.

App. A.4 - Il segnale di ripresa del gioco, dopo la segnatura di un punto, è dato dall'Arbitro che aveva il controllo del gioco nella situazione di attacco dove la rete è stata segnata.

App. A.5 - Entrambi gli Arbitri hanno il potere di rilevare un fallo in ogni parte del campo di gioco, ma ciascun Arbitro deve avere una principale attenzione alla situazione del gioco di attacco alla porta, sulla sua destra (Arbitro di attacco). L'altro Arbitro (di difesa) dovrà mantenere una posizione approssimativamente vicina alla posizione del giocatore/i della squadra in possesso del pallone più lontano dalla porta attaccata (ultimo giocatore).

App. A.6 - Nell'assegnare un tiro libero, una rimessa dal fondo o un tiro d'angolo l'Arbitro dovrà fischiare ed entrambi gli Arbitri dovranno indicare la direzione dell'attacco, consentendo a tutti i giocatori di conoscere a quale squadra è stato assegnato il fallo. Gli Arbitri devono utilizzare le segnalazioni descritte nell'Appendice B per spiegare la tipologia di fallo che hanno inteso penalizzare.

App. A.7 - Se un giocatore persiste nel giocare in modo antisportivo o nella simulazione, gli Arbitri mostreranno un cartellino giallo alla squadra. Nel caso in cui un giocatore della squadra già ammonita dovesse persistere ulteriormente nel comportamento succitato, al giocatore sarà mostrato il cartellino rosso ed espulso secondo le regole. L'Arbitro segnalerà anche il numero al tavolo della Giuria.

App. A.8 - La segnalazione per effettuare un tiro di rigore deve essere data dall'Arbitro di attacco, salvo nel caso che un giocatore tiri con la mano sinistra dove interverrà l'Arbitro di difesa.

App. A.9 - Nel caso di falli semplici commessi e assegnati contemporaneamente dai due Arbitri a giocatori della stessa squadra, la conseguente rimessa in gioco deve essere effettuata dall'Arbitro di attacco.

App. A.10 - Nel caso di falli semplici commessi e assegnati contemporaneamente dai due Arbitri a giocatori delle due squadre, la conseguente rimessa in gioco neutrale deve essere effettuata dall'Arbitro di attacco.

App. A.11 - Nel caso di contemporanea assegnazione da parte dei due Arbitri alle due squadre di un fallo semplice per una, e una espulsione o un tiro di rigore per l'altra, deve essere applicata la sanzione più grave: espulsione o tiro di rigore.

App. A.12 - Qualora giocatori di entrambe le squadre commettono un fallo di espulsione simultanea durante il gioco, gli Arbitri dovranno farsi dare la palla dall'acqua e permettere chiaramente ad entrambe le squadre ed ai Segretari di riconoscere chiaramente gli espulsi. Il tempo di possesso non sarà azzerato ed il gioco riprenderà con un tiro libero assegnato alla squadra che aveva il possesso palla. Se nessuna squadra aveva il possesso palla, quando le espulsioni simultanee sono state sanzionate, i 30 secondi di possesso saranno azzerati e il gioco dovrà riprendere con un tiro neutrale.

App. A.13 - Nell'evento di concessione simultanea di tiri di rigore ad entrambe le squadre, il primo tiro dovrà essere effettuato dalla squadra che per ultima aveva il possesso di palla. Dopo che il secondo tiro di rigore sarà tirato, l'incontro ripartirà con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso di palla e che dovrà essere battuto sulla, o dietro, la linea della metà campo. Il tempo di possesso sarà azzerato a 30 secondi.

APPENDICE "B"

SEGNALAZIONI UTILIZZATE DAGLI ARBITRI

Fig. A – L'Arbitro abbassa il braccio da una posizione verticale per indicare l'inizio del periodo, la ripresa dopo un goal e per la battuta del tiro di rigore.

Fig. B – L'Arbitro indica con un braccio la direzione della squadra in attacco e con l'altro indica il punto dove la palla deve essere battuta dopo un fallo semplice, una rimessa in gioco o un tiro d'angolo.

Fig. C – Per segnalare una rimessa in gioco neutrale. L'Arbitro indica il punto dove sarà rimessa in gioco la palla, mostra i due pollici alzati e chiama a se la palla.

Fig. D – Per segnalare l'espulsione di un giocatore. L'Arbitro indica il giocatore e poi muove rapidamente il braccio verso l'esterno del campo di gioco. L'Arbitro segnalerà poi il numero del giocatore espulso in modo visibile sia al campo di gioco sia al tavolo della Giuria.

Fig. E – Per segnalare l'espulsione contemporanea di due giocatori. L'Arbitro indica con le due mani contemporaneamente i due giocatori, segnala l'espulsione come previsto nella Figura D e indica i numeri della loro calottina.

Fig. F – Per segnalare un'espulsione per cattiva condotta. L'Arbitro segnala l'espulsione come previsto nella Figura D o E e poi ruota le mani una attorno all'altra in maniera visibile al campo di gioco e al tavolo; inoltre mostra agli atleti e al tavolo il cartellino rosso. L'Arbitro segnalerà poi i numeri delle calottine al tavolo e al campo di gioco.

Fig. G – Per segnalare l'espulsione di un giocatore con sostituzione dopo 4 minuti. L'Arbitro segnalerà poi l'espulsione come previsto nella Figura D o E, incrocerà le braccia in modo visibile al campo e al tavolo e mostrerà all'atleta il cartellino rosso. L'Arbitro deve poi indicare il numero del giocatore espulso.

Fig. H – Per segnalare l'assegnazione di un tiro di rigore. L'Arbitro alzerà il braccio mostrando le cinque dita aperte. L'Arbitro dovrà poi indicare al campo e al tavolo il numero dell'atleta che ha commesso il fallo.

Fig. I – Per segnalare la segnatura di una rete. L'Arbitro convaliderà la segnatura con un fischio e con il braccio verso il centro del campo.

Fig. J – Per indicare un fallo di espulsione per aver trattenuto un avversario.

Fig. K – Per indicare un fallo di espulsione per aver affondato un avversario.

Fig. L – Per indicare un fallo di espulsione per aver tirato a sé un avversario.

Fig. M – Per indicare un fallo di espulsione per aver scalciato un avversario.

Fig. N – Per indicare il fallo di espulsione nel colpire l'avversario. L'Arbitro fa un movimento veloce con un pugno chiuso a partire da una posizione orizzontale.

Fig. O – Per indicare un fallo semplice per essersi spinto dall'avversario.

Fig. P – Per indicare un fallo di espulsione per "impeding".

Fig. Q – Per indicare il fallo semplice di aver messo la palla sott'acqua.

Fig. R – Per indicare il fallo semplice di spingersi dal fondo.

Fig. S – Per indicare il fallo semplice di ritardo nella rimessa in gioco dopo un fallo.

Fig. T – Per indicare un fallo semplice di invasione dell'area dei 2 metri.

Fig. U – Per indicare il fallo semplice di fine del tempo di possesso di palla.

Fig. V – Per indicare che è possibile un tiro diretto da oltre 6 metri.

Fig. W – Segnalazione del Giudice di porta per l'inizio regolare del gioco.

Fig. X – Segnalazione del Giudice di porta per un rientro irregolare, un inizio irregolare del gioco.

Fig. Y – Segnalazione del Giudice di porta per una rimessa in gioco o un tiro d'angolo.

Fig. Z – Segnalazione del Giudice di porta in caso di segnatura di un goal.

Fig. AA – Per indicare il numero della calottina. Utilizzare due mani per numerazioni superiori a 5.

1

2

3

4

5

10