

# **REGOLAMENTO TECNICO DELLA PALLANUOTO**

|              |                                          |            |
|--------------|------------------------------------------|------------|
| REDAZIONE    | Settore Pallanuoto/Gruppo Ufficiali Gara | 01/09/2026 |
| APPROVAZIONE | Delibera del Presidente n. 34            | 02/10/2026 |

## INDICE

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Art. 1 - Disposizioni generali .....                                                        | 3  |
| Art. 2 - Squadre e giocatori .....                                                          | 3  |
| Art. 3 - Ufficiali di gara .....                                                            | 5  |
| Art. 4 - Durata ed esito della partita .....                                                | 11 |
| Art. 5 - Time-Out .....                                                                     | 12 |
| Art. 6 - Inizio e ripresa del gioco .....                                                   | 13 |
| Art. 7 - Punteggio .....                                                                    | 13 |
| Art. 8 - Falli semplici .....                                                               | 15 |
| Art. 9 - Possesso della palla e cronometraggio dei 18/28 secondi .....                      | 16 |
| Art. 10 - Falli da espulsione .....                                                         | 17 |
| Art. 11 - Falli da rigore.....                                                              | 21 |
| Art. 12 - Tiri liberi .....                                                                 | 22 |
| Art. 13 - Rimessa dal fondo .....                                                           | 23 |
| Art. 14 - Tiro d'angolo .....                                                               | 24 |
| Art. 15 - Tiro neutrale.....                                                                | 24 |
| Art. 16 - Tiro di rigore.....                                                               | 25 |
| Art. 17 - Falli personali .....                                                             | 26 |
| Art. 18 - Cartellini gialli e rossi .....                                                   | 26 |
| Art. 19 - Incidenti, infortuni, malesseri .....                                             | 28 |
| Art. 20 - Campo di gioco.....                                                               | 29 |
| Art. 21 - Impianti e attrezzature .....                                                     | 29 |
| Appendice 1 – Definizioni .....                                                             | 33 |
| Appendice 2 – Diagramma del campo di gioco.....                                             | 37 |
| Appendice 3 – Segnalazioni degli arbitri .....                                              | 38 |
| Appendice 4 – Serie di tiri di rigore ( <i>Penalty Shootout</i> ).....                      | 45 |
| Appendice 5 – VAR.....                                                                      | 49 |
| Appendice 6 – Richiesta di revisione VAR dell’allenatore ( <i>Coach’s Challenge</i> ) ..... | 53 |
| Appendice 7 – Protocollo Live Streaming VAR.....                                            | 56 |

**Art. 1 – DISPOSIZIONI GENERALI**

- 1.1** Le presenti Norme si applicano alle competizioni di pallanuoto organizzate dalla Federazione Italiana Nuoto.
- 1.2** I termini definiti nel presente Regolamento hanno il significato loro attribuito nell'Appendice 1 del presente Regolamento.

**Art. 2 – SQUADRE E GIOCATORI**

- 2.1** La partita di pallanuoto è disputata da due (2) squadre.
- 2.2** **Lista ufficiale delle squadre**
- 2.2.1** Ogni squadra deve presentare la propria lista ufficiale prima dell'inizio della partita in conformità ai termini stabiliti dalle Norme Organizzative Generali della Pallanuoto emanate dalla Federazione Italiana Nuoto.
- 2.2.2** Fatto salvo quanto previsto dalla normativa applicabile allo specifico campionato o manifestazione, la lista ufficiale della squadra deve comprendere un minimo di sette (7) e un massimo di quattordici (14) giocatori che possono partecipare alla partita. La lista ufficiale della squadra deve comprendere:
- 2.2.2.1** un massimo di dodici (12) giocatori di movimento;
- 2.2.2.2** un minimo di uno (1) e un massimo di due (2) portieri. A scanso di equivoci, anche qualora una squadra iscriva un solo portiere nella propria lista ufficiale della squadra, il numero massimo di giocatori di movimento resta pari a dodici (12);
- 2.2.2.3** un giocatore designato quale capitano, il quale, insieme all'allenatore, è responsabile del corretto comportamento e della disciplina della squadra.
- 2.2.3** La lista ufficiale della squadra contiene i nominativi:
- 2.2.3.1** dell'allenatore;
- 2.2.3.2** di un massimo di ulteriori due (2) rappresentanti della società, come il dirigente accompagnatore o il viceallenatore;
- 2.2.3.3** del dirigente di servizio e del medico di servizio (se previsto per quella squadra);
- 2.2.3.4** del Presidente;
- 2.2.3.5** degli eventuali componenti dello staff sanitario tesserati per la società.
- 2.3** **Composizione della squadra durante il gioco**
- 2.3.1** Ogni squadra deve iniziare la partita con sette (7) giocatori nel campo di gioco, uno (1) dei quali deve essere un portiere.
- 2.3.2** In qualsiasi momento di gioco una squadra può avere nel campo di gioco non più di un (1) portiere.
- 2.3.3** Dopo l'inizio della partita, una squadra non è obbligata ad avere un portiere nel campo di gioco e può scegliere di schierare esclusivamente giocatori di movimento.
- 2.3.4** Un giocatore designato come portiere nella Lista ufficiale della squadra:
- 2.3.4.1** salvo quanto previsto dall'articolo 2.3.4.2 del presente Regolamento, deve svolgere esclusivamente il ruolo di portiere per tutta la partita, anche dopo essere stato sostituito dall'altro portiere;
- 2.3.4.2** può svolgere il ruolo di giocatore di movimento soltanto nel caso in cui, nel corso della partita, la propria squadra disponga di meno di sei giocatori di movimento aventi titolo a prendere parte al gioco ed effettivamente disponibili (compresi i giocatori di riserva).
- 2.3.5** Qualora durante la partita una squadra non disponga più di portieri aventi titolo a prendere parte al gioco ed effettivamente disponibili, un giocatore di movimento iscritto nella Lista ufficiale della squadra può svolgere il ruolo di portiere, nel rispetto delle norme applicabili ai portieri previste dal presente Regolamento.
- 2.3.6** Qualora una squadra non disponga di sette (7) giocatori disponibili, ad esempio a causa di infortunio o espulsione definitiva, la squadra deve proseguire la partita con i giocatori disponibili. Il numero minimo di giocatori che una squadra può avere durante la partita è pari a due (2). Qualora durante l'incontro una squadra disponga di meno di due (2) giocatori, l'arbitro sospende definitivamente l'incontro dando conto dell'accaduto nel proprio verbale. Il competente organo di giustizia dispone la sconfitta della squadra che abbia avuto meno

di due (2) giocatori disponibili con il punteggio di 0 a 5, salve le ulteriori sanzioni previste dal vigente Regolamento di Giustizia Sportiva.

- 2.3.7 Nel caso un giocatore cambi ruolo, da giocatore di movimento a portiere o viceversa, deve completare il previsto cambio della calotta prima di entrare nel campo di gioco.
- 2.3.8 I giocatori di riserva e ogni giocatore che non si trovino nel campo di gioco devono essere posizionati:
- 2.3.8.1 all'inizio di ogni tempo, sulla panchina della squadra; tuttavia, un giocatore espulso o il suo sostituto può essere posizionato nell'area di rientro degli espulsi (pozzetto) all'inizio di un tempo qualora il periodo di espulsione sia ancora in corso;
- 2.3.8.2 durante il gioco:
- 2.3.8.2.1 sulla panchina della propria squadra per tutta la durata della partita, salvo quando si spostino per entrare o uscire dal campo di gioco, dall'area di rientro degli espulsi (pozzetto) o dall'area delle sostituzioni volanti, nei casi consentiti dal presente Regolamento;
- 2.3.8.2.2 durante gli intervalli tra i tempi e durante i time-out, sulla panchina oppure lungo il bordo della vasca tra la propria panchina e la linea di metà campo.

## **2.4 Dirigenti**

- 2.4.1.1 Ai sensi dell'articolo 2.2.3 del presente Regolamento, una squadra può avere un allenatore e fino a due (2) ulteriori tesserati non giocatori in rappresentanza della società, individuati come dirigente accompagnatore o viceallenatore.
- 2.4.2 L'allenatore può stare seduto sulla panchina della propria squadra oppure in piedi o muoversi lungo il bordo della vasca davanti alla propria panchina, senza oltrepassare la linea di porta difensiva della propria squadra, salvo che:
- 2.4.2.1 durante il possesso della palla della propria squadra può stare in piedi o muoversi davanti alla panchina fino alla linea difensiva dei 6 metri;
- 2.4.2.2 durante gli intervalli tra i tempi, prima della ripresa del gioco dopo una rete o durante i time-out, può stare in piedi e muoversi tra la panchina e la linea di metà campo.
- 2.4.3 I dirigenti della squadra (diversi dall'allenatore) devono rimanere seduti sulla panchina, salvo durante gli intervalli tra i tempi e i time-out, quando possono alzarsi e muoversi tra la propria panchina e la linea di metà campo.
- 2.4.4 I componenti dello staff sanitario ammessi sul piano vasca, in conformità a quanto stabilito dalle normative federali, devono restare seduti sulle sedie posizionate nell'area retrostante la panchina, salvo quando sia necessario assistere un giocatore o prestare le proprie cure.

## **2.5 Procedura di sostituzione**

- 2.5.1 Salvo quanto previsto dal presente articolo 2.5 e da altre disposizioni del presente Regolamento, durante il gioco, una squadra può sostituire in qualsiasi momento un giocatore presente nel campo di gioco, sia esso giocatore di movimento o portiere, attraverso:
- 2.5.1.1 la propria area di rientro degli espulsi (pozzetto); oppure
- 2.5.1.2 la propria area delle sostituzioni volanti.
- 2.5.2 Salvo quanto previsto dall'articolo 2.5.8 del presente Regolamento, i giocatori presenti nel campo di gioco possono essere sostituiti in qualsiasi momento durante il gioco tramite l'area di rientro degli espulsi (pozzetto) come segue:
- 2.5.2.1 il giocatore che lasci il campo di gioco deve nuotare nell'area di rientro degli espulsi (pozzetto) più vicina alla porta che sta difendendo; successivamente può rimanere in tale area oppure andare a sedersi sulla propria panchina;
- 2.5.2.2 il giocatore sostituto può entrare nel campo di gioco dall'area di rientro degli espulsi (pozzetto) soltanto dopo che il giocatore uscente sia chiaramente riemerso sulla superficie dell'acqua all'interno della stessa area.
- 2.5.3 Salvo quanto previsto dall'articolo 2.5.8 del presente Regolamento, i giocatori presenti nel campo di gioco possono essere sostituiti in qualsiasi momento attraverso l'area delle sostituzioni volanti come segue:

- 2.5.3.1 il giocatore che lasci il campo di gioco deve nuotare verso l'area delle sostituzioni volanti della propria squadra;
- 2.5.3.2 il giocatore sostituito deve:
- 2.5.3.2.1 entrare nell'area delle sostituzioni volanti della propria squadra da dietro la linea di porta;
- 2.5.3.2.2 entrare nel campo di gioco dalla propria area delle sostituzioni volanti soltanto dopo che entrambi i giocatori abbiano toccato le mani sopra la superficie dell'acqua all'interno dell'area delle sostituzioni volanti.
- 2.5.4 I giocatori che lasciano il campo di gioco e i giocatori di riserva che li sostituiscono devono essere pronti a uscire ed entrare nel campo di gioco senza causare indebiti ritardi alla partita (anche quando le sostituzioni avvengano prima della ripresa del gioco a seguito di un'interruzione del gioco).
- 2.5.5 Qualora un giocatore coinvolto in una sostituzione non sia pronto oppure non lasci o non entri nel campo di gioco senza indebito ritardo, l'arbitro può, a sua discrezione, far proseguire o riprendere la partita senza consentire l'immediato ingresso del giocatore sostituito nel campo di gioco. Successivamente, al giocatore sostituito è consentito il rientro nel campo di gioco dall'area appropriata secondo le procedure previste dal presente articolo 2.5.
- 2.5.6 Sostituzione dei giocatori espulsi**
- 2.5.6.1 Qualora il presente Regolamento preveda che un giocatore espulso possa essere sostituito immediatamente nel campo di gioco da un altro giocatore, il giocatore che lo sostituisce può entrare nel campo di gioco da qualsiasi punto prima della ripresa del gioco.
- 2.5.6.2 Qualora un giocatore sia stato espulso e non possa essere sostituito immediatamente, il giocatore che lo sostituisce può, quando autorizzato ai sensi del presente Regolamento, entrare nel campo di gioco dall'area di rientro degli espulsi (pozzetto) secondo la procedura prevista dall'articolo 2.5.2 del presente Regolamento.
- 2.5.7 Salvo durante un time-out, non possono essere effettuate sostituzioni tra il momento in cui un arbitro assegna un tiro di rigore e l'esecuzione dello stesso tiro di rigore.
- 2.5.8 I giocatori che escono ed entrano nel campo di gioco per sostituzione possono farlo da qualsiasi punto nei seguenti casi:
- 2.5.8.1 durante gli intervalli tra i tempi;
- 2.5.8.2 immediatamente dopo la realizzazione di una rete;
- 2.5.8.3 durante un time-out;
- 2.5.8.4 in qualsiasi momento, per sostituire un giocatore che abbia lasciato il campo di gioco a causa di sanguinamento o infortunio, conformemente all'articolo 19 del presente Regolamento.
- 2.5.9 Ai giocatori è sempre consentito abbandonare il campo di gioco pur non essendo stati espulsi o senza effettuare una sostituzione. In tal caso:
- 2.5.9.1 il giocatore può lasciare il campo di gioco da qualsiasi posizione diversa dall'area di rientro degli espulsi (pozzetto) o dall'area delle sostituzioni volanti;
- 2.5.9.2 il medesimo giocatore, oppure il giocatore che lo sostituisce, può rientrare nel campo di gioco:
- 2.5.9.2.1 in qualsiasi momento dall'area di rientro degli espulsi (pozzetto), previa autorizzazione dell'arbitro;
- 2.5.9.2.2 da qualsiasi posizione durante un time-out, durante gli intervalli tra i tempi oppure immediatamente dopo la realizzazione di una rete (senza necessità di autorizzazione da parte dell'arbitro).
- 2.5.10 Qualora un giocatore lasci il campo di gioco attraverso l'area di rientro degli espulsi (pozzetto) o attraverso l'area delle sostituzioni volanti senza essere sostituito da un giocatore sostituito, allo stesso giocatore sarà consentito rientrare nel campo di gioco attraverso la medesima area di rientro degli espulsi (pozzetto) o la medesima area delle sostituzioni volanti.

### **Art. 3 – UFFICIALI DI GARA**

- 3.1 Salvo diversa disposizione applicabile allo specifico campionato o manifestazione, le partite di pallanuoto disputate ai sensi del presente Regolamento delle Competizioni devono essere dirette da:
- 3.1.1 due (2) arbitri;
- 3.1.2 due (2) giudici di porta;

- 3.1.3 due (2) cronometristi;
- 3.1.4 due (2) segretari;
- 3.1.5 uno o più arbitri VAR.
- 3.2 Per la partita può, inoltre, essere designato un Delegato o Commissario, il quale supervisionerà e favorirà la corretta applicazione e l'osservanza del presente Regolamento, compresi:
- 3.2.1 la corretta ed efficace direzione di ogni partita e manifestazione;
- 3.2.2 la procedura e le decisioni adottate dagli ufficiali di gara in occasione delle richieste di revisione dell'allenatore (*Coach's Challenge*) e delle revisioni VAR;
- 3.2.3 l'utilizzo delle attrezzature impiegate per la direzione della partita, compresi i monitor VAR.
- 3.3 Gli ufficiali di gara saranno designati autonomamente dal Gruppo ufficiali di gara, secondo lo specifico Regolamento approvato dal Consiglio Federale che sovrintende al funzionamento di tale organo tecnico.
- 3.4 Il Gruppo ufficiali di gara, oltre agli ufficiali di gara previsti dagli articoli 3.1 e 3.2 del presente Regolamento, può nominare uno o più dei seguenti ulteriori ufficiali di gara per assistere nello svolgimento di una competizione:
- Delegati e Commissari addetti alla Giuria;
  - Delegati e Commissari valutatori;
  - Ufficiali addetti ai time-out.
- 3.5 Autorità generale degli arbitri**
- 3.5.1 Gli arbitri sono responsabili della direzione della partita e ne hanno la piena autorità. Essi hanno altresì piena autorità nel dirigere giocatori, dirigenti, ufficiali di gara, spettatori e qualsiasi altra persona presente nell'impianto di gara al fine di garantire il rispetto del presente Regolamento durante la partita.
- 3.5.2 Tutte le decisioni degli arbitri sono efficaci e definitive, salvo diversa previsione del presente Regolamento.
- 3.5.3 Quando il presente Regolamento delle Competizioni prevede che un arbitro possa o debba adottare una determinata decisione o provvedimento, l'arbitro dispone della piena discrezionalità circa l'opportunità e le modalità di assunzione di tale decisione o provvedimento al fine dell'applicazione del Regolamento. Quando ciò richieda valutazioni, interpretazioni o esercizio di discrezionalità, gli arbitri esercitano tale potere in modo insindacabile.
- 3.5.4 Gli arbitri non devono formulare presunzioni sui fatti verificatisi durante la partita, ma devono interpretare quanto osservato secondo il proprio convincimento, tenendo conto, ove opportuno, delle immagini risultanti da una revisione VAR e delle informazioni fornite dagli altri ufficiali di gara conformemente al presente Regolamento.
- 3.5.5 Giocatori, dirigenti, ufficiali di gara diversi dagli arbitri e tutti i presenti alla partita devono attenersi alle decisioni e alle istruzioni degli arbitri per tutta la durata dell'incontro.
- 3.5.6 Qualora sia necessario o opportuno per garantire il rispetto del presente Regolamento, l'arbitro può ordinare la ripetizione della partita o di una sua parte, anche quando accerti o ritenga, a seguito di una revisione VAR o per qualsiasi altra ragione, che un ufficiale di gara abbia commesso un errore od omissso un intervento dovuto.
- 3.5.6.1 Qualora sia stato designato un Delegato o Commissario, l'arbitro consulterà il Delegato/Commissario circa l'opportunità di ripetere la partita o parte di essa; la decisione finale rimarrà comunque di competenza dell'arbitro.
- 3.5.6.2 Nessuna partita o parte di essa può essere ripetuta in conseguenza di errori o circostanze accertati dopo il termine dell'incontro.
- 3.5.6.3 Salvo diverse disposizioni previste da altre norme federali o del Regolamento di Giustizia Sportiva, le decisioni arbitrali assunte sono insindacabili e definitive; inoltre, il risultato o il punteggio della partita non possono essere annullati o modificati a causa di una decisione ritenuta errata, sia essa assunta tramite revisione VAR o in altro modo, salvo modifica della decisione adottata dall'arbitro durante la partita secondo il presente Regolamento.

- 3.5.7 In generale, oltre ai poteri e ai compiti specificamente previsti dal presente Regolamento, gli arbitri possono:
- 3.5.7.1 assegnare o non assegnare un fallo semplice, un fallo da espulsione o un fallo da rigore;
- 3.5.7.2 astenersi dall'assegnare un fallo semplice, un fallo da espulsione o un fallo da rigore qualora la relativa assegnazione privi la squadra che ha subito il fallo di una situazione di vantaggio o comporti comunque un vantaggio per la squadra del giocatore autore dell'infrazione;
- 3.5.7.3 ordinare l'allontanamento dal campo di gioco, dal piano vasca o dall'impianto di qualsiasi giocatore, dirigente, spettatore, ufficiale di gara o altra persona il cui comportamento ostacoli il regolare svolgimento della partita o impedisca agli arbitri e agli altri ufficiali di gara di esercitare le proprie funzioni in maniera corretta e imparziale;
- 3.5.7.4 sospendere temporaneamente o definitivamente la partita, in qualsiasi momento, qualora il comportamento di giocatori, dirigenti, spettatori o altre persone, oppure qualsiasi altra circostanza:
- 3.5.7.4.1 impedisca il regolare svolgimento della partita o il suo regolare completamento;
- 3.5.7.4.2 renda necessario garantire la sicurezza delle persone presenti all'incontro, compresi giocatori, dirigenti, ufficiali di gara e spettatori.
- 3.5.7.5 interrompere definitivamente la partita qualora un giocatore o un dirigente si rifiuti di lasciare il campo di gioco o il piano vasca dopo averne ricevuto ordine.
- 3.5.8 Qualora la partita venga definitivamente interrotta, l'esito della stessa sarà deciso dal competente organo di giustizia sportiva in conformità al vigente Regolamento di Giustizia Sportiva.
- 3.6 Decisioni tra i due arbitri**
- 3.6.1 Gli arbitri esercitano insieme un controllo assoluto sulla partita.
- 3.6.2 Ciascun arbitro, individualmente o insieme all'altro, dispone di piena, uguale e prevalente autorità per dirigere la partita, compresa l'assegnazione dei falli, delle sanzioni e di ogni decisione necessaria all'applicazione del Regolamento.
- 3.6.3 Ogni riferimento contenuto nel presente Regolamento a un "arbitro" o agli "arbitri" può riferirsi a un singolo arbitro oppure ai due arbitri congiuntamente, salvo che il contesto imponga una diversa interpretazione.
- 3.6.4 Ciascun arbitro osserva e dirige l'intera partita. Ogni arbitro può assumere qualunque decisione relativa al gioco o a situazioni verificatesi in qualsiasi zona del campo di gioco o del piano vasca, indipendentemente dalla sua posizione rispetto all'azione.
- 3.6.5 Gli arbitri possono consultarsi tra loro oppure con qualsiasi altro ufficiale di gara qualora ritengano necessario o opportuno farlo, ad esempio quando l'altro arbitro o un altro ufficiale di gara abbia avuto una visuale migliore dell'azione. Resta inteso che, salvo diversa disposizione del presente Regolamento, un arbitro non è obbligato a consultare altre persone per assumere una decisione.
- 3.6.6 Un arbitro può modificare una decisione o una sanzione:
- 3.6.6.1 se tale modifica interviene prima che la palla sia rimessa in gioco o che il gioco venga ripreso;
- 3.6.6.2 oppure nei casi previsti dal presente Regolamento, comprese le revisioni VAR.
- 3.6.7 Qualora i due arbitri assumano decisioni contrastanti, fatta eccezione per quanto previsto dall'articolo 3.8.6, essi si consultano e adottano una decisione comune, eventualmente sentendo altri ufficiali di gara.
- 3.6.8 Le divergenze di opinione o di valutazione tra gli arbitri non costituiscono motivo di reclamo o impugnazione.
- 3.7 Posizione degli arbitri**
- 3.7.1 All'inizio della partita e all'inizio di ciascun tempo, gli arbitri assumono la seguente posizione:
- 3.7.1.1 uno su ciascun lato della piscina;
- 3.7.1.2 sulla linea dei 6 metri situata alla propria destra guardando il campo di gioco (salvo che non sia disponibile un dispositivo per la messa in gioco della palla e che pertanto un arbitro debba dare inizio alla partita rimettendo la palla in gioco ai sensi dell'articolo 6.5.2 del presente Regolamento; in tal caso l'arbitro effettua la rimessa e successivamente raggiunge la propria posizione);
- 3.7.1.3 l'arbitro indicato per primo nella designazione inizia la partita sullo stesso lato della piscina del tavolo della giuria.

- 3.7.2 Durante la partita:
- 3.7.2.1 durante il gioco, gli arbitri rimangono sul medesimo lato della piscina sul quale hanno iniziato il relativo tempo; essi sono tuttavia liberi di muoversi senza limitazioni lungo tale lato della piscina per assumere la posizione che ritengano migliore al fine di osservare e dirigere la partita;
- 3.7.2.2 all'inizio di ogni tempo nel quale le squadre non cambino lato del campo (ossia all'inizio del secondo e del quarto tempo), gli arbitri si scambiano la posizione, cambiando lato della piscina e linea dei 6 metri di riferimento;
- 3.7.2.3 durante qualsiasi interruzione del gioco e negli intervalli tra i tempi, gli arbitri possono muoversi liberamente in qualsiasi parte dell'impianto di gara.
- 3.8 Compiti degli arbitri durante la partita**
- 3.8.1 Ai sensi dell'articolo 3.5 del presente Regolamento, gli arbitri hanno piena autorità e responsabilità nella direzione della partita. I compiti degli arbitri sono disciplinati dal presente Regolamento e comprendono, a titolo esemplificativo e non esaustivo, quelli indicati nel presente articolo 3.8.
- 3.8.2 Per iniziare la partita, l'arbitro posizionato sul medesimo lato del tavolo della giuria emette un fischio.
- 3.8.3 Successivamente, gli arbitri fischiano per:
- 3.8.3.1 iniziare o riprendere il gioco (compreso l'inizio di un tempo), qualora lo ritengano necessario;
- 3.8.3.2 riprendere il gioco dopo una rete;
- 3.8.3.3 assegnare una rete, una rimessa dal fondo, un tiro d'angolo o una rimessa neutrale;
- 3.8.3.4 segnalare infrazioni al presente Regolamento, compresa l'assegnazione di un fallo;
- 3.8.3.5 segnalare che è stato richiesto un time-out ai sensi dell'articolo 5 del presente Regolamento;
- 3.8.3.6 segnalare qualsiasi altra interruzione del gioco;
- 3.8.3.7 in ogni altro caso previsto dal presente Regolamento.
- 3.8.4 Fermo restando l'obbligo dei giocatori di essere pronti per le sostituzioni senza ritardare la partita ai sensi dell'articolo 2.5.4 del presente Regolamento, in occasione di un'interruzione del gioco gli arbitri consentono il completamento delle sostituzioni prima della ripresa del gioco.
- 3.8.5 Nell'assegnare un tiro libero, una rimessa dal fondo, un tiro d'angolo o un tiro di rigore, l'arbitro che effettua l'assegnazione emette un fischio ed esegue il relativo segnale previsto dall'Appendice 3. Entrambi gli arbitri indicano inoltre, ove applicabile, la direzione della porta attaccata dalla squadra beneficiaria del tiro.
- 3.8.6 Qualora gli arbitri assegnino contemporaneamente falli a favore di squadre avversarie, essi si consultano per assumere una decisione comune ai sensi dell'articolo 3.6.7 del presente Regolamento. Qualora non venga raggiunta una decisione comune:
- 3.8.6.1 nel caso di contemporanea assegnazione di falli semplici a favore di squadre avversarie, assegnano una rimessa neutrale, che sarà eseguito da un arbitro;
- 3.8.6.2 nel caso di contemporanea assegnazione di un fallo semplice e di un fallo da espulsione oppure di un fallo da rigore a favore di squadre avversarie, assegnano il fallo da espulsione o il fallo da rigore;
- 3.8.6.3 nel caso di contemporanea assegnazione di un fallo da espulsione e di un fallo da rigore a favore di squadre avversarie, assegnano il fallo da rigore;
- 3.8.6.4 nel caso di contemporanea assegnazione a squadre avversarie di una rimessa dal fondo e di un tiro d'angolo, assegnano il tiro d'angolo;
- 3.8.6.5 nel caso di contemporanea assegnazione di falli di espulsione a favore di squadre avversarie:
- 3.8.6.5.1 assegnano ciascun fallo da espulsione;
- 3.8.6.5.2 gli arbitri comunicano al segretario i giocatori che devono essere espulsi e provvedono affinché tali giocatori lascino il campo di gioco; gli arbitri, se necessario, ordinando la rimozione della palla dall'acqua durante tale operazione;
- 3.8.6.5.3 il gioco riprende con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso della palla prima dell'assegnazione dei falli di espulsione, senza azzerare il cronometro dei 18/28 secondi;

- 3.8.6.5.4 qualora nessuna delle due squadre abbia il possesso della palla al momento dell'assegnazione simultanea dei falli di espulsione, il gioco riprende con una rimessa neutrale e il cronometro dei 18/28 secondi viene riavviato;
- 3.8.6.6 nel caso di contemporanea assegnazione di tiri di rigore a favore di squadre avversarie:
- 3.8.6.6.1 ciascuna squadra esegue un tiro di rigore;
- 3.8.6.6.2 il primo tiro di rigore è eseguito dalla squadra che ha il possesso della palla o che lo ha avuto per ultima prima dell'assegnazione delle sanzioni;
- 3.8.6.6.3 dopo l'esecuzione del secondo tiro di rigore, la partita riprende con un tiro libero assegnato sulla o dietro la linea di metà campo alla squadra che ha eseguito il primo tiro di rigore, con il cronometro del possesso azzerato a 28 secondi;
- 3.8.6.7 in ogni altro caso di contemporanea assegnazione di falli o tiri a favore di squadre avversarie non disciplinato dal presente articolo 3.8, gli arbitri determinano il provvedimento più appropriato.
- 3.8.7 Qualora gli arbitri assegnino contemporaneamente falli a carico della stessa squadra, essi si consultano per assumere una decisione comune ai sensi dell'articolo 3.6.7. Qualora non venga raggiunta una decisione comune:
- 3.8.7.1 nel caso di contemporanea assegnazione di falli semplici alla stessa squadra, il gioco riprende con un tiro libero eseguito dal punto in cui si trovi la palla secondo le modalità ordinarie;
- 3.8.7.2 nel caso di contemporanea assegnazione di un fallo semplice e di un fallo da espulsione oppure di un fallo da rigore a carico della stessa squadra, è applicato il fallo da espulsione o il fallo da rigore;
- 3.8.7.3 nel caso di contemporanea assegnazione di un fallo da espulsione e di un fallo da rigore a carico della stessa squadra, è applicato il fallo da rigore;
- 3.8.7.4 nel caso di contemporanea assegnazione di una rimessa dal fondo e di un tiro d'angolo a favore della stessa squadra, è assegnato il tiro d'angolo.
- 3.8.8 Apparecchiature audio degli arbitri e degli ufficiali di gara**
- 3.8.8.1 Durante la partita ciascun arbitro è dotato di un sistema audio con auricolare per comunicare con l'altro arbitro, con il tavolo della giuria e con l'arbitro VAR, ove necessario.
- 3.8.8.2 Il Delegato/Commissario e l'arbitro VAR possono essere dotati di un sistema audio con auricolare al fine di:
- 3.8.8.2.1 ricevere informazioni dal tavolo della giuria;
- 3.8.8.2.2 assistere gli arbitri quando richiesto o secondo quanto previsto dal presente Regolamento.
- 3.9 Giudici di porta**
- 3.9.1 I giudici di porta sono posizionati all'estremità della linea laterale, in corrispondenza di ciascuna linea di porta, sullo stesso lato della piscina del tavolo della giuria.
- 3.9.2 I poteri e le responsabilità dei giudici di porta sono definiti nel presente Regolamento e comprendono, a titolo esemplificativo e non esaustivo, la segnalazione:
- 3.9.2.1 all'inizio di un tempo, che i giocatori sono correttamente posizionati sulle rispettive linee di porta, mediante l'alzata verticale di un braccio;
- 3.9.2.2 dell'assegnazione di una rete, alzando e incrociando entrambe le braccia;
- 3.9.2.3 dell'assegnazione di una rimessa dal fondo, indicando con il braccio la direzione della porta attaccata dalla squadra beneficiaria della rimessa;
- 3.9.2.4 dell'assegnazione di un tiro d'angolo, indicando con il braccio la direzione della porta attaccata dalla squadra beneficiaria del tiro;
- 3.9.2.5 di una partenza irregolare, alzando entrambe le braccia verticalmente;
- 3.9.2.6 di un'entrata irregolare da parte di un giocatore espulso o di un giocatore sostituto, alzando entrambe le braccia verticalmente.
- 3.9.3 La segnalazione del giudice di porta ha carattere consultivo ed è subordinata alla decisione finale dell'arbitro.
- 3.9.4 Fermo restando quanto previsto dal presente articolo 3.9, gli arbitri conservano in ogni momento la piena autorità sulla direzione della partita e sull'assunzione delle relative decisioni. Qualora una decisione arbitrale

sia in contrasto con la segnalazione di un giudice di porta, prevale la decisione dell'arbitro, salvo ogni eventuale consultazione che l'arbitro ritenga necessaria o opportuna.

3.9.5 Ciascun giudice di porta è dotato di palloni di riserva, custoditi in un cesto o altro contenitore idoneo. Quando la palla esca dal campo di gioco, il giudice di porta provvede, nel più breve tempo possibile, a lanciare una nuova palla nel campo di gioco:

3.9.5.1 in caso di rimessa dal fondo, verso il portiere della squadra cui spetti la ripresa del gioco;

3.9.5.2 in caso di tiro d'angolo, verso il giocatore attaccante più vicino al giudice di porta;

3.9.5.3 in ogni altra maniera ritenuta appropriata dal giudice di porta oppure secondo le indicazioni dell'arbitro o del presente Regolamento.

### **3.10 Cronometristi**

3.10.1 Due (2) cronometristi sono posizionati al tavolo della giuria.

3.10.2 I cronometristi rilevano:

3.10.2.1 il tempo effettivo di gioco;

3.10.2.2 i time-out;

3.10.2.3 gli intervalli tra i tempi;

3.10.2.4 i periodi di possesso della palla continuativo di ciascuna squadra;

3.10.2.5 le espulsioni dei giocatori, nonché il tempo di rientro dei giocatori espulsi e/o dei giocatori di riserva che li sostituiscono.

3.10.3 Un (1) cronometrista rileva esattamente i tempi di gioco effettivo, i time-out e gli intervalli tra i tempi; l'altro cronometrista rileva i periodi di possesso della palla continuativo delle due squadre.

3.10.4 I cronometristi gestiranno il cronometro dei 18/28 secondi secondo quanto previsto dal presente Regolamento, compresa l'impostazione e il reset del cronometro in seguito all'inizio o al cambiamento del possesso della palla. Resta inteso che gli arbitri conservano la piena autorità e responsabilità nella direzione della partita, compresa la determinazione delle situazioni di possesso della palla e l'eventuale impartizione di istruzioni ai cronometristi in merito ai tempi e/o al cronometro dei 18/28 secondi.

3.10.5 I cronometristi annunciano l'inizio dell'ultimo minuto della partita e segnalano mediante un fischio (o, se necessario, con un altro segnale acustico chiaramente distinguibile):

3.10.5.1 il decorso di quarantacinque (45) secondi di un time-out;

3.10.5.2 la fine di ogni time-out;

3.10.5.3 la fine di ogni tempo, che produce effetto immediato e determina la conclusione del tempo stesso, salvo:

3.10.5.3.1 il caso in cui un arbitro assegni un tiro di rigore contestualmente alla scadenza del tempo; in tal caso il tiro di rigore deve essere eseguito prima della conclusione del tempo;

3.10.5.3.2 il caso in cui trovi applicazione l'articolo 7.7 del presente Regolamento.

3.10.5.4 Nei casi previsti dagli articoli 3.10.5.3.1 e 3.10.5.3.2, il tempo termina immediatamente dopo l'esecuzione del tiro di rigore o dopo la convalida della rete, a seconda dei casi.

### **3.11 Segretari**

3.11.1 Due (2) segretari sono posizionati al tavolo della giuria.

3.11.2 I segretari devono:

3.11.2.1 compilare e aggiornare il Verbale della partita (PNV1);

3.11.2.2 quando viene richiesto un time-out ai sensi dell'articolo 5 del presente Regolamento, segnalare mediante fischio il time-out e la conseguente interruzione del gioco;

3.11.2.3 gestire i periodi di espulsione previsti dal presente Regolamento, anche:

3.11.2.3.1 segnalando la scadenza del periodo di espulsione di un giocatore, quando tale periodo termini per decorrenza del tempo e non, ad esempio, per cambio del possesso della palla, mediante l'esposizione della bandierina appropriata o altro metodo di segnalazione approvato;

3.11.2.3.2 segnalando il decorso di quattro (4) minuti di tempo effettivo di gioco successivamente all'espulsione di un giocatore per azione violenta ai sensi dell'articolo 10 del presente Regolamento; da quel momento il giocatore

espulso può essere sostituito da un altro giocatore. Il segretario effettua tale segnalazione esponendo la bandierina gialla unitamente alla bandierina del colore appropriato (bianca o blu a seconda del colore delle calotte della squadra interessata) oppure mediante altro metodo approvato.

3.11.2.4 segnalare con la bandierina rossa, oppure con altro metodo approvato:

3.11.2.4.1 qualsiasi entrata irregolare di un giocatore espulso o di un giocatore sostituito (anche a seguito di segnalazione del giudice di porta), nel qual caso il gioco è immediatamente interrotto;

3.11.2.4.2 l'assegnazione da parte dell'arbitro del terzo fallo personale a un giocatore.

3.11.3 Un (1) segretario compila il Verbale della partita (PNV1). L'altro segretario svolge i compiti relativi alle entrate irregolari dei giocatori espulsi o dei giocatori di riserva, alle espulsioni e ai terzi falli personali.

3.11.4 A scanso di equivoci, il ruolo dei segretari consiste nel registrare e/o segnalare gli eventi della partita e le decisioni assunte dagli arbitri e dagli altri ufficiali di gara, non nel prendere tali decisioni.

### **3.12 Arbitri VAR**

3.12.1 Gli arbitri VAR sono posizionati accanto al monitor VAR.

3.12.2 Gli arbitri VAR seguono la procedura prevista dall'Appendice 5 (Protocollo di Revisione VAR), compresi, a titolo esemplificativo:

3.12.2.1 avvertire gli arbitri quando una revisione VAR può essere di supporto, ad esempio nei casi di possibile realizzazione di una rete o di possibile azione violenta (o negli altri casi previsti dall'Appendice 5);

3.12.2.2 fornire agli arbitri le immagini video richieste dagli stessi.

## **Art. 4 – DURATA ED ESITO DELLA PARTITA**

4.1 Salvo diversa disposizione applicabile allo specifico campionato o manifestazione, ogni partita si compone di quattro (4) tempi di otto (8) minuti ciascuno di tempo effettivo di gioco.

4.2 Il tempo effettivo di gioco:

4.2.1 ha inizio in ciascun tempo nel momento in cui un giocatore tocchi per la prima volta la palla;

4.2.2 termina alla fine di ciascun tempo, come indicato dall'arbitro;

4.2.3 durante il gioco, in ciascun tempo, viene arrestato in occasione di ogni interruzione del gioco, ad esempio a seguito di un fallo o di una revisione VAR;

4.2.4 una volta arrestato, rimane fermo fino a quando la palla sia rimessa in gioco, ossia quando lasci la mano del giocatore incaricato dell'esecuzione del relativo tiro oppure quando venga toccata da un giocatore a seguito di una rimessa neutrale.

4.3 Tra i tempi di gioco sono previsti i seguenti intervalli:

4.3.1 due (2) minuti tra il primo e il secondo tempo e tra il terzo e il quarto tempo;

4.3.2 cinque (5) minuti tra il secondo e il terzo tempo (intervallo di metà partita), salvo diversa previsione della normativa applicabile allo specifico campionato o manifestazione.

4.4 Salvo diversa previsione della normativa applicabile allo specifico campionato o manifestazione, al termine della partita vi è sempre una squadra vincitrice e una squadra sconfitta.

4.4.1 È dichiarata vincitrice la squadra che realizza il maggior numero di reti al termine del quarto tempo.

4.4.2 Qualora il numero delle reti realizzate dalle due squadre sia uguale al termine del quarto tempo, salvo che il regolamento del campionato o della manifestazione consenta il pareggio, la squadra vincitrice è determinata mediante una serie di tiri di rigore eseguita conformemente all'Appendice 4 del presente Regolamento.

4.5 Qualora la partita o una parte di essa debba essere ripetuta per qualsiasi motivo, tutte le reti, i falli personali e i time-out verificatisi durante la parte di partita da ripetere sono cancellati dal Verbale della partita (PNV1), insieme a tutte le relative conseguenze. Tuttavia, le espulsioni per azione violenta, cattiva condotta (compreso il gioco aggressivo) e/o qualsiasi cartellino rosso rimangono registrati nel Verbale della partita (PNV1), anche se comminate durante una parte di gara successivamente ripetuta, e continuano a produrre effetti disciplinari, se del caso anche per le partite successive.

**Art. 5 – TIME-OUT**

- 5.1 Ogni squadra può richiedere un massimo di due (2) time-out per partita.
- 5.2 La durata di un time-out è di un (1) minuto.
- 5.3 Un time-out può essere richiesto:
  - 5.3.1 durante il gioco, dalla squadra in possesso della palla;
  - 5.3.2 durante qualsiasi interruzione del gioco, dalla squadra che abbia il possesso della palla alla ripresa del gioco successiva all'interruzione stessa (ad esempio dopo una rete oppure dopo l'assegnazione di un tiro di rigore).
  - 5.3.3 Un time-out non può essere richiesto:
    - 5.3.3.1 durante una revisione VAR (compresa quella conseguente a una Coach's Challenge);
    - 5.3.3.2 tra un tempo e l'altro.
- 5.4 Il time-out deve essere richiesto:
  - 5.4.1 dall'allenatore della squadra (o da altro dirigente ufficiale di squadra che svolga le funzioni di allenatore ai sensi del presente Regolamento, oppure da qualsiasi dirigente o giocatore qualora non sia presente alcun allenatore);
  - 5.4.2 oppure da qualsiasi dirigente o giocatore mediante un dispositivo per la richiesta del time-out dalla panchina;
  - 5.4.3 e, in ogni caso, pronunciando chiaramente la parola «Time-out» e segnalando la richiesta al tavolo della giuria o a un arbitro mediante il gesto della lettera "T" formato con le mani.
- 5.5 Qualora un time-out venga richiesto conformemente al presente articolo:
  - 5.5.1 il segretario o l'arbitro segnala immediatamente la richiesta mediante un fischio, determinando l'immediata interruzione del gioco. La partita resta sospesa per l'intera durata del time-out.
  - 5.5.2 I giocatori presenti nel campo di gioco, senza ritardo, devono portarsi nella metà campo che stanno difendendo al momento della richiesta del time-out.
- 5.6 Ai sensi dell'articolo 3.10 del presente Regolamento, i cronometristi segnalano mediante un fischio o altro segnale acustico:
  - 5.6.1 il trascorrere di quarantacinque (45) secondi dall'inizio del time-out, momento dal quale i giocatori di entrambe le squadre possono muoversi liberamente in qualsiasi zona del campo di gioco;
  - 5.6.2 il trascorrere di sessanta (60) secondi dall'inizio del time-out, corrispondente alla sua fine.
- 5.7 Al termine del time-out il gioco riprende al fischio dell'arbitro nel seguente modo:
  - 5.7.1 se il time-out è stato richiesto durante il gioco, la squadra che aveva il possesso della palla al momento della richiesta riprende il gioco con un tiro libero eseguito sulla o dietro la linea di metà campo;
  - 5.7.2 salvo quanto previsto dall'articolo 5.7.3, se il time-out è stato richiesto durante un'interruzione del gioco, il gioco riprende con un tiro libero eseguito sulla o dietro la linea di metà campo dalla squadra che avrebbe avuto il possesso della palla alla ripresa del gioco;
  - 5.7.3 qualora il time-out sia stato richiesto tra l'assegnazione di un tiro di rigore e la sua esecuzione, il gioco riprende con l'esecuzione del tiro di rigore da parte della squadra beneficiaria.
- 5.8 I time-out possono essere richiesti esclusivamente secondo quanto previsto dal presente articolo. Le richieste non conformi sono invalide e non producono l'assegnazione del time-out. Pertanto:
  - 5.8.1 qualora un time-out venga richiesto durante il gioco dalla squadra che non è in possesso della palla:
    - 5.8.1.1 il gioco è interrotto e viene assegnato un tiro di rigore alla squadra avversaria (ossia alla squadra in possesso della palla);
    - 5.8.1.2 la squadra che ha effettuato la richiesta irregolare perde il diritto a uno dei propri time-out, se ancora disponibili.
  - 5.8.2 qualora un time-out venga richiesto da una squadra che abbia già esaurito i propri time-out:
    - 5.8.2.1 se la richiesta sia stata effettuata durante il gioco dalla squadra in possesso della palla, il gioco viene interrotto e riprende con un tiro libero a favore della squadra avversaria sulla o dietro la linea di metà campo;
    - 5.8.2.2 se la richiesta sia stata effettuata durante il gioco dalla squadra che non è in possesso della palla, il gioco viene interrotto ed è assegnato un tiro di rigore alla squadra avversaria;

- 5.8.2.3 se la richiesta sia stata effettuata durante un'interruzione del gioco da una squadra in possesso della palla che non dispone più di time-out, nessun time-out viene concesso;
- 5.8.2.4 se la richiesta sia stata effettuata durante un'interruzione del gioco da una squadra non in possesso della palla, nessun time-out viene concesso e la squadra che ha effettuato la richiesta irregolare perde il diritto a uno dei propri time-out, se ancora disponibili.

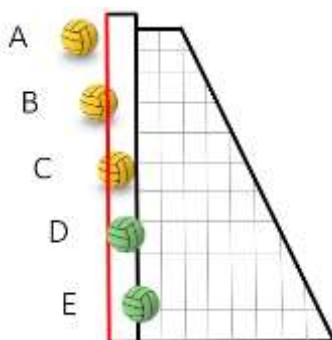
#### **Art. 6 – INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO**

- 6.1 All'inizio di ciascun tempo, compreso l'inizio della partita, i giocatori presenti nel campo di gioco di entrambe le squadre devono:
- 6.1.1 posizionarsi con la testa dietro la propria linea di porta difensiva;
  - 6.1.2 mantenere una distanza di circa un (1) metro dagli altri giocatori;
  - 6.1.3 trovarsi ad almeno un (1) metro dai pali della porta;
  - 6.1.4 di conseguenza, all'inizio di ciascun tempo è consentita la presenza di due giocatori tra i pali della porta.
- 6.2 La squadra indicata per seconda nel programma ufficiale della competizione inizia la partita nel lato del campo di gioco situato alla destra del tavolo della giuria, guardando il campo dal lato opposto della piscina rispetto al tavolo della giuria. La squadra avversaria occupa il lato opposto del campo di gioco.
- 6.3 Le squadre, compresi i giocatori e i dirigenti ufficiali di squadra, cambiano campo prima dell'inizio del terzo tempo.
- 6.4 Per tutta la durata della partita, ciascuna squadra occupa la panchina situata sul lato del campo di gioco che sta difendendo nel relativo tempo. Con il cambio di campo le squadre scambiano anche le rispettive panchine.
- 6.5 Appena gli arbitri ritengono che le squadre siano pronte e correttamente posizionate, l'arbitro posizionato sul lato della giuria fischia l'inizio del tempo; successivamente:
- 6.5.1 se disponibile, è utilizzato il dispositivo di rilascio della palla sulla linea di metà campo;
  - 6.5.2 se tale dispositivo non sia disponibile, l'arbitro rilascia o lancia la palla sulla linea di metà campo, cercando di farlo cadere quanto più vicino possibile alla linea laterale nel punto di contatto con la linea di metà campo.
- 6.6 Qualora, dopo il rilascio della palla all'inizio di un tempo, l'arbitro ritenga che la palla sia caduta in una posizione che attribuisca un evidente vantaggio a una delle due squadre, assegna una rimessa neutrale sulla linea di metà campo, conformemente all'articolo 15 del presente Regolamento.
- 6.7 Dopo la realizzazione di una rete**
- 6.7.1 I giocatori assumono una posizione qualsiasi all'interno della propria metà campo difensiva. Nessuna parte della testa di un giocatore può oltrepassare la linea di metà campo.
  - 6.7.2 Quando tutti i giocatori siano correttamente posizionati, l'arbitro fischia per indicare la ripresa del gioco.
  - 6.7.3 Senza ritardo dopo il fischio arbitrale, il gioco riprende con un tiro libero eseguito sulla o dietro la linea di metà campo dalla squadra che ha subito la rete. Il gioco riprende nel momento in cui la palla lasci la mano del giocatore incaricato del tiro libero.
- 6.8 Dopo un time-out, fatte salve le disposizioni del presente Regolamento relative all'esecuzione dei tiri di rigore o di qualsiasi altra situazione specificamente disciplinata:
- 6.8.1 i giocatori possono assumere qualsiasi posizione nel campo di gioco;
  - 6.8.2 il gioco riprende, al fischio dell'arbitro, con un tiro libero secondo quanto previsto dall'articolo 5.7 del presente Regolamento.
- 6.9 Un inizio o una ripresa del gioco non effettuati conformemente al presente articolo 6 possono essere ripetuti a discrezione degli arbitri.

#### **Art. 7 – PUNTEGGIO**

- 7.1 Una rete è realizzata quando la palla entri interamente in porta, vale a dire quando:

- 7.1.1 abbia oltrepassato il bordo anteriore dei pali della porta (ossia la linea di porta), in modo tale che nessuna parte della palla sia più visibile davanti alla linea di porta;
- 7.1.2 sia passata tra i pali;
- 7.1.3 e sotto la traversa;
- come evidenziato dalle palle individuate alle lettere "D" ed "E" nel seguente grafico, nel quale la parte frontale della linea di porta è colorata di rosso:



- 7.2 Quando viene realizzata una rete, essa è attribuita alla squadra che abbia attaccato quella porta, indipendentemente dal giocatore che abbia toccato la palla per ultimo o che abbia causato la realizzazione della rete.
- 7.3 Di conseguenza, salvo diversa previsione del presente articolo 7 o di altre disposizioni del presente Regolamento, una rete può essere realizzata:
- 7.3.1 intenzionalmente o involontariamente;
- 7.3.2 da un giocatore sia nella porta avversaria sia nella propria porta (autorete), anche durante l'esecuzione di un tiro libero;
- 7.3.3 da qualsiasi punto del campo di gioco;
- 7.3.4 con qualsiasi parte del corpo del giocatore, fermo restando che un giocatore attaccante non può realizzare una rete colpendo la palla con il pugno chiuso. A scanso di equivoci, un giocatore difensore può realizzare un'autorete colpendo la palla con il pugno chiuso.
- 7.4 Salvo quanto previsto dall'articolo 7.5, una rete può essere realizzata soltanto dopo che almeno due (2) giocatori abbiano intenzionalmente giocato o toccato la palla. Nel conteggio sono compresi: il giocatore che rimette visibilmente in gioco la palla e il giocatore che realizza la rete ma non il portiere difensore.
- 7.5 Una rete può essere realizzata senza che due giocatori tocchino intenzionalmente la palla all'inizio del periodo di gioco o di una rimessa neutrale e nei seguenti casi.
- 7.5.1 Può essere realizzata mediante tiro diretto, senza che sia necessario il tocco di un altro giocatore:
- 7.5.1.1 su tiro di rigore;
- 7.5.1.2 su un tiro libero eseguito dietro la linea offensiva dei 6 metri senza ritardo;
- 7.5.1.3 su una rimessa dal fondo o un tiro d'angolo;
- 7.5.2 Una rete può essere realizzata dal giocatore che rimette visibilmente in gioco la palla, senza che sia necessario il tocco di un altro giocatore:
- 7.5.2.1 su un tiro d'angolo;
- 7.5.2.2 da dietro la propria linea offensiva dei 6 metri:
- 7.5.2.2.1 a seguito di una rimessa dal fondo;
- 7.5.2.2.2 a seguito di un tiro libero;
- 7.5.2.2.3 a seguito di un time-out;
- 7.5.2.2.4 a seguito di una rete;
- 7.5.2.2.5 a seguito di un'interruzione del gioco per infortunio o per sostituzione della calotta;
- 7.5.2.2.6 dopo che la palla abbia oltrepassato la linea laterale;
- 7.5.2.2.7 a seguito di una qualsiasi altra interruzione del gioco.

- 7.5.3 Una rete può inoltre essere realizzata da un giocatore che rimette visibilmente in gioco la palla all'interno della propria linea offensiva dei 6 metri e successivamente si porta dietro la linea stessa, senza che alcun altro giocatore tocchi la palla:
- 7.5.3.1 dopo un'interruzione del gioco per infortunio, sostituzione della calotta o altra causa;
  - 7.5.3.2 su un tiro libero;
  - 7.5.3.3 dopo che la palla abbia oltrepassato la linea laterale.
- 7.6 A scanso di equivoci, ai sensi delle definizioni contenute nell'Appendice 1:
- 7.6.1 un tiro libero si considera eseguito "dietro" la linea offensiva dei 6 metri quando, al momento dell'esecuzione, sia la testa del giocatore incaricato del tiro libero sia la palla si trovino dietro tale linea;
  - 7.6.2 un giocatore si considera "dietro" la linea offensiva dei 6 metri quando sia la sua testa sia la palla si trovino dietro tale linea.
- 7.7 Una rete può essere realizzata esclusivamente durante il gioco. Ai sensi dell'articolo 3.10.5 del presente Regolamento, una rete è convalidata qualora, allo scadere del tempo di gioco:
- 7.7.1 la palla sia in volo e, senza che alcun giocatore acquisisca successivamente il possesso della palla né alcun giocatore attaccante giochi o tocchi intenzionalmente la palla, oltrepassi la linea di porta; in tal caso la rete è convalidata anche se la palla oltrepassi la linea di porta dopo il segnale acustico di fine tempo;
  - 7.7.2 pertanto, e senza limitare la portata generale dell'articolo 7.7.1, la rete è convalidata quando la palla entri in porta dopo aver rimbalzato sull'acqua; dopo essere stata toccata o giocata dal portiere difensore o da un altro giocatore difensore, purché essi non acquisiscano il possesso della palla nonché dopo essere stata toccata involontariamente da un giocatore attaccante, purché anch'egli non acquisisca il possesso della palla, oppure in qualsiasi combinazione delle situazioni sopra descritte.
- 7.8 Se la palla è in volo alla fine di un tempo e non viene realizzata una rete secondo quanto previsto dall'articolo 7.7, il tempo si considera concluso.

#### **Art. 8 – FALLI SEMPLICI**

- 8.1 Quando viene commesso un fallo semplice, è assegnato un tiro libero alla squadra avversaria, salvo diversa disposizione del presente Regolamento.
- 8.2 Commette un fallo semplice il giocatore che:
- 8.2.1 commette una partenza irregolare;
  - 8.2.2 altera deliberatamente l'allineamento della porta prima dell'inizio di un tempo;
  - 8.2.3 trattiene i pali della porta, le relative strutture, i bordi o le corsie che delimitano il campo durante il gioco o all'inizio di un tempo;
  - 8.2.4 rinuncia deliberatamente al possesso della palla;
  - 8.2.5 simula di avere subito un fallo;
  - 8.2.6 si fa spingere da un compagno di squadra durante il gioco;
  - 8.2.7 spinge o si dà slancio su un avversario che:
    - 8.2.7.1 sta nuotando con la palla in mezzo alle braccia;
    - 8.2.7.2 oppure non sta tenendo in mano, sollevando o impugnando la palla;
  - 8.2.8 quale giocatore attaccante, si trova in qualsiasi punto della propria area di porta offensiva senza trovarsi dietro la linea della palla. A scanso di equivoci:
    - 8.2.8.1 non costituisce infrazione trovarsi oltre la linea difensiva dei 2 metri avversaria ma all'esterno dell'area di porta;
    - 8.2.8.2 un giocatore che si trova dietro la linea della palla può entrare nell'area di porta per ricevere la palla purché rimanga dietro la linea della palla;
    - 8.2.8.3 un giocatore in possesso della palla all'interno dell'area di porta che passi o tiri la palla, oppure la passi a un compagno all'indietro, deve abbandonare senza ritardo l'area di porta per evitare di commettere l'infrazione prevista dal presente articolo.

- 8.2.9 esegue un tiro libero, una rimessa dal fondo, un tiro d'angolo o un tiro di rigore in modo non conforme a quanto prescritto dal presente Regolamento, salvo nei casi previsti dagli articoli 13.4 e 14.4;
- 8.2.10 porta o trattiene l'intera palla sotto la superficie dell'acqua quando viene contrastato da un avversario oppure ha intenzione di nascondere agli avversari;
- 8.2.11 salvo che si tratti del portiere all'interno della propria area difensiva dei 6 metri:
  - 8.2.11.1 colpisce o tenta di colpire la palla con il pugno chiuso;
  - 8.2.11.2 tocca la palla contemporaneamente con due mani;
  - 8.2.11.3 tocca il fondo della vasca durante il gioco con uno o entrambi i piedi, compreso, a titolo esemplificativo:
    - 8.2.11.3.1 camminando sul fondo della vasca durante il gioco;
    - 8.2.11.3.2 spingendosi dal fondo per giocare la palla, contrastare o trattenere un avversario.
- 8.2.12 nuota o sposta l'intero corpo sotto la superficie dell'acqua per ottenere un vantaggio di posizione.
- 8.2.13 tira verso la porta avversaria quando non è autorizzato a realizzare una rete secondo gli articoli 7.4 e 7.5.
- 8.3 Si configura inoltre un fallo semplice quando una squadra mantiene il possesso della palla allo scadere del cronometro dei 18/28 secondi, secondo quanto previsto dall'articolo 9 del presente Regolamento.

**Art. 9 – POSSESSO DELLA PALLA E CRONOMETRAGGIO DEI 18/28 SECONDI**

- 9.1 Una squadra non può mantenere il possesso della palla senza effettuare un tiro verso la porta avversaria per più di 28 secondi di tempo effettivo di gioco.
- 9.2 Qualora una squadra mantenga il possesso della palla per oltre 28 secondi di tempo effettivo di gioco, o comunque per un tempo superiore a quello consentito dal presente articolo 9, senza effettuare un tiro verso la porta avversaria, è assegnato un fallo semplice a favore della squadra non in possesso della palla, ai sensi dell'articolo 8.3 del presente Regolamento.
- 9.3 Il tempo residuo a disposizione della squadra in possesso della palla è rilevato dai cronometristi mediante idoneo sistema di cronometraggio e visualizzato sul cronometro dei 18/28 secondi, visibile agli ufficiali di gara e ai giocatori, conformemente all'articolo 21.12 del presente Regolamento.
- 9.4 Il periodo di possesso della palla di una squadra inizia quando un suo giocatore acquisisce il possesso della palla, compreso all'inizio o alla ripresa del tempo effettivo di gioco.
- 9.5 Il periodo di possesso della palla termina e il cronometro dei 18/28 secondi viene azzerato quando:
  - 9.5.1 un giocatore della squadra avversaria acquisisce il possesso della palla; in tal caso il cronometro viene azzerato e inizia il periodo di possesso della squadra avversaria;
  - 9.5.2 un giocatore della squadra in possesso effettua un tiro verso la porta avversaria.
- 9.6 A scanso di equivoci, il periodo di possesso della palla di una squadra continua:
  - 9.6.1 quando la palla viene passata o trasferita tra giocatori della stessa squadra, compresi i casi di deviazione sulla superficie dell'acqua o addosso a un giocatore, intenzionale o accidentale, purché la squadra avversaria non acquisisca il possesso della palla;
  - 9.6.2 dopo la ripresa del tempo effettivo di gioco conseguente all'assegnazione di un fallo da parte dell'arbitro o a qualsiasi altra interruzione del gioco (eccetto la fine di un tempo), salvo che tale interruzione abbia determinato un cambio di possesso della palla o che il presente Regolamento disponga diversamente.
- 9.7 Si considera che un giocatore abbia effettuato un tiro verso la porta avversaria quando la palla lascia la sua mano con l'intenzione di tirare e realizzare una rete, indipendentemente dall'esito del tiro e dal fatto che la palla sia o meno diretta verso la porta.
- 9.8 A seguito di un tiro:
  - 9.8.1 se viene realizzata una rete, la partita riprende secondo quanto previsto dall'articolo 6.7 e il cronometro dei 18/28 secondi viene azzerato;
  - 9.8.2 se la palla rimbalza o viene deviata nel campo di gioco dopo aver colpito i pali, la traversa o qualsiasi giocatore (compreso il portiere e/o un compagno di squadra), senza che alcun giocatore acquisisca il possesso della palla:

- 9.8.2.1 il cronometro dei 18/28 secondi è azzerato a 28 secondi e non riparte fino a quando la palla non entri in possesso di un giocatore;
- 9.8.2.2 se la squadra che ha effettuato il tiro riacquista il possesso della palla, può mantenerlo per un massimo di 18 secondi di tempo effettivo di gioco;
- 9.8.2.3 se la squadra avversaria acquisisce il possesso della palla, inizia un nuovo periodo di possesso con il cronometro dei 18/28 secondi azzerato a 28 secondi;
- 9.8.3 se la palla esce dal campo di gioco oltre la linea laterale (anche a seguito di deviazione e senza che alcun giocatore ne acquisisca il possesso):
  - 9.8.3.1 il gioco riprende secondo quanto previsto dall'articolo 12.3.1 del presente Regolamento;
  - 9.8.3.2 il cronometro dei 18/28 secondi è azzerato a 28 secondi, salvo quanto previsto dall'articolo 9.10.
- 9.9 Quando il gioco riprende a seguito dell'assegnazione di un fallo da espulsione che non comporta un cambio di possesso della palla, la squadra beneficiaria può mantenere il possesso senza tirare verso la porta avversaria per il maggiore tra:
  - 9.9.1 18 secondi di tempo effettivo di gioco;
  - 9.9.2 il tempo residuo sul cronometro dei 18/28 secondi, qualora al momento del fallo da espulsione residuo più di 18 secondi.
- 9.10 Nelle seguenti circostanze una squadra può mantenere il possesso della palla per un massimo di 18 secondi, indipendentemente dal tempo precedentemente residuo:
  - 9.10.1 dopo l'esecuzione di un tiro di rigore che non comporti un cambio di possesso;
  - 9.10.2 dopo l'esecuzione di un tiro d'angolo;
  - 9.10.3 dopo un tiro libero assegnato a seguito dell'uscita della palla oltre la linea laterale causata da:
    - 9.10.3.1 un'azione intenzionale di un giocatore della squadra non in possesso della palla;
    - 9.10.3.2 la parata o deviazione del portiere difensore su un tiro.
- 9.11 Nelle seguenti circostanze una squadra dispone di un nuovo possesso di 28 secondi:
  - 9.11.1 dopo l'assegnazione di una rimessa dal fondo;
  - 9.11.2 quando acquisisce il possesso della palla a seguito di una rimessa neutrale.

#### **Art. 10 – FALLI DA ESPULSIONE**

- 10.1 Commette un fallo da espulsione il giocatore che:
  - 10.1.1 ostacola l'esecuzione di un tiro libero, di una rimessa dal fondo o di un tiro d'angolo da parte della squadra avversaria, compreso, a titolo esemplificativo:
    - 10.1.1.1 toccando intenzionalmente l'avversario, spingendo la palla o non rilasciandola;
    - 10.1.1.2 tentando di giocare la palla prima che abbia lasciato la mano dell'esecutore del tiro libero;
    - 10.1.1.3 dopo l'assegnazione di un tiro libero, non portandosi ad almeno un (1) metro dal giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro libero e/o alzando un braccio per intercettare un passaggio o un tiro prima di aver raggiunto tale distanza.
  - 10.1.2 blocca o tenta di bloccare un passaggio o un tiro utilizzando entrambe le mani al di fuori della propria area difensiva dei 6 metri.
  - 10.1.3 schizza intenzionalmente acqua sul volto di un avversario.
  - 10.1.4 ostruisce o impedisce il libero movimento di un avversario che:
    - 10.1.4.1 sta palleggiando;
    - 10.1.4.2 non sta tenendo, sollevando o impugnando la palla.
  - 10.1.4.3 Ai fini del presente articolo, la fattispecie di "impedimento"(*impeding*) comprende le azioni:
    - 10.1.4.3.1 di nuotare o appoggiarsi sulle spalle, sulla schiena o sulle gambe dell'avversario;
    - 10.1.4.3.2 di un giocatore difensore che si immerga completamente per ottenere un vantaggio di posizione;
    - 10.1.4.3.3 di trattenere, affondare o tirare indietro un avversario;
    - 10.1.4.3.4 di trattenere con una o due mani un avversario che non è in possesso della palla.

- 10.1.5 commette un fallo semplice o di espulsione “tattico”, vale a dire con il solo o prevalente scopo di interrompere o rallentare l'azione d'attacco avversaria.
- 10.1.6 giocando nel ruolo di portiere difensore commette qualsiasi fallo al di fuori dell'area estesa della porta ma all'interno della linea dei 6 metri, salvo il caso previsto dall'articolo 8.2.10 relativo alla palla portata sott'acqua.
- 10.1.7 compie un movimento sproporzionato, ossia un movimento finalizzato a colpire o calciare un altro giocatore, indipendentemente dal fatto che il contatto avvenga effettivamente.
- 10.1.8 interferisce con l'esecuzione di un tiro di rigore dopo il fischio arbitrale; in tal caso:
  - 10.1.8.1 il tiro di rigore verrà comunque eseguito;
  - 10.1.8.2 il giocatore sarà espulso definitivamente per il resto della partita ai sensi dell'articolo 10.7.
- 10.2 Si configura inoltre un fallo da espulsione quando un giocatore:
  - 10.2.1 commette un'azione violenta;
  - 10.2.2 si rende responsabile di cattiva condotta, comprendente:
    - 10.2.2.1 l'uso di linguaggio offensivo;
    - 10.2.2.2 il gioco aggressivo;
    - 10.2.2.3 il rifiuto di ottemperare agli ordini degli arbitri;
    - 10.2.2.4 la mancanza di rispetto verso un arbitro o un altro ufficiale di gara;
    - 10.2.2.5 l'abbandono della vasca senza autorizzazione (compreso quando il giocatore si sieda o stia in piedi sul bordo della piscina, sui gradini o su qualsiasi altra uscita della vasca) salvo:
      - 10.2.2.5.1 in caso di sostituzione (compresa quella conseguente a un'espulsione), in conformità al presente Regolamento;
      - 10.2.2.5.2 in caso di incidente, infortunio o malessere; oppure
      - 10.2.2.5.3 con l'autorizzazione dell'arbitro o quando altrimenti consentito;
    - 10.2.2.6 qualsiasi altro comportamento contrario allo spirito del gioco o idoneo a screditare la partita, l'evento o la competizione.
  - 10.2.3 durante l'esecuzione di un tiro di rigore:
    - 10.2.3.1 qualora il portiere difensore o qualsiasi altro giocatore non assuma o non mantenga la posizione prescritta dopo essere stato invitato dall'arbitro a farlo;
    - 10.2.3.2 qualora il portiere difensore avanzi prima del fischio arbitrale e il tiro di rigore non venga trasformato. In tal caso il tiro di rigore sarà ripetuto e il portiere sarà espulso secondo quanto previsto dal presente articolo.
- 10.3 Salvo diversa disposizione prevista dal presente articolo 10 o da altre norme del presente Regolamento, quando sia commesso un fallo da espulsione:
  - 10.3.1 l'arbitro ordina l'espulsione del giocatore responsabile;
  - 10.3.2 l'arbitro assegna un tiro libero alla squadra avversaria.
- 10.4 Qualora un giocatore venga espulso ai sensi del presente articolo 10, salvo diversa previsione, tale giocatore:
  - 10.4.1 deve lasciare il campo di gioco dal punto a lui più vicino;
  - 10.4.2 senza uscire dall'acqua, deve raggiungere l'area di rientro degli espulsi (pozzetto) posta dietro la propria linea di porta difensiva, riemergendo visibilmente in superficie senza interferire con il gioco;
  - 10.4.3 né il giocatore espulso né il giocatore che lo sostituisce possono entrare nel campo di gioco o interferire con il gioco per tutta la durata dell'espulsione;
  - 10.4.4 il giocatore espulso o il giocatore che lo sostituisce, una volta autorizzati a entrare o rientrare, possono farlo esclusivamente dall'area di rientro degli espulsi (pozzetto) più vicina alla propria linea di porta difensiva, salvo nei casi di intervallo tra i tempi, dopo una rete o durante un time-out;
  - 10.4.5 qualora il giocatore espulso venga sostituito, deve fare ritorno alla panchina della propria squadra;
  - 10.4.6 qualora il giocatore sia espulso definitivamente per il resto della partita, deve lasciare la vasca attraverso l'area di rientro degli espulsi (pozzetto) e successivamente abbandonare il piano vasca, salvo quanto previsto dall'articolo 17.3.
  - 10.4.7 Se il giocatore espulso è un portiere:

- 10.4.7.1 un portiere di riserva può sostituire in qualsiasi momento un altro giocatore di movimento mediante una sostituzione effettuata conformemente all'articolo 2.5 del presente Regolamento;
- 10.4.7.2 un ulteriore giocatore, destinato a sostituire il portiere espulso e a ripristinare il numero completo dei giocatori della squadra, può entrare esclusivamente secondo quanto previsto dagli articoli da 10.7 a 10.9 del presente Regolamento.
- 10.4.8 Il giocatore che entra nel campo di gioco non può farlo saltando o dandosi slancio dal bordo o dalla parete della piscina.

#### **10.5 Espulsione di 18 secondi**

Quando viene assegnato un fallo da espulsione, diverso da quelli per cattiva condotta, azione violenta o interferenza con l'esecuzione di un tiro di rigore, il giocatore:

- 10.5.1 non viene espulso per il resto della partita;
- 10.5.2 può rientrare nel campo di gioco, oppure essere sostituito da un giocatore sostituto, attraverso l'area di rientro degli espulsi (pozzetto) più vicina alla propria linea di porta al verificarsi della prima delle seguenti condizioni, qualora:
  - 10.5.2.1 siano trascorsi diciotto (18) secondi di tempo effettivo di gioco dall'assegnazione del fallo da espulsione. I segretari segnalano lo scadere dei 18 secondi mediante l'apposita bandierina o altro sistema autorizzato;
  - 10.5.2.2 sia stata realizzata una rete. In tale caso il giocatore espulso o il giocatore sostituto possono entrare o rientrare da qualsiasi punto del campo di gioco, senza l'obbligo di utilizzare l'area di rientro degli espulsi (pozzetto);
  - 10.5.2.3 la squadra del giocatore espulso abbia riacquisito il possesso della palla; in tal caso l'arbitro autorizza il rientro con il previsto segnale manuale ove l'espulso abbia raggiunto l'area di rientro degli espulsi (pozzetto);
  - 10.5.2.4 alla squadra del giocatore espulso sia assegnato un tiro libero, una rimessa dal fondo oppure un tiro di rigore.

#### **10.6 Espulsione per cattiva condotta**

Qualora venga assegnato un fallo da espulsione per cattiva condotta:

- 10.6.1 al giocatore è mostrato il cartellino rosso e viene espulso definitivamente per il resto della partita con effetto immediato.
- 10.6.2 il giocatore deve lasciare il campo di gioco conformemente all'articolo 10.4 del presente Regolamento.
- 10.6.3 il giocatore può essere sostituito da un altro giocatore:
  - 10.6.3.1 se il fallo da espulsione è stato commesso durante il gioco:
    - 10.6.3.1.1 l'arbitro assegna un tiro libero alla squadra avversaria;
    - 10.6.3.1.2 il giocatore sostituto può entrare al verificarsi della prima delle condizioni previste dall'articolo 10.5.2 e conformemente all'articolo 10.4.
  - 10.6.3.2 se il fallo da espulsione per cattiva condotta viene assegnato durante un'interruzione del gioco (compresi gli intervalli tra i tempi, un time-out, prima dell'esecuzione di un tiro di rigore o dopo una rete):
    - 10.6.3.2.1 la partita riprende secondo la procedura ordinaria prevista per quella specifica situazione, indipendentemente dal fallo commesso; non viene assegnato alcun tiro;
    - 10.6.3.2.2 il giocatore sostituto può entrare immediatamente prima della ripresa del gioco.
- 10.6.3.3 se il giocatore espulso è un portiere:
  - 10.6.3.3.1 un portiere di riserva può sostituire in qualunque momento un altro giocatore di movimento conformemente all'articolo 2.5;
  - 10.6.3.3.2 un ulteriore giocatore, destinato a sostituire il portiere espulso e a ripristinare il numero completo dei giocatori della squadra, può entrare al verificarsi della prima delle condizioni previste dall'articolo 10.5.2, conformemente all'articolo 10.4.

#### **10.7 Espulsione per interferenza con l'esecuzione di un tiro di rigore**

Qualora venga assegnato un fallo da espulsione per interferenza con l'esecuzione di un tiro di rigore:

- 10.7.1 al giocatore è mostrato il cartellino rosso e viene espulso definitivamente per il resto della partita;
- 10.7.2 il giocatore deve lasciare il campo di gioco conformemente all'articolo 10.4 del presente Regolamento;
- 10.7.3 il tiro di rigore è ripetuto;

10.7.4 il giocatore sostituto può sostituire il giocatore espulso al verificarsi della prima delle condizioni previste dall'articolo 10.5.2 e conformemente all'articolo 10.4.

#### **10.8 Espulsione per azione violenta**

Qualora venga assegnato un fallo da espulsione per azione violenta:

10.8.1 il giocatore viene espulso definitivamente per il resto della partita e deve lasciare il campo di gioco conformemente all'articolo 10.4 del presente Regolamento.

10.8.2 Se il fallo viene commesso durante il gioco:

10.8.2.1 è assegnato un tiro di rigore alla squadra avversaria;

10.8.2.2 il gioco riprende con l'esecuzione del tiro di rigore conformemente all'articolo 16 del presente Regolamento;

10.8.2.3 il giocatore espulso può essere sostituito dopo che siano trascorsi quattro (4) minuti di tempo effettivo di gioco dall'assegnazione del fallo da espulsione;

10.8.2.4 se il giocatore espulso è un portiere:

10.8.2.4.1 un portiere di riserva può sostituire in qualunque momento un altro giocatore di movimento conformemente all'articolo 2.5;

10.8.2.4.2 un ulteriore giocatore, destinato a sostituire il portiere espulso e a riportare la squadra al numero completo di giocatori, può entrare al verificarsi della prima delle condizioni previste dall'articolo 10.5.2 e conformemente all'articolo 10.4.3.

10.8.3 Se il fallo viene commesso durante un'interruzione del gioco (compresi i time-out, dopo una rete, prima dell'esecuzione di un tiro di rigore o tra un tempo e l'altro):

10.8.3.1 la partita riprende secondo la procedura ordinaria prevista per quella situazione; non è assegnato alcun tiro di rigore in conseguenza dell'azione violenta;

10.8.3.2 il giocatore espulso può essere sostituito dopo quattro (4) minuti di tempo effettivo di gioco dall'assegnazione del fallo da espulsione.

#### **10.9 Falli di espulsione simultanei a carico di squadre avversarie.**

L'arbitro può assegnare falli di espulsione a uno o più giocatori di una o di entrambe le squadre, simultaneamente o separatamente. Qualora vengano assegnati simultaneamente falli di espulsione a entrambe le squadre:

10.9.1 il gioco riprende con un tiro libero a favore della squadra che era in possesso della palla al momento dell'assegnazione dei falli di espulsione. Il cronometro dei 18/28 secondi non viene azzerato, salvo quanto previsto dall'art. 10.9.2;

10.9.2 se nessuna delle due squadre era in possesso della palla, il cronometro dei 18/28 secondi è azzerato a 28 secondi e il gioco riprende con una rimessa neutrale;

10.9.3 tutti i giocatori contemporaneamente espulsi rimangono espulsi fino al verificarsi della prima delle seguenti condizioni:

10.9.3.1 trascorsi di diciotto (18) secondi di tempo effettivo di gioco;

10.9.3.2 alla realizzazione di una rete, nel qual caso i giocatori espulsi oppure i rispettivi giocatori di riserva potranno entrare da qualsiasi punto del campo di gioco;

10.9.3.3 al successivo cambio di possesso della palla dopo il tiro libero o il tiro neutrale che ha determinato la ripresa del gioco.

#### **10.10 Azioni violente simultanee di giocatori avversari**

Qualora durante il gioco vengano assegnati falli di espulsione per azione violenta a più giocatori appartenenti a squadre avversarie:

10.10.1 ciascun giocatore è espulso definitivamente per il resto della partita;

10.10.2 un giocatore sostituto può sostituire ciascun giocatore espulso dopo quattro (4) minuti di tempo effettivo di gioco dall'assegnazione del fallo da espulsione;

10.10.3 ciascuna squadra esegue un tiro di rigore.

10.10.3.1 Il primo tiro di rigore è eseguito dalla squadra che era in possesso della palla al momento dell'assegnazione dei falli di espulsione;

10.10.3.2 dopo il secondo tiro di rigore, la squadra che deteneva per ultima il possesso della palla riprende il gioco con un tiro libero sulla o dietro la linea di metà campo.

**10.11 Falli di espulsione simultanei a carico della stessa squadra**

Qualora vengano assegnati simultaneamente più falli di espulsione a giocatori della stessa squadra:

10.11.1 ciascun giocatore viene espulso e può rientrare o essere sostituito come se avesse commesso un autonomo fallo da espulsione;

10.11.2 qualora uno o più falli di espulsione siano conseguenza di un'azione violenta, la squadra avversaria esegue un solo tiro di rigore, anche se più di un giocatore sia stato espulso per azione violenta;

10.11.3 il gioco riprende con un tiro libero a favore della squadra avversaria, salvo che sia stato assegnato un tiro di rigore, nel qual caso il gioco riprende con l'esecuzione del tiro di rigore stesso.

**10.12 Revisione VAR per possibile azione violenta**

Qualora un arbitro, un arbitro VAR o il Delegato/Commissario sospetti, anche sulla base di informazioni ricevute da altro ufficiale di gara, che possa essere stata commessa un'azione violenta, gli arbitri possono disporre una revisione VAR.

**Art. 11 – FALLI DA RIGORE**

11.1 Commette un fallo da rigore:

11.1.1 un portiere o un giocatore di movimento all'interno della propria area difensiva dei 6 metri che:

11.1.1.1 commette qualsiasi fallo (fallo semplice, fallo da espulsione o fallo da rigore previsto dal presente articolo 11) quando, a giudizio degli arbitri, senza tale azione vi sarebbe stata una probabile realizzazione della rete;

11.1.1.2 porta la palla sotto la superficie dell'acqua mentre viene contrastato, quando senza tale azione vi sarebbe stata una probabile realizzazione della rete;

11.1.1.3 rovescia, abbassa o comunque sposta la porta che sta difendendo;

11.1.1.4 ostacola da dietro un attaccante all'interno dell'area dei 6 metri mentre quest'ultimo è rivolto verso la porta ed è nell'atto di tirare. La posizione della testa del difensore determina se quest'ultimo si trova dietro all'attaccante.

11.1.1.4.1 non sussiste infrazione se il difensore entra in contatto esclusivamente con la palla e non con il giocatore;

11.1.1.4.2 l'arbitro ritarda l'assegnazione del fallo da rigore fino al completamento del tiro:

11.1.1.4.2.1 se il tiro termina con una rete, non è assegnato alcun fallo da rigore;

11.1.1.4.2.2 se il tiro non termina con una rete, è assegnato il conseguente tiro di rigore.

11.1.2 un giocatore di movimento (difensore) all'interno della propria area difensiva dei 6 metri che:

11.1.2.1 blocca o tenta di bloccare un passaggio o un tiro avversario utilizzando entrambe le mani;

11.1.2.2 gioca la palla con il pugno chiuso;

11.1.3 il portiere difensore che commette qualsiasi fallo all'interno della propria Area Estesa di Porta.

11.1.4 un giocatore espulso che interferisce intenzionalmente con il gioco, compreso alterando l'allineamento della porta. Qualora un giocatore espulso non inizi senza ritardo a lasciare il campo di gioco, l'arbitro può assegnare un fallo da rigore per interferenza intenzionale ai sensi del presente articolo.

11.1.5 l'allenatore o qualsiasi dirigente ufficiale di squadra della squadra che non sia in possesso della palla e richiede un time-out, ai sensi degli articoli 5.8.1 e 5.8.2.2 del presente Regolamento. In questo caso non viene registrato alcun fallo personale.

11.1.6 l'allenatore, un dirigente ufficiale di squadra o un giocatore che compie un'azione non rientrante nel normale svolgimento del gioco con il solo o principale scopo, a giudizio dell'arbitro, di impedire una probabile rete o ritardare la partita, compreso:

11.1.6.1 un giocatore che allontana deliberatamente la palla prima che un avversario possa eseguire un tiro libero;

- 11.1.6.2 un difensore che, dopo l'assegnazione di un tiro libero fuori dalla linea dei 6 metri, spinge deliberatamente la palla all'interno della linea dei 6 metri per impedire il tiro diretto;
- 11.1.6.3 qualora il fallo da rigore derivi dal presente articolo, non viene registrato alcun fallo personale se il responsabile è l'allenatore o un dirigente ufficiale di squadra.
- 11.1.7 un giocatore, compreso un giocatore espulso o un giocatore sostituto, commette un'entrata irregolare o partecipa al gioco senza esserne autorizzato:
- 11.1.7.1 il conseguente tiro di rigore è eseguito dopo l'allontanamento dal campo di gioco del giocatore irregolarmente entrato; qualora si tratti del suo terzo fallo personale, il giocatore è definitivamente espulso, altrimenti rimane utilizzabile;
- 11.1.7.2 qualora l'entrata irregolare sia commessa da un giocatore già sanzionato con un fallo, viene registrato un solo ulteriore fallo personale da parte del segretario: uno per l'espulsione originaria e uno per il fallo da rigore derivante dall'entrata irregolare;
- 11.1.7.3 se l'entrata irregolare è commessa quando il periodo di espulsione non è ancora terminato, il giocatore espulso e rientrato irregolarmente (o il suo sostituto) deve lasciare il campo di gioco prima dell'esecuzione del tiro di rigore e può rientrare soltanto dopo il tiro di rigore e al verificarsi della prima delle seguenti condizioni:
  - 11.1.7.3.1 scadenza del periodo di espulsione;
  - 11.1.7.3.2 riacquisizione del possesso della palla da parte della propria squadra oppure assegnazione di un tiro libero, di una rimessa dal fondo o di un tiro di rigore a favore della sua squadra; è fatto salvo il caso di espulsione per azione violenta, per il quale il sostituto può entrare nel campo di gioco soltanto alla scadenza del relativo periodo di espulsione.
- 11.2 Quando viene commesso un fallo da rigore:
- 11.2.1 l'arbitro assegna un tiro di rigore alla squadra avversaria, salvo quanto previsto dall'articolo 11.2.2.
- 11.2.2 l'arbitro può, a propria discrezione, ritardare l'assegnazione del fallo da rigore per verificare se l'azione offensiva si concluda ugualmente con la realizzazione della rete. Tale attesa è obbligatoria nel caso previsto dall'articolo 11.1.1.4.2.
- 11.2.2.1 Qualora non venga realizzata la rete, l'arbitro assegna il tiro di rigore.
- 11.2.2.2 Qualora venga realizzata la rete, il tiro di rigore non è assegnato e la partita riprende secondo la normale procedura prevista dopo una rete.
- 11.2.2.3 Durante l'applicazione del vantaggio, l'arbitro deve, se possibile, alzare un braccio per indicare che potrebbe essere assegnato un tiro di rigore. La mancata esecuzione di tale segnale non pregiudica la validità della successiva decisione arbitrale.

## **Art. 12 – TIRI LIBERI**

- 12.1 L'assegnazione di un tiro libero attribuisce il possesso della palla e il diritto di riprendere il gioco alla squadra beneficiaria.
- 12.2 Il tiro libero è assegnato:
  - 12.2.1 quando l'intera palla esce dal campo di gioco oltrepassando la linea laterale;
  - 12.2.2 a seguito di specifici falli previsti dal presente Regolamento;
  - 12.2.3 in ogni altro caso espressamente previsto dal presente Regolamento.
- 12.2.4 Non viene assegnato alcun tiro libero quando la palla tocca la linea laterale senza uscire dal campo di gioco.
- 12.3 Qualora venga assegnato un tiro libero:
  - 12.3.1 in conseguenza dell'uscita della palla oltre la linea laterale, il tiro libero è assegnato alla squadra avversaria di quella del giocatore che ha toccato per ultima la palla, salvo che:
    - 12.3.1.1 qualora la palla esca dopo essere stata intercettata da un giocatore di movimento che abbia bloccato un tiro, il tiro libero è assegnato alla squadra del giocatore che ha intercettato la palla bloccando il tiro;
  - 12.3.2 in conseguenza di un fallo o di altra situazione regolamentare, il tiro libero è eseguito dalla squadra non responsabile del fallo o secondo quanto previsto dalla specifica disposizione applicabile.

- 12.4 Il tiro libero deve essere eseguito:
  - 12.4.1 senza ingiustificato ritardo;
  - 12.4.2 dal giocatore più vicino alla palla o comunque maggiormente pronto ad eseguirlo;
  - 12.4.3 rimettendo visibilmente in gioco la palla.
- 12.5 Il tiro libero deve essere eseguito dal punto in cui si trova la palla al momento dell'assegnazione del tiro libero, salvo quanto diversamente previsto dal Regolamento.
- 12.6 Il tempo effettivo di gioco riprende immediatamente nel momento in cui la palla sia visibilmente rimessa in gioco.
- 12.7 Quando viene assegnato un tiro libero, ogni giocatore difensore deve:
  - 12.7.1 portarsi ad almeno un (1) metro dal giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro libero;
  - 12.7.2 non alzare alcun braccio per intercettare un passaggio o un tiro finché non abbia raggiunto tale distanza.
    - 12.7.2.1 Non costituisce infrazione la circostanza che la squadra attaccante esegua rapidamente il tiro libero mentre il difensore si stia ancora allontanando senza ritardo e senza alzare il braccio.
- 12.8 Ai sensi degli articoli 8 e 10:
  - 12.8.1 costituisce fallo semplice l'esecuzione irregolare di un tiro libero, compresa l'esecuzione ritardata o da parte di un giocatore che non sia il più idoneo a eseguirlo;
  - 12.8.2 costituisce fallo da espulsione l'interferenza prevista dall'articolo 10.1.1 qualora un difensore non si allontani ad almeno un (1) metro dal giocatore che esegue il tiro libero e/o alzi il braccio prima di aver raggiunto tale distanza.

#### **Art. 13 – RIMESSA DAL FONDO**

- 13.1 La rimessa dal fondo viene assegnata quando:
  - 13.1.1 l'intera palla esce dal campo di gioco oltrepassando completamente la linea di porta senza entrare in rete;
  - 13.1.2 la palla è stata toccata per ultimo da qualsiasi giocatore diverso:
    - 13.1.2.1 dal portiere della squadra in difesa;
    - 13.1.2.2 da un qualsiasi giocatore della squadra in difesa che:
      - 13.1.2.2.1 acquisisca il possesso della palla e la lanci oltre la linea di porta senza farla entrare in rete;
      - 13.1.2.2.2 devii, intercetti o tocchi intenzionalmente la palla in qualsiasi modo a seguito di un passaggio, oppure mentre un attaccante stia nuotando con la palla in mezzo alle braccia o la stia trattenendo, sollevando o impugnando, e la palla oltrepassi successivamente la linea di porta senza entrare in rete;
      - 13.1.2.2.3 pertanto, a scanso di equivoci, è assegnata una rimessa dal fondo qualora un giocatore della squadra in difesa devii o intercetti un tiro (intenzionalmente o meno) e la palla superi successivamente la linea di porta senza entrare in rete.
- 13.2 La rimessa dal fondo è eseguita dalla squadra in difesa e deve essere effettuata:
  - 13.2.1 senza ingiustificato ritardo;
  - 13.2.2 una volta che la palla sia stata posizionata conformemente all'articolo 13.3 del presente Regolamento, dal giocatore della squadra in difesa che sia il più vicino alla palla o nelle condizioni migliori per eseguire la rimessa, oppure si trovi in condizioni equivalenti rispetto ai propri compagni;
  - 13.2.3 da un giocatore che rimetta visibilmente in gioco la palla.
- 13.3 La rimessa dal fondo deve essere eseguita:
  - 13.3.1 da qualsiasi punto dell'area dei 2 metri, qualora la palla si trovi all'interno dell'area dei 2 metri nel momento in cui sia assegnata la rimessa dal fondo;
  - 13.3.2 dal punto in cui si trova la palla, qualora essa sia collocata all'esterno dell'area dei 2 metri nel momento in cui venga assegnata la rimessa dal fondo.
- 13.4 Ai sensi dell'articolo 8.2.9 del presente Regolamento, costituisce fallo semplice l'esecuzione di una rimessa dal fondo in modo non conforme al presente articolo 13. Tuttavia, qualora la rimessa dal fondo non venga

eseguita dal punto corretto previsto dall'articolo 13.3, non è assegnato un fallo semplice e la rimessa deve essere semplicemente ripetuta dal punto corretto.

#### **Art. 14 – TIRO D'ANGOLO**

- 14.1 È assegnato un tiro d'angolo quando la palla esca dal campo di gioco oltrepassando completamente la linea di porta senza entrare in rete, dopo essere stato toccato per ultimo:
  - 14.1.1 dal portiere della squadra in difesa, intenzionalmente o accidentalmente;
  - 14.1.2 da qualsiasi giocatore della squadra in difesa che:
    - 14.1.2.1 acquisisca il possesso della palla e la lanci oltre la linea di porta senza farla entrare in rete;
    - 14.1.2.2 devii, intercetti o comunque tocchi intenzionalmente la palla, in qualsiasi direzione, dopo un passaggio effettuato da una delle due squadre oppure mentre un attaccante stia nuotando con la palla in mezzo alle braccia o la stia trattenendo, sollevando o impugnando, e la palla oltrepassi successivamente la linea di porta senza entrare in rete.
- 14.2 Il tiro d'angolo viene eseguito dalla squadra attaccante e deve essere effettuato:
  - 14.2.1 senza ingiustificato ritardo;
    - 14.2.1.1 a scanso di equivoci, il tiro d'angolo non deve necessariamente essere eseguito dal giocatore più vicino alla palla;
  - 14.2.2 soltanto quando nessun giocatore della squadra attaccante si trovi all'interno dell'area di porta;
  - 14.2.3 da un giocatore che rimetta visibilmente in gioco la palla.
- 14.3 Il tiro d'angolo deve essere eseguito:
  - 14.3.1 dalla linea laterale in corrispondenza della linea dei 2 metri;
  - 14.3.2 sul lato della piscina più vicino al punto in cui la palla ha oltrepassato la linea di porta.
- 14.4 Ai sensi dell'articolo 8.2.9 del presente Regolamento, costituisce fallo semplice l'esecuzione di un tiro d'angolo in modo non conforme al presente articolo 14. Tuttavia, il tiro d'angolo deve essere ripetuto, senza assegnazione di fallo semplice, quando:
  - 14.4.1 non sia stato eseguito dalla corretta posizione prevista dall'articolo 14.3 del presente Regolamento;
  - 14.4.2 sia stato eseguito prima che tutti i giocatori attaccanti abbiano lasciato l'area di porta, in violazione dell'articolo 14.2.2 del presente Regolamento.

#### **Art. 15 – TIRO NEUTRALE**

- 15.1 Il tiro neutrale è assegnato nei casi espressamente previsti dal presente Regolamento, compresi, a titolo esemplificativo e non esaustivo:
  - 15.1.1 quando gli arbitri assegnino simultaneamente un fallo semplice a favore di entrambe le squadre ai sensi dell'articolo 3.8.6.1;
  - 15.1.2 quando la palla, all'inizio di un tempo, venga rilasciata in modo da attribuire un evidente vantaggio ad una delle due squadre, ai sensi dell'articolo 6.6;
  - 15.1.3 quando nessuna delle due squadre sia in possesso della palla e il presente Regolamento preveda espressamente la ripresa del gioco mediante una rimessa neutrale;
  - 15.1.4 in ogni altra circostanza prevista dal presente Regolamento.
- 15.2 L'arbitro esegue il tiro neutrale rimettendo la palla:
  - 15.2.1 nel campo di gioco approssimativamente dalla stessa posizione laterale nella quale si trovava la palla al momento dell'interruzione del gioco, fatto salvo quanto previsto dall'articolo 15.3 del presente Regolamento;
  - 15.2.2 con una traiettoria laterale, ossia parallela alle linee di porta;
  - 15.2.3 in modo da dare ai giocatori di entrambe le squadre un'opportunità approssimativamente simile di raggiungere per primi la palla.

- 15.3 Una rimessa neutrale assegnata in qualsiasi punto dell'area di porta è eseguita in corrispondenza della linea dei 2 metri.
- 15.4 Qualora una rimessa neutrale venga assegnata a seguito di un fallo da espulsione, essa è eseguita soltanto dopo che i giocatori espulsi abbiano lasciato il campo di gioco.
- 15.5 A seguito di una rimessa neutrale, l'arbitro, che ritenga che la palla sia caduta in una posizione che attribuisce un evidente vantaggio a una delle due squadre, interrompe il gioco, si fa consegnare la palla e ripete il tiro neutrale.

**Art. 16 – TIRO DI RIGORE**

- 16.1 Il tiro di rigore viene assegnato secondo quanto previsto dal presente Regolamento, compresi i casi di fallo da rigore disciplinati dall'articolo 11.
- 16.2 Il tiro di rigore deve essere eseguito:
- 16.2.1 da qualsiasi punto della linea difensiva dei 5 metri della squadra avversaria;
- 16.2.2 da qualsiasi giocatore della squadra beneficiaria;
- 16.2.3 al segnale dell'arbitro, senza indebito ritardo, effettuando un tiro della palla in un unico movimento continuo con l'intenzione di indirizzarlo direttamente verso la porta.
- 16.2.4 A scanso di equivoci:
- 16.2.4.1 il giocatore può sollevare la palla dall'acqua e quindi effettuare il tiro con un unico movimento continuo;
- 16.2.4.2 il giocatore può iniziare l'esecuzione tenendo la palla in mano fuori dall'acqua;
- 16.2.4.3 in ogni caso il giocatore può arretrare la palla rispetto alla direzione della porta durante la preparazione del tiro, purché il tiro di rigore venga eseguito senza ritardo e con un unico movimento continuo.
- 16.3 Prima dell'esecuzione del tiro di rigore:
- 16.3.1 nessun giocatore, ad eccezione del tiratore e del portiere avversario, può trovarsi all'interno dell'area dei 6 metri nella quale viene eseguito il tiro di rigore;
- 16.3.2 tutti i giocatori devono trovarsi ad almeno tre (3) metri dal giocatore incaricato del tiro;
- 16.3.3 il portiere difensore (oppure il giocatore che lo sostituisce qualora il portiere sia stato espulso) deve posizionarsi tra i pali con la testa dietro la linea di porta;
- 16.3.4 il giocatore incaricato del tiro deve avere la testa non oltre la linea difensiva dei 5 metri della squadra avversaria;
- 16.3.5 fatto salvo quanto previsto dagli articoli 16.2 e da 16.3.1 a 16.3.4, i giocatori di entrambe le squadre possono posizionarsi sulla linea dei 6 metri o dietro di essa. Se più giocatori scelgono di posizionarsi sulla linea dei 6 metri, la squadra in difesa ha diritto ad occupare per prima una posizione su ciascun lato del tiratore.
- 16.4 Il segnale per l'esecuzione del tiro di rigore è dato:
- 16.4.1 dall'arbitro posto alla destra del tiratore rispetto alla porta. Qualora il tiratore intenda eseguire il tiro con la mano sinistra, è l'arbitro posto alla sua sinistra a posizionarsi sulla linea dei 5 metri e ad autorizzare il tiro;
- 16.4.2 quando l'arbitro sia soddisfatto del corretto posizionamento di tutti i giocatori;
- 16.4.3 mediante un fischio accompagnato dall'abbassamento del braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.
- 16.5 Qualora un giocatore, compreso il portiere, non assuma la posizione corretta ai sensi dell'articolo 16.3:
- 16.5.1 l'arbitro rivolge un richiamo al giocatore impartendo istruzioni affinché assuma la corretta posizione;
- 16.5.2 qualora il giocatore non ottemperi al richiamo, è espulso ai sensi dell'articolo 10.2.3.1 del presente Regolamento.
- 16.6 Qualora il portiere difensore avanzi prima del fischio arbitrale, e il tiro non si trasformi in rete:
- 16.6.1 il portiere è espulso ai sensi dell'articolo 10.2.3.1;
- 16.6.2 il tiro di rigore è ripetuto.
- 16.7 Qualora, dopo un tiro di rigore, la palla rimbalzi nel campo di gioco dopo aver colpito un palo, la traversa o il portiere, intenzionalmente o accidentalmente, oppure una qualsiasi combinazione di tali elementi:

- 16.7.1 il tempo effettivo di gioco riprende immediatamente;
- 16.7.2 non è necessario che un altro giocatore tocchi la palla prima che possa essere realizzata una rete.
- 16.8 Qualora l'arbitro assegni un tiro di rigore contemporaneamente al segnale di fine tempo emesso dal cronometrista:
  - 16.8.1 tutti i giocatori, ad eccezione del tiratore e del portiere avversario, devono lasciare il campo di gioco per entrare nell'area delle sostituzioni volanti prima dell'esecuzione del tiro;
  - 16.8.2 il gioco cessa e la palla è considerata non più giocabile non appena il tiro di rigore sia stato eseguito;
  - 16.8.3 a scanso di equivoci, il tiro di rigore si considera eseguito quando la palla lascia la mano del tiratore e successivamente:
    - 16.8.3.1 entri in porta, direttamente oppure dopo aver toccato il palo, la traversa, l'acqua o il portiere, nel qual caso la rete sarà convalidata;
    - 16.8.3.2 manchi la porta ed esca dal campo di gioco;
    - 16.8.3.3 rimbalzi nel campo di gioco.
- 16.9 Qualora venga assegnato un tiro di rigore nell'ultimo minuto della partita, l'allenatore della squadra beneficiaria può scegliere di rinunciare al tiro di rigore e richiedere invece un tiro libero. In tal caso:
  - 16.9.1 il gioco riprende con un tiro libero sulla o dietro la linea di metà campo;
  - 16.9.2 il cronometro dei 18/28 secondi è azzerato a 28 secondi;
  - 16.9.3 spetta all'allenatore segnalare chiaramente e senza ritardo agli arbitri la scelta di rinunciare al tiro di rigore e mantenere il possesso della palla.

#### **Art. 17 – FALLI PERSONALI**

- 17.1 Viene registrato un fallo personale a carico di qualsiasi giocatore che commetta:
  - 17.1.1 un fallo da espulsione;
  - 17.1.2 un fallo da rigore.
- 17.2 Quando viene assegnato un fallo personale, l'arbitro indica al segretario il numero di calotta del giocatore responsabile affinché venga registrato sul Verbale della partita (PNV1).
- 17.3 Qualora un giocatore riceva tre (3) falli personali nella stessa partita, è espulso definitivamente per il resto dell'incontro e deve lasciare senza ritardo il campo di gioco conformemente all'articolo 10.4.
- 17.4 Qualora un giocatore venga espulso in applicazione del presente articolo:
  - 17.4.1 se il terzo fallo personale è un fallo da rigore, il giocatore può essere sostituito immediatamente;
  - 17.4.2 negli altri casi, il giocatore sostituito può entrare al verificarsi della prima delle condizioni previste dall'articolo 10.5.2 e conformemente all'articolo 10.4.

#### **Art. 18 – CARTELLINI GIALLI E ROSSI**

- 18.1 L'arbitro può mostrare un cartellino giallo o un cartellino rosso al fine di garantire l'applicazione del presente Regolamento, anche in conseguenza di azioni o omissioni di dirigenti o giocatori, secondo quanto previsto dal presente articolo 18.
- 18.2 Cartellini gialli**
  - 18.2.1 L'arbitro può mostrare un cartellino giallo:
    - 18.2.1.1 all'allenatore;
    - 18.2.1.2 all'intera squadra.
  - 18.2.2 Il cartellino giallo costituisce un'ammonizione ufficiale valida per il resto della partita nei confronti dell'allenatore o della squadra cui sia mostrato.
  - 18.2.3 L'arbitro mostra un cartellino giallo all'allenatore qualora quest'ultimo:
    - 18.2.3.1 tenga una condotta antisportiva, anche se non necessariamente reiterata;
    - 18.2.3.2 contesti le decisioni degli arbitri o degli ufficiali di gara senza utilizzare un linguaggio offensivo;

- 18.2.3.3 assuma una posizione non conforme all'articolo 2.4.2 del presente Regolamento o ad altre disposizioni del Regolamento;
- 18.2.3.4 presenti una richiesta di revisione del tecnico (*Coach's Challenge*) non consentita ai sensi dell'Appendice 6.
- 18.2.4 L'arbitro può, a propria discrezione, mostrare un cartellino giallo a una squadra quando un proprio giocatore, compreso un giocatore sostituto, sia nel campo di gioco o fuori da esso:
- 18.2.4.1 commetta ripetutamente falli durante la partita, diversi da azione violenta o cattiva condotta;
- 18.2.4.2 commetta simulazione;
- 18.2.4.3 tenga una condotta antisportiva;
- 18.2.4.4 contesti le decisioni degli arbitri o degli ufficiali di gara senza usare un linguaggio offensivo.
- 18.3 Cartellini rossi**
- 18.3.1 L'arbitro può mostrare un cartellino rosso:
- 18.3.1.1 a un giocatore;
- 18.3.1.2 all'allenatore;
- 18.3.1.3 a un altro dirigente o a tesserati non giocatori in rappresentanza della società, compresi i componenti dello staff sanitario ammessi sul piano vasca.
- 18.3.2 Un giocatore riceverà un cartellino rosso se:
- 18.3.2.1 sia espulso in applicazione dell'articolo 10, dell'articolo 17 o di altre disposizioni del presente Regolamento;
- 18.3.2.2 alla sua squadra sia già stato mostrato un cartellino giallo ai sensi dell'articolo 18.2.4 e successivamente abbia tenuto una condotta che giustifichi l'assegnazione di un ulteriore cartellino giallo.
- 18.3.3 L'allenatore riceve un cartellino rosso se:
- 18.3.3.1 abbia già ricevuto un cartellino giallo ai sensi dell'articolo 18.2 e successivamente abbia posto in essere una condotta che giustifichi un ulteriore cartellino giallo ai sensi dell'articolo 18.2.3;
- 18.3.3.2 l'arbitro ritenga che la condotta tenuta sia sufficientemente grave o antisportiva da giustificare direttamente l'espulsione mediante cartellino rosso, indipendentemente dall'eventuale precedente cartellino giallo. In particolare, è mostrato un cartellino rosso se l'allenatore utilizzi linguaggio offensivo nei confronti di un arbitro o altro ufficiale di gara oppure dei tesserati della squadra avversaria.
- 18.3.4 Un cartellino rosso può essere mostrato a un dirigente che:
- 18.3.4.1 tenga una condotta antisportiva, compreso l'uso di un linguaggio offensivo verso l'arbitro o un altro ufficiale di gara;
- 18.3.4.2 contesti le decisioni arbitrali o degli ufficiali di gara in modo ritenuto offensivo dall'arbitro;
- 18.3.4.3 occupi una posizione irregolare;
- 18.3.4.4 presenti una richiesta di revisione del tecnico (*Coach's Challenge*) non consentita.
- 18.3.5 A scanso di equivoci:
- 18.3.5.1 l'arbitro può mostrare direttamente un cartellino rosso senza che sia stato precedentemente mostrato un cartellino giallo;
- 18.3.5.2 Il cartellino rosso può essere mostrato ai sensi degli articoli 18.3.2.2 o 18.3.3.1 indipendentemente dal fatto che la nuova condotta sia identica o diversa da quella che aveva determinato il precedente cartellino giallo;
- 18.3.5.3 il cartellino rosso previsto dall'articolo 18.3.2.2 può essere mostrato anche se il giocatore interessato non abbia causato direttamente il precedente cartellino giallo assegnato alla squadra.
- 18.3.6 Quando sia mostrato un cartellino rosso all'allenatore o a un altro dirigente ufficiale di squadra, quest'ultimo deve lasciare immediatamente la panchina e il piano vasca per il resto della partita.
- 18.3.7 Qualora l'allenatore riceva un cartellino rosso e venga pertanto espulso dalla partita:
- 18.3.7.1 Il secondo allenatore – purché munito di tessera rilasciata dal SIT - può assumere il ruolo di allenatore per il resto dell'incontro, con tutti i diritti e le responsabilità attribuiti all'allenatore dal presente Regolamento;
- 18.3.7.2 tale secondo allenatore è comunque sanzionato direttamente con un cartellino rosso per comportamento antisportivo o per qualsiasi altra ragione prevista dal presente Regolamento.

- 18.4 Qualora uno o più giocatori della stessa squadra persistano nel commettere ripetutamente falli, compresa la contestazione delle decisioni arbitrali senza uso di linguaggio offensivo, l'arbitro:
- 18.4.1 assegna i relativi falli e applica le conseguenze previste per ciascuna infrazione;
- 18.4.2 può mostrare un cartellino giallo all'intera squadra come ammonizione collettiva;
- 18.4.3 per il restante periodo della partita, mostra un cartellino rosso a qualsiasi giocatore della stessa squadra che continui a commettere tali infrazioni.
- 18.5 Nel mostrare un cartellino giallo o rosso, l'arbitro deve:
- 18.5.1 mostrarlo chiaramente al destinatario;
- 18.5.2 mostrarlo chiaramente al tavolo della giuria indicando il numero di calotta del giocatore oppure l'identità del dirigente o del tecnico interessato, affinché il segretario ne dia registrazione sul Verbale della partita (PNV1).
- 18.6 Provvedimenti successivi alla partita.**
- Qualora un giocatore o un dirigente ufficiale di squadra abbia tenuto una condotta determinante una espulsione definitiva, indipendentemente dal fatto che tale condotta sia stata rilevata o sanzionata durante la partita, i competenti organi di giustizia adottano gli eventuali provvedimenti disciplinari del caso, in conformità a quanto stabilito dalle disposizioni federali e dal Regolamento di Giustizia Sportiva.

#### **Art. 19 – INCIDENTI, INFORTUNI, MALESSERI**

- 19.1 Un giocatore non può lasciare la vasca durante il gioco (compreso per sedersi o sostare sul bordo vasca, sulle scalette o su qualsiasi altra via di uscita dalla vasca), salvo:
- 19.1.1 in caso di sostituzione consentita dal presente Regolamento;
- 19.1.2 quando ciò sia necessario a causa di incidente, infortunio o malessere;
- 19.1.3 con l'autorizzazione di un arbitro.
- 19.2 L'arbitro può in qualsiasi momento interrompere il gioco per ordinare l'immediata sostituzione di un giocatore infortunato o indisposto, ovvero in conseguenza di un incidente, qualora ritenga opportuno adottare tale provvedimento.
- 19.3 In caso di giocatore sanguinante:
- 19.3.1 il gioco prosegue senza interruzione, salvo che l'arbitro ritenga necessario o opportuno interrompere la partita ai sensi dell'articolo 19.2 del presente Regolamento.
- 19.3.2 il giocatore che presenti una perdita ematica deve abbandonare immediatamente la vasca dal punto più vicino. L'arbitro ordina a qualsiasi giocatore che stia sanguinando di lasciare la vasca. A scanso di equivoci, il giocatore sanguinante deve lasciare la vasca indipendentemente dal fatto che la situazione sia stata rilevata dagli arbitri o che gli sia stato formalmente ordinato di farlo.
- 19.3.3 un giocatore sostituto può sostituire immediatamente il giocatore sanguinante che abbia lasciato la vasca, sia spontaneamente sia su disposizione arbitrale. Il giocatore sostituto può entrare nel campo di gioco:
- 19.3.3.1 da qualsiasi punto, qualora l'arbitro abbia interrotto la partita a causa dell'infortunio;
- 19.3.3.2 dall'area di rientro degli espulsi (pozzetto) oppure dall'area delle sostituzioni volanti, qualora la partita non sia stata interrotta.
- 19.3.4 Un giocatore non può rientrare nel campo di gioco mentre continua a sanguinare. Quando l'emorragia sia cessata, il giocatore può rientrare mediante una sostituzione conforme alle disposizioni del presente Regolamento.
- 19.4 Fatto salvo quanto previsto dall'articolo 19.3 del presente Regolamento, il giocatore che abbia lasciato il campo di gioco per incidente, infortunio o malessere, oppure con l'autorizzazione di un arbitro:
- 19.4.1 può rientrare nel campo di gioco dall'area di rientro degli espulsi (pozzetto) durante un'interruzione del gioco, previa autorizzazione arbitrale;
- 19.4.2 può essere sostituito da un giocatore sostituto conformemente all'articolo 2 del presente Regolamento.
- 19.5 Qualora il gioco venga interrotto a causa di incidente, infortunio, malessere o per qualsiasi altra ragione imprevista non disciplinata dal presente Regolamento, il gioco riprende:

- 19.5.1 dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione;
- 19.5.2 a favore della squadra che era in possesso della palla al momento dell'interruzione;
- 19.5.3 mediante una rimessa visibile in gioco della palla da parte di un giocatore di tale squadra;
- 19.5.4 oppure, qualora nessuna squadra fosse in possesso della palla, mediante una rimessa neutrale conformemente all'articolo 15 del presente Regolamento.

## **Art. 20 – CAMPO DI GIOCO**

- 20.1 La società ospitante o l'Ente che organizza l'incontro o la manifestazione è responsabile di garantire che il campo di gioco sia conforme alle misure e alle marcature previste dal presente Regolamento.

### **20.2 Requisiti generali del campo di gioco**

*[In Italia si vedano le Norme Organizzative Generali Pallanuoto e i regolamenti dei singoli campionati]*

- 20.2.1 I limiti del campo di gioco sono costituiti dai bordi interni delle due (2) linee di porta e delle due (2) linee laterali.
- 20.2.2 Le dimensioni del campo di gioco devono essere le seguenti:
  - 20.2.2.1 Lunghezza: la distanza tra il bordo interno delle due linee di porta deve essere pari a 25,00 metri.
  - 20.2.2.2 Larghezza: la distanza tra il bordo interno delle due linee laterali deve essere pari a 20,00 metri.
- 20.2.3 Le dimensioni del campo di gioco sono inoltre illustrate nell'Appendice 1 del presente Regolamento. In caso di contrasto tra l'Appendice 1 e il presente articolo 20, prevale il testo del presente articolo.
- 20.2.4 La profondità dell'acqua all'interno del campo di gioco non può essere inferiore in alcun punto a 2,00 metri.
- 20.2.5 La temperatura dell'acqua deve essere compresa tra 25,0°C e 27,0°C.
- 20.2.6 L'intensità luminosa non può essere inferiore a 600 lux in alcuna parte del campo di gioco.
- 20.2.7 Non è prevista un'altezza minima del soffitto. Tuttavia, il soffitto non deve essere talmente basso da interferire con il normale movimento della palla o dei giocatori durante la partita.
- 20.3 Due (2) porte devono essere collocate al centro di ciascuna linea di porta, a uguale distanza dalle due linee laterali.

### **20.4 Area di porta.**

L'area di porta è l'area rettangolare situata a ciascuna estremità del campo di gioco:

- 20.4.1 larga 2 metri oltre il bordo esterno di ciascun palo della porta, per una larghezza complessiva di 7,16 metri;
- 20.4.2 lunga 2 metri, misurati dalla linea di porta alla linea dei 2 metri.
- 20.5 Area dei 6 metri. L'area dei 6 metri è l'area rettangolare situata a ciascuna estremità del campo di gioco tra la linea di porta e la linea dei 6 metri, compresa tra le due linee laterali.

### **20.6 Area delle sostituzioni volanti**

- 20.6.1 L'area delle sostituzioni volanti è collocata in acqua, immediatamente dietro la linea laterale posta sul medesimo lato delle panchine delle squadre e sul lato opposto rispetto al tavolo della giuria.
- 20.6.2 La larghezza dell'area delle sostituzioni volanti deve essere almeno pari a 0,5 metri.
- 20.6.3 Ciascuna squadra può utilizzare esclusivamente la porzione di tale area compresa tra la propria linea di porta e la linea di metà campo.

### **20.7 Area di rientro dei giocatori espulsi**

- 20.7.1 Le aree di rientro dei giocatori espulsi (pozzetti) sono collocate dietro ciascuna linea di porta, all'interno della larghezza del campo di gioco, sul medesimo lato della piscina in cui si trovano le panchine delle squadre.
- 20.7.2 Ciascuna area di rientro deve avere:
  - 20.7.2.1 larghezza pari a 2,0 metri lungo la linea di porta;
  - 20.7.2.2 lunghezza compresa tra 1,0 e 1,1 metri lungo la linea laterale.

## **Art. 21 – IMPIANTI E ATTREZZATURE**

*[In Italia si vedano le Norme Organizzative Generali Pallanuoto e i regolamenti dei singoli campionati]*

21.1 La società ospitante o l'Ente che organizza l'incontro o la manifestazione è responsabile di garantire che gli impianti e le attrezzature utilizzati siano conformi ai requisiti del presente Regolamento.

#### **21.2 Palla**

21.2.1 Ogni palla deve:

21.2.1.1 essere sferica e impermeabile, priva di cuciture esterne o rivestimenti di grasso o sostanze analoghe;

21.2.1.2 avere un peso compreso tra 400 e 450 grammi;

21.2.1.3 essere dotata di camera d'aria con valvola auto chiudente.

21.2.2 Nelle gare maschili la palla deve avere:

21.2.2.1 una circonferenza compresa tra 0,68 e 0,71 metri;

21.2.2.2 una pressione compresa tra 7,5 e 8,5 psi (libbre per pollice quadrato).

21.2.3 Nelle gare femminili la palla deve avere:

21.2.3.1 una circonferenza compresa tra 0,65 e 0,67 metri;

21.2.3.2 una pressione compresa tra 6,5 e 7,5 psi.

21.3 Durante la partita, le palle sono utilizzate con l'assistenza dei giudici di porta oppure, ove non presenti, da ciascuna panchina sotto il controllo degli arbitri.

#### **21.4 Calotte**

21.4.1 I giocatori devono indossare la calotta in ogni momento mentre si trovano:

21.4.1.1 nel campo di gioco;

21.4.1.2 nell'area delle sostituzioni volanti;

21.4.1.3 nell'area di rientro dei giocatori espulsi.

21.4.2 Le calotte devono rispettare le disposizioni della Parte Prima del Regolamento e, in particolare:

21.4.2.1 devono essere dotate di protezioni auricolari flessibili dello stesso colore della calotta;

21.4.2.2 devono essere fissate sotto il mento;

21.4.2.3 possono avere uno spessore superiore a 2mm.

21.4.3 I giocatori di movimento di ciascuna squadra devono indossare calotte dello stesso colore.

21.4.3.1 La squadra indicata per prima nel programma ufficiale indosserà calotte bianche oppure del colore rappresentativo della propria nazione o squadra.

21.4.3.2 La squadra indicata per seconda nel programma ufficiale indosserà calotte blu oppure del colore rappresentativo della propria nazione o squadra.

21.4.3.3 Le calotte delle due squadre devono comunque essere chiaramente distinguibili. A tal fine il Comitato di Gestione e/o gli arbitri possono imporre il cambio di colore delle calotte.

21.4.3.4 In via eccezionale, previa approvazione arbitrale, una squadra può utilizzare calotte di qualsiasi colore purché siano facilmente distinguibili da quelle dell'altra squadra.

21.4.4 I portieri, compresi eventuali sostituti o giocatori che ne assumano il ruolo, devono indossare calotte rosse.

21.4.5 Nelle partite tra nazioni:

21.4.5.1 la parte anteriore della calotta deve riportare l'abbreviazione di tre lettere della nazione, alta 40mm;

21.4.5.2 può essere riportata la bandiera nazionale, con altezza massima di 40mm.

21.4.6 Le calotte devono essere numerate su entrambi i lati.

21.4.6.1 I numeri devono avere altezza pari a 100mm.

21.4.6.2 I portieri titolari indossano il numero 1. I portieri di riserva possono indossare numeri dal 2 al 14.

21.4.6.3 I giocatori di movimento devono indossare numeri dal 2 al 14.

21.4.6.4 Qualora la competizione consenta l'iscrizione di quindici (15) o più giocatori, il terzo portiere indosserà il numero 15.

21.4.6.5 Nessun giocatore può modificare il numero di calotta durante la partita senza autorizzazione arbitrale.

21.4.7 Il giocatore che entra nel campo di gioco durante il gioco senza la corretta calotta è considerato autore di un'entrata irregolare e sarà applicato l'articolo 11.1.6 del presente Regolamento.

**21.5 Costumi da gara**

21.5.1 I giocatori devono:

- 21.5.1.1 indossare costumi conformi alle normative federali e, a scanso di equivoci, rimuovere qualsiasi oggetto che possa causare lesioni od ostacoli ad altri giocatori, a sé stessi o agli ufficiali di gara;
- 21.5.1.2 mantenere le unghie adeguatamente corte in modo da ridurre il rischio di lesioni;
- 21.5.1.3 non applicare sul corpo o sulle mani grasso, olio o qualsiasi altra sostanza analoga o estranea. Qualora l'arbitro accerti, prima dell'inizio della partita, l'utilizzo di tali sostanze, ne ordinerà l'immediata rimozione. Qualora la violazione venga rilevata dopo l'inizio della partita, il giocatore responsabile sarà espulso per il resto dell'incontro con sostituzione immediata.

**21.6 Porte**

21.6.1 Ciascuna porta è composta da:

- 21.6.1.1 due (2) pali verticali uniti superiormente da una (1) traversa orizzontale;
- 21.6.1.2 gli elementi e i dispositivi necessari a mantenerne la posizione;
- 21.6.1.3 una rete fissata saldamente ai pali, alla traversa e agli eventuali supporti, atta a racchiudere integralmente lo spazio retrostante la linea di porta.

21.6.2 I pali e la traversa devono:

- 21.6.2.1 essere realizzati in legno, metallo o materiale plastico;
- 21.6.2.2 avere sezione rettangolare con larghezza (pali) o altezza (traversa) compresa tra 75mm e 80mm;
- 21.6.2.3 essere rigidi e stabilmente fissati;
- 21.6.2.4 essere di colore bianco;
- 21.6.2.5 essere privi di qualsiasi ostacolo visivo o materiale rispetto al campo di gioco.

21.6.3 I pali devono:

- 21.6.3.1 essere perpendicolari alla superficie dell'acqua e alla traversa e paralleli tra loro;
- 21.6.3.2 distare 3,00 metri l'uno dall'altro, misurati tra i lati interni;
- 21.6.3.3 essere allineati con il bordo anteriore della linea di porta.

21.6.4 La traversa deve:

- 21.6.4.1 essere parallela alla superficie dell'acqua e perpendicolare ai pali;
- 21.6.4.2 trovarsi a 0,90 metri sopra la superficie dell'acqua, misurati dal bordo inferiore della traversa;
- 21.6.4.3 essere allineata con il bordo anteriore della linea di porta.

21.6.5 La profondità della porta non può essere inferiore a 0,30 metri, misurata dalla linea di porta al punto più arretrato della rete.

**21.7 Segnali e corsie galleggianti**

21.7.1 I segnali devono essere collocati lungo entrambe le linee laterali segnali chiaramente visibili ai giocatori e agli ufficiali di gara, come di seguito descritto.

21.7.1.1 Sulla linea di porta: segnale bianco.

21.7.1.2 Sulla linea dei 2 metri: segnale rosso.

21.7.1.3 Sulla linea dei 5 metri: segnale rosso.

21.7.1.4 Sulla linea dei 6 metri: segnale giallo.

21.7.1.5 Sulla linea di metà campo: segnale bianco.

21.7.2 Le corsie galleggianti devono essere utilizzate come segue:

21.7.2.1 Una corsia galleggiante deve essere collocata a 0,3 metri dietro ciascuna linea di porta. Essa sarà di colore bianco salvo che:

21.7.2.1.1 la parte corrispondente all'area di rientro dei giocatori espulsi è di colore rosso;

21.7.2.1.2 i due metri posti all'esterno di ciascun palo della porta sono di colore rosso.

21.7.2.2 Le linee laterali devono essere delimitate mediante corsie galleggianti:

21.7.2.2.1 rosse tra la linea di porta e la linea dei 2 metri;

21.7.2.2.2 gialle tra la linea dei 2 metri e la linea dei 6 metri;

21.7.2.2.3 verdi tra le due linee dei 6 metri.

21.7.2.3 Le aree di rientro dei giocatori espulsi devono essere delimitate da corsie galleggianti rosse.

21.7.3 Varianti cromatiche rispetto a quelle previste nel presente articolo possono essere utilizzate con l'approvazione della Federazione Italiana Nuoto.

21.7.4 Ogni corsia galleggiante deve:

21.7.4.1 galleggiare sulla superficie dell'acqua;

21.7.4.2 avere un diametro compreso tra 60mm e 120mm. Nelle competizioni olimpiche e nei Campionati Mondiali World Aquatics il diametro non può essere inferiore a 100mm;

21.7.4.3 essere dotata di una molla di tensione e di un cavo idonei ad assorbire elevate sollecitazioni, con resistenza alla trazione pari ad almeno 12kN;

21.7.4.4 essere fissata a un ancoraggio.

#### **21.8 Ancoraggi**

21.8.1 Ogni corsia galleggiante deve essere fissata a un ancoraggio.

21.8.2 Ove possibile, le corsie galleggianti devono essere fissate a supporti incassati nelle pareti della piscina. Qualora gli ancoraggi siano invece collocati sul piano vasca, dovrà essere utilizzata una prolunga rigida e non elastica.

21.8.3 Gli ancoraggi e le relative prolunghie non possono sporgere in piscina per oltre 10mm. Essi non devono modificare la lunghezza della corsia galleggiante per più di  $\pm 10$ mm per ciascuna estremità.

21.8.4 Gli ancoraggi devono essere progettati per resistere a una forza di almeno 20kN.

21.8.5 Il punto di ancoraggio alle estremità del campo di gioco deve essere collocato a 30cm dietro il bordo anteriore della linea di porta.

#### **21.9 Piattaforme arbitrali**

21.9.1 Le piattaforme arbitrali devono essere collocate lungo le linee laterali al fine di consentire:

21.9.1.1 agli arbitri libertà di movimento e piena visibilità del campo di gioco;

21.9.1.2 ai giudici di porta adeguato spazio e visuale lungo le linee di porta.

21.9.2 È vietato ai giocatori e ai dirigenti ufficiali di squadra accedere alle piattaforme arbitrali.

21.9.3 Le piattaforme arbitrali devono:

21.9.3.1 essere presenti su entrambi i lati del campo di gioco;

21.9.3.2 avere larghezza di 1 metro e altezza di 70cm rispetto alla superficie dell'acqua;

21.9.3.3 avere il piano superiore dello stesso colore della corsia galleggiante corrispondente al tratto della linea laterale.

21.9.4 Alle estremità della piattaforma arbitrale, sul lato del tavolo della giuria, può essere collocato un contenitore con palloni di riserva.

#### **21.10 Tavolo della giuria**

21.10.1 Il tavolo della giuria deve essere collocato dietro la piattaforma arbitrale sullo stesso lato della piscina occupato dagli arbitri assistenti. La Federazione Italiana Nuoto può tuttavia autorizzare il collocamento del tavolo della giuria in diversa posizione della piscina qualora ciò agevoli la gestione della manifestazione.

21.10.2 Il tavolo della giuria deve garantire una chiara visuale del campo di gioco, fermo restando il libero movimento degli arbitri.

#### **21.11 Panchine delle squadre**

21.11.1 Devono essere predisposte due (2) panchine, una per ciascuna squadra.

21.11.2 Le panchine devono essere collocate all'esterno della piscina, nei due angoli del lato opposto rispetto al tavolo della giuria e, in ogni caso, dietro la rispettiva linea di porta.

#### **21.12 Cronometro dei 18/28 secondi**

21.12.1 Ai sensi dell'articolo 9.2 del presente Regolamento, il tempo residuo di possesso della palla sarà rilevato dai cronometristi mediante un sistema di cronometraggio affidabile.

21.12.2 Uno o più dispositivi di visualizzazione del cronometro dei 18/28 secondi devono essere collocati in posizioni chiaramente visibili sia agli ufficiali di gara sia ai giocatori.

### Appendice 1 – DEFINIZIONI

#### **1. Disposizioni generali relative ai termini definiti della pallanuoto**

- 1.1 I termini riportati nel presente Regolamento hanno il significato attribuito loro nella presente Appendice 1.
- 1.2 Ogniqualvolta nel presente Regolamento venga fatto riferimento a una “linea” o a una “area” definita:
- 1.2.1 l'espressione “*dietro una linea*”, secondo il contesto, significa:
- 1.2.1.1 “*più lontano dalla Porta rispetto a tale linea*”, se la squadra sia in attacco;
- 1.2.1.2 “*più vicino alla Porta rispetto a tale linea*”, se la squadra sia in difesa;
- 1.2.1.3 il “*lato della linea esterno*” o “*più distante dal campo di gioco*”.
- 1.2.2 l'espressione “*oltre una linea*”, secondo il contesto, significa:
- 1.2.2.1 “*più vicino alla Porta rispetto a tale linea*”, se la squadra sia in attacco;
- 1.2.2.2 “*più lontano dalla Porta rispetto a tale linea*”, se la squadra sia in difesa;
- 1.2.2.3 “*il lato della linea interno al campo di gioco*”.
- 1.2.3 Per “*bordo anteriore*” o “*bordo interno*” si intende il lato della linea rivolto verso l'interno del campo di gioco.
- 1.2.4 La “*area offensiva*” o “*linea offensiva*” di una squadra è l'area o la linea più vicina alla Porta che essa sta attaccando; la “*area difensiva*” o “*linea difensiva*” è invece l'area o la linea più vicina alla Porta che essa sta difendendo.
- 1.3 Analogamente, quando nel presente Regolamento (compresa la presente Appendice 1) vengono utilizzati i termini “*attaccante*”, “*difensore*”, “*offensivo*”, “*difensivo*” o espressioni equivalenti:
- 1.3.1 una “*squadra attaccante*” o “*offensiva*” è la squadra in possesso della palla in quel momento; un “*giocatore attaccante*” è un giocatore appartenente alla squadra in possesso della palla;
- 1.3.2 una “*squadra in difesa*” o “*difensiva*” è la squadra non in possesso della palla; un “*giocatore difensore*” è un giocatore appartenente alla squadra non in possesso della palla;
- 1.3.3 la “*porta verso la quale una squadra tenta di realizzare una rete*” è la porta che la squadra attacca; l'altra squadra difende la porta nella quale gli avversari tentano di segnare;
- 1.3.4 gli arbitri hanno piena autorità nell'interpretare quando una squadra sia in attacco o in difesa e nell'applicare conseguentemente le norme regolamentari.

#### **2. Definizioni**

- 2.1 **Addetto al time-out** – Ufficiale incaricato delle funzioni previste dal Regolamento relativamente alle procedure di time-out.
- 2.2 **Allenatore** – Tecnico della squadra cui competono i diritti e le responsabilità previsti dal presente Regolamento.
- 2.3 **Area dei 2 metri** – Area compresa, a ciascuna estremità del campo, tra la Linea dei 2 metri e la Linea di Porta.
- 2.4 **Area dei 5 metri** – Area compresa, a ciascuna estremità del campo, tra la Linea dei 5 metri e la Linea di Porta.
- 2.5 **Area dei 6 metri** – Area compresa, a ciascuna estremità del campo, tra la Linea dei 6 metri e la Linea di Porta.
- 2.6 **Area di porta** – Area rettangolare che si estende per due metri oltre ciascun palo della porta (identificata dai segnali rossi sulle corsie della porta) fino alla linea difensiva dei 2 metri.
- 2.7 **Area di porta estesa (Extended Goal Area - EGA)** – Area che si estende per due metri oltre ciascun palo della porta (identificata dai segnali rossi sulle corsie della porta) fino alla linea difensiva dei 6 metri.
- 2.8 **Area di rientro dell'espulso (pozzetto)** – Zona dalla quale un Giocatore o un sostituto rientra nel campo dopo il periodo di espulsione.
- 2.9 **Area per sostituzioni volanti (Flying Substitution Area)** – Zona dalla quale possono essere effettuate le sostituzioni volanti.
- 2.10 **Azione violenta** – Contatto o tentativo di contatto con altra persona mediante gesti o movimenti che, a giudizio dell'arbitro, evidenziano intenzione deliberata di causare un infortunio o provocare una lesione,

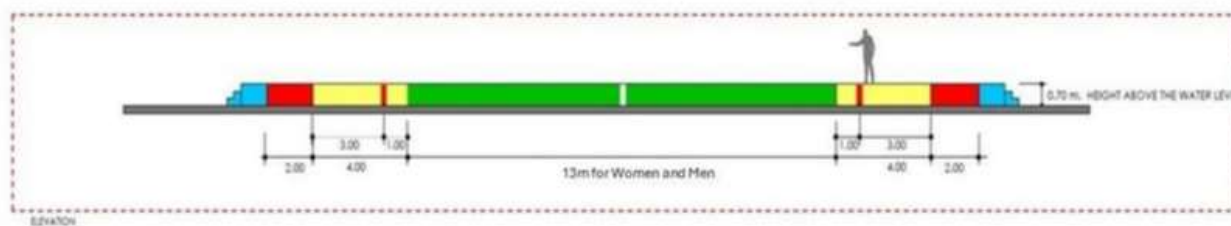
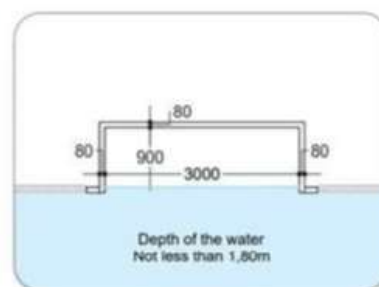
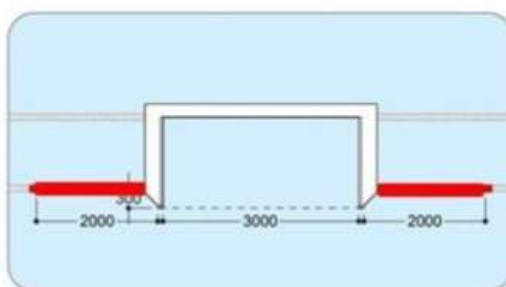
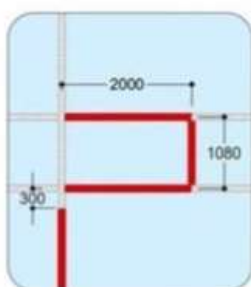
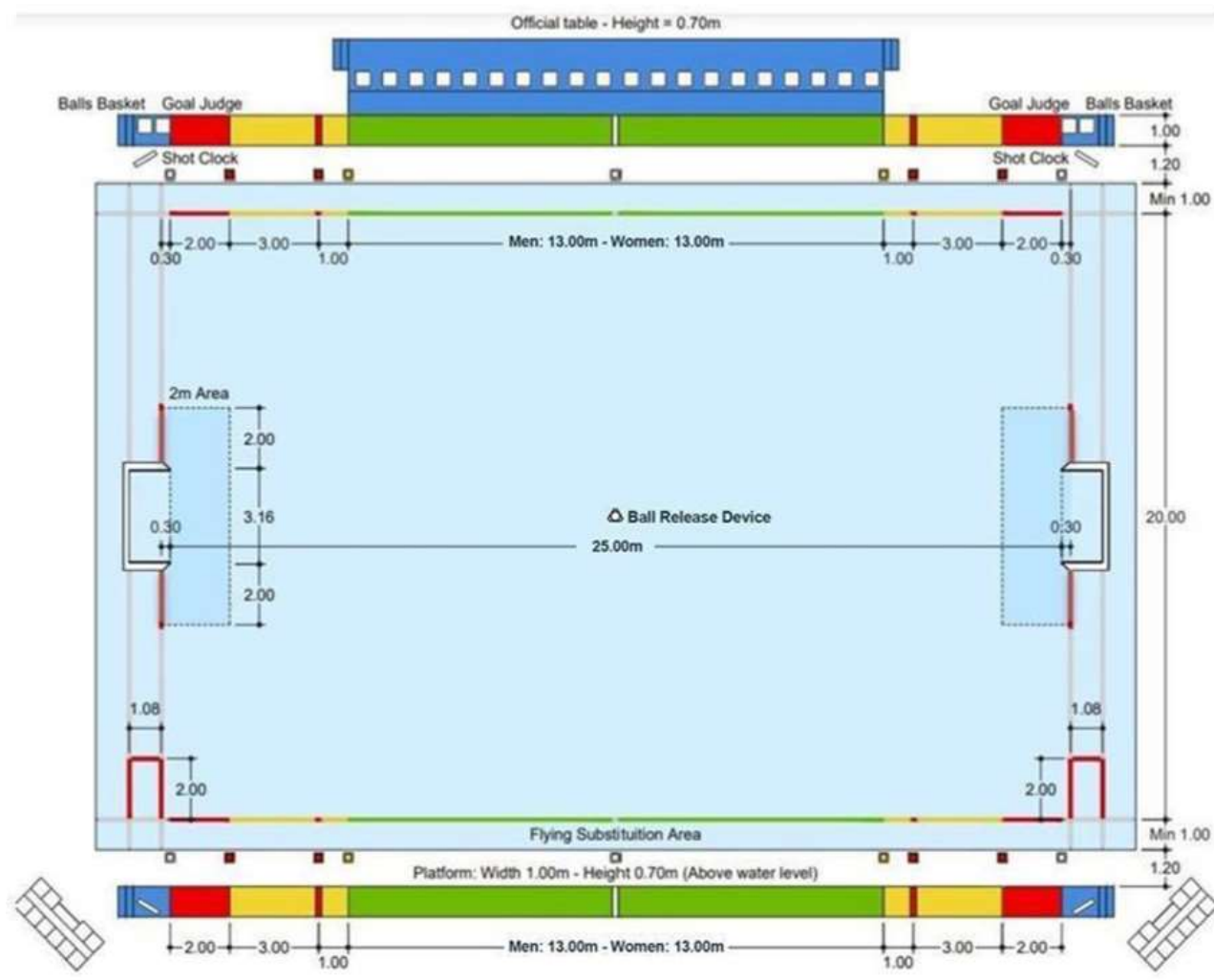
indipendentemente dall'effettivo contatto. Comprende, a titolo esemplificativo e non esaustivo: calciare o tentare di calciare; colpire o tentare di colpire; qualsiasi altra azione caratterizzata da intenzione lesiva.

- 2.11 **Calciare** – Colpire, tentare di colpire o imprimere una spinta energica con il piede verso il corpo o il volto di un'altra persona.
- 2.12 **Cartellino giallo** – Cartellino mostrato a una squadra o all'Allenatore quale ammonizione ufficiale valida per il restante svolgimento della partita.
- 2.13 **Cartellino rosso** – Cartellino mostrato dall'arbitro per indicare l'espulsione definitiva di una persona per il resto della gara.
- 2.14 **Cattiva condotta (Misconduct)** – Comportamento antisportivo o inaccettabile previsto dall'Art. 10.2.2, che comporta l'assegnazione di un fallo da espulsione.
- 2.15 **Colpire** – Azione con cui un Giocatore colpisce o tenta di colpire un'altra persona con la mano o con il braccio.
- 2.16 **Competenti organi di giustizia sportiva** – Gli organi di giustizia competenti, secondo le disposizioni federali, ad assumere le decisioni in materia di omologazione dei risultati delle partite e applicazione dei provvedimenti disciplinari.
- 2.17 **Contrasto** – Azione finalizzata a ostacolare o sottrarre il possesso della palla a un avversario che la controlla. Comprende, tra l'altro: trattenere l'avversario; affondare l'avversario sotto l'acqua; tirare all'indietro l'avversario; ostacolarne irregolarmente il movimento. Ai fini del Regolamento il termine comprende sia azioni consentite sia azioni fallose.
- 2.18 **Controfuga** – Transizione offensiva nella quale la squadra in possesso avanza rapidamente verso la porta avversaria tentando di concludere prima che la difesa possa organizzarsi.
- 2.19 **Cronometro dei 18/28 secondi** – Secondo il contesto, il tempo residuo di possesso a disposizione della squadra attaccante; oppure, il dispositivo visibile che indica tale tempo residuo.
- 2.20 **Delegato/Commissario** – Rappresentante del Gruppo ufficiali di gara designato per supervisionare e assistere la conduzione tecnica della gara e/o della manifestazione.
- 2.21 **Differenza reti** – Differenza tra reti segnate e reti subite, escluse quelle realizzate nella serie di tiri di rigore (Penalty Shootout).
- 2.22 **Dirigente** – Rappresentante della società che non sia iscritto nella Lista della squadra come Giocatore.
- 2.23 **Dribbling** – Nuotare avanzando con la palla (anche in mezzo alle braccia) senza trattenerla nella mano.
- 2.24 **Espulsione** – Decisione arbitrale o periodo di tempo durante il quale il Giocatore è escluso dal gioco.
- 2.25 **Fallo** – Comprende: Fallo ordinario; Fallo da espulsione; Fallo da rigore; Fallo personale.
- 2.26 **Fallo da espulsione** – Fallo che comporta l'espulsione temporanea del Giocatore secondo quanto previsto dall'Articolo 10.
- 2.27 **Fallo da rigore** – Uno dei falli previsti dall'Articolo 11, normalmente punito con l'assegnazione di un tiro di rigore alla squadra avversaria.
- 2.28 **Fallo personale** – Fallo da espulsione o fallo da rigore registrato a carico di un Giocatore.
- 2.29 **Fallo semplice** – Uno dei falli previsti dall'Articolo 8, normalmente punito con l'assegnazione di un tiro libero alla squadra avversaria.
- 2.30 **Falsa partenza** – Uscita di un giocatore dalla Linea di Porta all'inizio di un periodo prima del segnale arbitrale.
- 2.31 **Giocatore** – Atleta appartenente a una squadra di pallanuoto, compresi Giocatori di movimento e Portieri.
- 2.32 **Giocatore di movimento** – Qualsiasi Giocatore che non sia Portiere.
- 2.33 **Giocatore espulso** – Giocatore temporaneamente escluso dalla partecipazione al gioco.
- 2.34 **Gioco aggressivo** – Condotta diversa dall'Azione Violenta che possa provocare lesioni agli avversari o ad altre persone. Può comprendere: comportamenti provocatori verso un avversario; atteggiamenti ostili o uso della forza fisica eccedente il normale contatto sportivo; gioco pericoloso, indipendentemente dall'intenzione di arrecare danno; comportamenti imprudenti o ritorsivi.
- 2.35 **Rete** – Realizzazione di un punto quando l'intera palla supera completamente la linea di porta tra i pali e sotto la traversa.

- 2.36 **Ingresso irregolare** – Ingresso in campo di un Giocatore, compreso il rientro di un espulso o l'ingresso di un sostituto, quando tale ingresso non è consentito oppure avviene da una posizione o con modalità non conformi al Regolamento.
- 2.37 **Interruzione di gioco** – Sospensione del tempo effettivo di gioco segnalata dall'arbitro mediante fischio o altro segnale, durante la quale il gioco resta fermo fino alla successiva ripresa regolamentare.
- 2.38 **Linea dei 2 metri** – Linea tracciata a due (2) metri dalla Linea di Porta in direzione della Linea di Metà Campo.
- 2.39 **Linea dei 5 metri** – Linea tracciata a cinque (5) metri dalla Linea di Porta in direzione della Linea di Metà Campo.
- 2.40 **Linea dei 6 metri** – Linea tracciata a sei (6) metri dalla Linea di Porta in direzione della Linea di Metà Campo.
- 2.41 **Linea di Metà Campo** – Linea che divide la lunghezza del campo di gioco in due (2) metà uguali.
- 2.42 **Linea di Porta** – Linea posta alle estremità del campo coincidente con il bordo anteriore dei pali della porta.
- 2.43 **Linea laterale** – Linea posta lungo ciascun lato del campo di gioco.
- 2.44 **Lista della squadra** – Lista dei Giocatori e dei dirigenti/tecnici presentata dalla squadra prima dell'inizio della partita.
- 2.45 **Monitor VAR** – Schermo o dispositivo tecnologico utilizzato per l'esame delle immagini durante una Revisione VAR.
- 2.46 **Numero di calottina** – Numero identificativo riportato sulla calottina del Giocatore.
- 2.47 **Palla visibilmente messa in gioco** – Situazione in cui, dopo un'interruzione, la palla lascia in modo chiaramente percepibile la mano del Giocatore che effettua la ripresa del gioco. La definizione comprende anche il semplice passaggio della palla da una mano all'altra.
- 2.48 **Periodo** – Ciascuna delle quattro (4) frazioni temporali della partita.
- 2.49 **Piano vasca** – Intero spazio destinato alla gara, comprensivo di campo di gioco; vasca; panchine; tavolo della giuria; aree circostanti il campo.
- 2.50 **Porta** – Struttura composta da pali, traversa e rete.
- 2.51 **Portiere** – Giocatore la cui funzione principale è impedire che la palla entri nella propria porta. Il termine comprende anche l'eventuale Portiere di riserva o un Giocatore che svolga temporaneamente tale ruolo nei casi consentiti dal Regolamento.
- 2.52 **Possesso della palla:** Con riferimento a un Giocatore: situazione nella quale il Giocatore controlla, trattiene o è nell'atto di lanciare la palla.  
Con riferimento a una squadra: la squadra del Giocatore che ha il possesso della palla e/o il periodo di tempo durante il quale tale squadra mantiene il possesso.
- 2.53 **Revisione VAR** – Verifica effettuata dagli arbitri mediante visione delle immagini della partita secondo le procedure previste dal Regolamento.
- 2.54 **Rimessa dal fondo** – Ripresa assegnata alla squadra in difesa quando la palla supera la Linea di Porta senza entrare in rete.
- 2.55 **Serie dei tiri di rigore (Penalty Shootout)** – Procedura utilizzata per determinare il risultato della partita terminata in parità al termine del quarto periodo.
- 2.56 **Simulazione** – Comportamento con il quale un Giocatore finge o accentua una situazione per far credere di aver subito un fallo non effettivamente commesso.
- 2.57 **Sostituto** – Giocatore che entra in acqua per sostituire un Giocatore presente nel campo di gioco oppure un Giocatore espulso.
- 2.58 **Spinta per prendere posizione** – Azione con cui un Giocatore utilizza mano, braccio, piede o altra parte del corpo per spingere un avversario al fine di ottenere un vantaggio di posizione.
- 2.59 **Spirito del gioco** – Principio secondo cui la partita deve essere disputata con l'obiettivo di vincere rispettando: compagni di squadra; avversari; dirigenti; ufficiali di gara; spettatori; competizione e gara. I partecipanti devono operare con integrità, correttezza e onestà sportiva.
- 2.60 **Tavolo della Giuria** – Postazione riservata agli ufficiali di gara, esclusi gli arbitri.

- 2.61 **Tempo effettivo di gioco** – Periodo durante il quale la gara è in svolgimento con la palla nell'Area di Gioco e senza interruzioni di gioco. Il tempo effettivo: inizia all'inizio di ciascun Periodo quando un Giocatore tocca la palla; si interrompe a ogni interruzione segnalata dall'arbitro; riprende quando la palla viene messa visibilmente in gioco o il gioco viene ripreso secondo le modalità previste dal Regolamento; termina alla fine di ciascun Periodo;
- 2.62 **Time-out** – Interruzione di gioco della durata di un (1) minuto applicata su richiesta dell'allenatore della squadra in possesso della palla.
- 2.63 **Tiro d'angolo** – Ripresa di gioco assegnata alla squadra attaccante dalla propria Linea dei 2 metri offensiva.
- 2.64 **Tiro di rigore** – Tiro effettuato verso la porta dalla linea offensiva dei 5 metri, generalmente a seguito di un fallo da rigore.
- 2.65 **Tiro diretto** – Tiro con il quale può essere realizzata direttamente una rete dopo la ripresa del gioco o dopo la messa visibile in gioco della palla. Esempi: tiro libero oltre la linea dei 6 metri; tiro di rigore; tiro d'angolo. Quando è consentito il tiro diretto, non è richiesto che la palla venga giocata o toccata da due o più Giocatori.
- 2.66 **Tiro libero** – Modalità di ripresa del gioco dopo un fallo o un'interruzione mediante la visibile messa in gioco della palla.
- 2.67 **Tiro neutrale** – Ripresa del gioco mediante immissione della palla nel campo da parte dell'arbitro.
- 2.68 **Vantaggio** – Possibilità per un Giocatore attaccante o per la squadra attaccante di proseguire l'azione o creare un'opportunità di segnatura.
- 2.69 **Verbale della partita (PNV1)** – Documento ufficiale riportante gli eventi rilevanti della partita, in particolare: Giocatori presenti in acqua; reti segnate; time-out richiesti; falli di espulsione; condotte scorrette; azioni violente; falli da rigore; falli personali.

**Appendice 2 – DIAGRAMMA DEL CAMPO DI GIOCO**



### Appendice 3 – SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI



**Fig. A** – L’arbitro abbassa il braccio da una posizione verticale per indicare l’inizio del tempo, la ripresa dopo la realizzazione di una rete o dopo un time-out, nonché 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 sé 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 segnerà 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 segnerà poi i numeri delle calottine al tavolo e al campo di gioco.



**Fig. G** – Per segnalare l’espulsione di un giocatore con sostituzione dopo quattro minuti. L’arbitro segnerà 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 da espulsione per aver trattenuto un avversario.



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



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



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



**Fig. N** – Per indicare il fallo da 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 da 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 della palla.



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



**Fig. V1** – Per indicare la squadra sanzionata con un cartellino giallo



**Fig. V2** – Per indicare l’allenatore sanzionato con un cartellino giallo



**Fig. V3** – Per indicare l’allenatore o il dirigente o il giocatore sanzionato con un cartellino rosso oppure quale segnale complementare per indicare l’espulsione definitiva di un giocatore espulso definitivamente.



**Fig. W** – Per indicare il cambio di possesso di palla, l’arbitro estenderà il braccio orizzontalmente nella direzione in cui dovrà proseguire il gioco.

**Fig. X** – Segnalazione del Giudice di porta per l’inizio regolare del gioco.



**Fig. Y** – Segnalazione del Giudice di porta per un rientro irregolare o un inizio irregolare del gioco.

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



**Fig. AA** – Segnalazione del Giudice di porta in caso di segnatura di una rete.

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



1



2



3



4



5



10

**Appendice 4 – SERIE DI TIRI DI RIGORE (Penalty Shootout)**

- 1.1 Se previsto dall'Articolo 4.4.2 del presente Regolamento o dalla specifica normativa applicabile alla competizione, se entrambe le squadre hanno segnato lo stesso numero di reti al termine del quarto periodo, si procede ad una serie di tiri di rigore per determinare la squadra vincitrice dell'incontro.
- 1.2 Preparazione alla serie dei tiri di rigore**
- 1.2.1 Qualora si renda necessaria una serie di tiri di rigore, immediatamente dopo la fine del quarto periodo vi è una pausa di tre (3) minuti, cronometrata dai Cronometristi con l'indicazione di tre (3) minuti sul cronometro, durante la quale:
- 1.2.1.1 cinque (5) giocatori per ciascuna squadra rimangono nel campo di gioco; tutti gli altri giocatori escono dalla vasca e si siedono sulla propria panchina.
- 1.2.1.2 i cinque (5) giocatori di movimento che rimangono nel campo di gioco si posizionano:
- 1.2.1.2.1 nella metà campo che la propria squadra stava difendendo al termine del quarto periodo;
- 1.2.1.2.2 accanto alla linea laterale situata sullo stesso lato delle panchine;
- 1.2.1.2.3 tra la linea dei 6 metri e la linea di metà campo.
- 1.2.1.3 Il portiere di ciascuna squadra, prima dell'inizio della serie dei tiri di rigore:
- 1.2.1.3.1 cambia estremità del campo (spostandosi nella metà campo che la propria squadra stava attaccando durante il quarto periodo);
- 1.2.1.3.2 prende posizione nella porta di quella metà campo.
- 1.2.1.3.3 Il presente Articolo 1.2.1.3 è soggetto al diritto della squadra di sostituire il portiere prima o in qualsiasi momento durante la serie dei tiri di rigore, come previsto dall'Articolo 1.6 della presente Appendice 4.
- 1.2.1.4 Prima e durante la serie dei tiri di rigore, un portiere di riserva può:
- 1.2.1.4.1 rimanere sulla panchina della squadra; oppure
- 1.2.1.4.2 prima dell'inizio della serie, posizionarsi all'esterno della vasca sul lato opposto rispetto alle panchine, accanto alla linea laterale, tra la linea difensiva dei 6 metri della propria squadra e la linea di metà campo.
- 1.2.1.5 Durante la serie dei tiri di rigore ai giocatori non è consentito aggrapparsi o appoggiarsi alle corsie galleggianti.
- 1.2.1.6 Durante la pausa di tre (3) minuti, l'arbitro che ha diretto il quarto periodo sul lato delle panchine chiama i capitani delle squadre e procede al sorteggio mediante lancio della moneta:
- 1.2.1.6.1 l'arbitro chiederà ad uno dei capitani di prevedere quale faccia della moneta risulterà rivolta verso l'alto;
- 1.2.1.6.2 l'arbitro lancia quindi la moneta in modo che essa compia chiaramente più rotazioni in aria prima di atterrare sul pavimento o sulla mano dell'arbitro;
- 1.2.1.6.3 se il capitano che ha effettuato la previsione indovina, la sua squadra vince il sorteggio; in caso contrario vince la squadra avversaria;
- 1.2.1.6.4 il capitano della squadra vincitrice del sorteggio sceglie quale squadra tirerà per prima.
- 1.2.2 Al termine della pausa di tre (3) minuti la serie dei tiri di rigore inizia immediatamente. Tuttavia:
- 1.2.2.1 se entrambe le squadre sono pronte prima della scadenza dei tre minuti, gli arbitri possono ordinare al Cronometrista di fermare il cronometro e iniziare la serie anticipatamente.
- 1.2.2.2 se una squadra non è pronta all'inizio della serie allo scadere dei tre minuti:
- 1.2.2.2.1 all'Allenatore della squadra viene mostrato un cartellino giallo per aver ritardato l'inizio della serie.
- 1.2.2.2.2 se l'Allenatore è già stato espulso, il cartellino giallo può essere mostrato ad un altro Dirigente della squadra.
- 1.2.2.2.3 se l'Allenatore ha già ricevuto un cartellino giallo, gli viene mostrato un cartellino rosso ai sensi dell'Articolo 18 del presente Regolamento.
- 1.3 Procedura durante la serie dei tiri di rigore**
- 1.3.1 Le squadre eseguono alternativamente i tiri di rigore:
- 1.3.1.1 tirando verso la porta situata nella metà campo che stavano difendendo durante il quarto periodo, contro il portiere avversario;

- 1.3.1.2 alternandosi ad entrambe le estremità del campo di gioco, salvo che, a giudizio degli arbitri, le condizioni di una delle due estremità possano favorire o sfavorire una squadra; in tal caso gli arbitri possono decidere che tutti i rigori siano eseguiti nella stessa porta.
- 1.3.2 **Ordine dei tiratori**
- 1.3.2.1 Ogni squadra può scegliere l'ordine con cui i propri giocatori eseguiranno i primi cinque (5) tiri di rigore.
- 1.3.2.2 Se la serie prosegue oltre i primi cinque (5) tiri per squadra, secondo quanto previsto dall'Articolo 1.4.1.2, l'ordine dei tiratori viene ripetuto nello stesso ordine utilizzato per i primi cinque rigori.
- 1.3.3 Quando l'arbitro ritenga che il tiratore e il portiere siano correttamente posizionati, autorizza l'esecuzione del tiro di rigore in conformità all'Articolo 16 del presente Regolamento.
- 1.3.4 Un tiro di rigore si considera concluso quando:
- 1.3.4.1 sia segnata una rete, compreso il caso in cui la palla tocchi pali, traversa, acqua o portiere prima di entrare in porta (o qualsiasi combinazione di essi), purché senza un ulteriore tocco del tiratore;
- 1.3.4.2 la palla manchi la porta oppure non la raggiunge;
- 1.3.4.3 la palla rimbalzi sull'acqua, sui pali, sulla traversa o sul portiere (o qualsiasi combinazione di essi) senza entrare in porta.
- 1.3.5 Se sono disponibili più palloni, questi verranno utilizzati durante la serie. Ciascuna estremità del campo utilizzerà la propria palla o il proprio set di palle; le palle non verranno lanciate da una porta all'altra.
- 1.4 **Determinazione della squadra vincitrice**
- 1.4.1 Salvo quanto previsto dall'Articolo 1.4.2:
- 1.4.1.1 Ogni squadra esegue cinque (5) tiri di rigore, uno per ciascuno dei cinque giocatori di movimento presenti nel campo di gioco;
- 1.4.1.2 Se dopo i cinque tiri ciascuna squadra abbia segnato lo stesso numero di reti, si procede a oltranza, con tiri alternati fino a quando, in una stessa serie, una squadra segni e l'altra no.
- 1.4.2 La squadra vincitrice è:
- 1.4.2.1 la squadra che, entro i primi cinque tiri per squadra, raggiunga un numero di reti che l'altra non possa più eguagliare o superare.
- 1.4.2.1.1 Ad esempio, se una squadra realizzi i primi tre rigori e l'altra sbagli i primi tre, quest'ultima non potrà più raggiungere il punteggio avversario. La prima squadra sarà dichiarata vincitrice dopo tre rigori ciascuna e la serie terminerà.
- 1.4.2.2 dopo cinque tiri per squadra, quella che ha realizzato il maggior numero di reti;
- 1.4.2.3 in caso di parità dopo cinque tiri, la squadra che prevale nella fase a oltranza.
- 1.5 **Ruolo degli ufficiali di gara**
- 1.5.1 Ogni tiro di rigore è diretto da un arbitro.
- 1.5.1.1 Un arbitro è posizionato sulla linea laterale all'altezza della linea dei 5 metri.
- 1.5.1.1.1 Se il giocatore tira con la mano destra, l'arbitro dovrà posizionarsi sul lato destro del tiratore.
- 1.5.1.1.2 Se il giocatore tira con la mano sinistra, l'arbitro dovrà posizionarsi sul lato sinistro del tiratore.
- 1.5.1.1.3 Gli arbitri possono quindi spostarsi tra le linee dei 5 metri per mantenersi sul lato della mano utilizzata dal tiratore.
- 1.5.2 I Segretari:
- 1.5.2.1 registrano i numeri di calottina dei tiratori;
- 1.5.2.2 verificano, insieme al Delegato, che nessun giocatore con tre falli personali o espulso definitivamente partecipi alla serie;
- 1.5.2.3 assistono gli arbitri nell'ordine dei tiratori, se necessario;
- 1.5.2.4 Non richiedono alcun elenco scritto dei tiratori prima dell'inizio della serie.
- 15.1.3 Salvo diversa disposizione, gli Assistenti Arbitrali (Giudici di Porta) continuano a gestire e dirigere l'incontro durante la serie dei tiri di rigore secondo quanto previsto dal presente Regolamento. Qualora sia disponibile

un arbitro VAR per la verifica di rete/non rete e altre azioni, gli Assistenti Arbitrali (Giudici di Porta) non sono necessari.

## 1.6 Sostituzione del portiere durante la serie

1.6.1 Il portiere può essere sostituito prima dell'inizio o in qualsiasi momento durante la serie dei tiri di rigore.

1.6.2 Se la sostituzione avviene prima dell'inizio della serie, il portiere entrante assume la posizione prevista dall'Articolo 1.2.1.3 e il portiere uscente si reca in panchina.

1.6.3 Se la sostituzione avviene dopo l'inizio della serie:

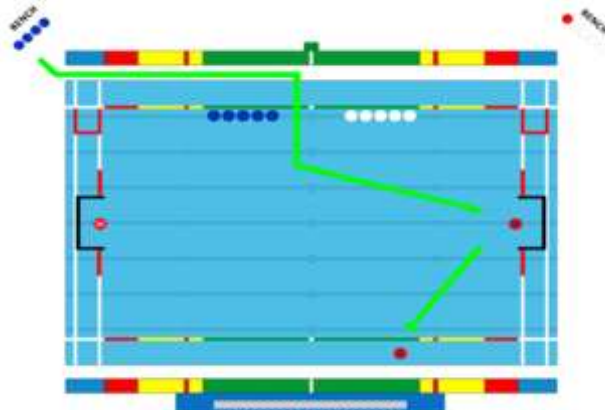
1.6.3.1 Il portiere di riserva deve raggiungere a piedi la linea di metà campo dalla panchina, entrare in acqua e nuotare fino alla porta.

1.6.3.2 Il portiere sostituito deve lasciare la porta e posizionarsi:

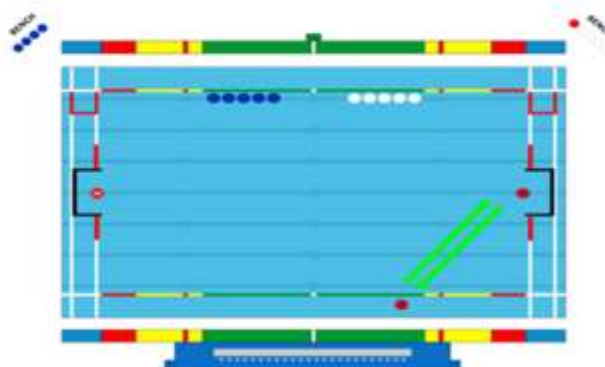
1.6.3.2.1 All'esterno della linea laterale, sul lato opposto alle panchine;

1.6.3.2.2 Tra la linea dei 6 metri e la linea di metà campo della stessa metà campo;

1.6.3.2.3 Fino ad un'eventuale nuova sostituzione o fino al termine della serie.



1.6.3.3 Se un portiere precedentemente sostituito rientra, deve semplicemente scambiarsi di posizione con il portiere che sia stato sostituito.



## 1.7 Espulsione dei portieri durante la serie dei tiri di rigore

1.7.1 Se un portiere non assume la corretta posizione sulla linea di porta al momento del tiro, dopo essere già stato richiamato dall'arbitro:

1.7.1.1 è espulso per quel tiro e uno dei cinque giocatori partecipanti dovrà occupare la porta senza i privilegi del portiere (ad esempio non potrà usare entrambe le mani o il pugno chiuso).

1.7.1.2 Dopo il tiro, il portiere o un sostituto potrà rientrare, salvo il caso del terzo fallo personale ai sensi dell'Articolo 17.3.

1.7.1.3 Se il portiere avanza prima del fischio dell'arbitro e il tiro non si conclude con una rete:

1.7.2.1 è espulso per quel tiro e sostituito temporaneamente da uno dei cinque giocatori, senza i privilegi da portiere;

1.7.2.2 Il tiro di rigore è ripetuto;

1.7.2.3 Terminato il tiro, il portiere o un sostituto potrà rientrare, salvo il caso del terzo fallo personale.

- 1.7.3 Se il portiere viene espulso definitivamente durante la serie:
  - 1.7.3.1 Per il tiro successivo uno dei cinque giocatori potrà occupare la porta senza privilegi da portiere;
  - 1.7.3.2 Successivamente il portiere espulso potrà essere sostituito da un portiere di riserva o da un altro giocatore.
- 1.7.4 Se un giocatore di movimento venga espulso definitivamente durante la serie:
  - 1.7.4.1 Verrà rimosso dalla sequenza dei cinque tiratori;
  - 1.7.4.2 Sarà sostituito da un altro giocatore inserito come ultimo nell'ordine dei tiratori.
- 1.7.5 Se prima dell'inizio della serie una squadra dispone di meno di cinque (5) giocatori:
  - 1.7.5.1 Entrambe le squadre avranno diritto ad effettuare un numero ridotto di tiri di rigore, corrispondente al numero di giocatori della squadra che ne ha di meno.
  - 1.7.5.2 Tuttavia, se entrambe le squadre iniziano la serie con cinque (5) o più giocatori e, dopo l'inizio della serie, una squadra si riduce a meno di cinque (5) giocatori, la squadra che mantiene almeno cinque (5) giocatori sarà dichiarata vincitrice.

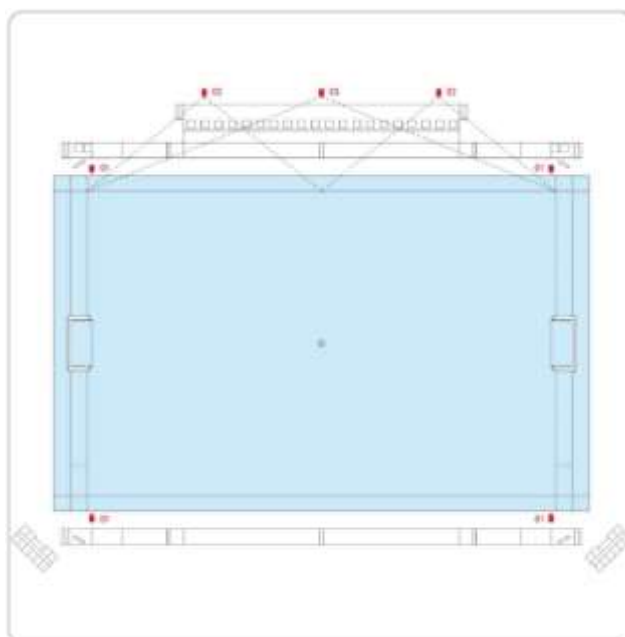
### **Appendice 5 – VAR**

- 1.1 Lo scopo del presente protocollo Video Assistant Referee (VAR) è di promuovere l'accuratezza, l'integrità e la trasparenza del processo decisionale nella pallanuoto attraverso l'utilizzo della tecnologia moderna. La presente Appendice 5 si applica quando durante la partita è disponibile la tecnologia di *Video Assistant Review*.
- 1.2 Le decisioni degli arbitri nelle partite di pallanuoto restano valide e definitive, anche nei casi in cui venga effettuata una revisione VAR ai sensi del presente Regolamento. Dopo una revisione VAR, l'arbitro può adottare qualsiasi decisione appropriata prevista dal presente Regolamento, nei confronti di una delle squadre o di qualsiasi giocatore, indipendentemente dal motivo per cui è stata effettuata la revisione.
- 1.3 Decisione dell'arbitro di effettuare una revisione VAR**
- 1.3.1 Una revisione VAR consiste nell'esame, da parte dell'arbitro, delle immagini di gara fornite dall'arbitro VAR al fine di assumere o riesaminare una decisione.
- 1.3.2 Le revisioni VAR:
- 1.3.2.1 possono essere effettuate esclusivamente su decisione dell'arbitro;
- 1.3.2.2 possono essere effettuate esclusivamente nelle circostanze previste dall'Articolo 1.6 della presente Appendice 5;
- 1.3.2.3 devono essere completate non oltre la conclusione della prima fase di attacco successiva all'episodio o evento oggetto della revisione.
- 1.3.3 L'arbitro può disporre una revisione VAR a propria discrezione:
- 1.3.3.1 prima di assumere una decisione;
- 1.3.3.2 dopo aver già assunto una decisione, nel qual caso, se opportuno, potrà modificarla dopo aver visionato le immagini;
- 1.3.3.3 a seguito di una richiesta di revisione VAR effettuata dall'allenatore (*Coach's Challenge*) conformemente all'Appendice 6 del presente Regolamento.
- 1.3.4 L'arbitro e l'arbitro VAR possono comunicare in qualsiasi momento durante la partita, sia prima di una possibile revisione VAR, sia durante o dopo la revisione, nonché in merito all'opportunità di effettuare una revisione.
- 1.4 Procedura delle revisioni VAR**
- 1.4.1 Prima della revisione VAR**
- 1.4.1.1 L'arbitro può, ma non è obbligato a, richiedere all'arbitro VAR di esaminare immagini relative a uno o più episodi verificatisi durante la partita. In tal caso l'arbitro VAR analizzerà le immagini e indicherà all'arbitro se sia opportuno procedere ad una revisione VAR.
- 1.4.1.2 L'arbitro VAR, il Delegato e qualunque altro Ufficiale di Gara possono suggerire all'arbitro l'opportunità di effettuare una revisione VAR.
- 1.4.1.3 La decisione finale sull'effettuazione o meno della revisione VAR spetta esclusivamente agli arbitri.
- 1.4.2 Interruzione della partita**
- Quando l'arbitro ritiene necessario effettuare una revisione VAR, interrompe il gioco:
- 1.4.2.1 nel primo momento opportuno successivo all'episodio da esaminare.
- 1.4.2.2 un momento opportuno può essere, a titolo esemplificativo, quando:
- 1.4.2.2.1 nessuna squadra sia in possesso della palla;
- 1.4.2.2.2 una squadra sia in possesso della palla ma non possa ottenere un vantaggio o uno svantaggio evidente dall'interruzione;
- 1.4.2.2.3 sia già in corso una interruzione del gioco (ad esempio per un fallo, una rimessa d'angolo o un time-out).
- 1.4.2.3 In ogni caso, ai sensi dell'Articolo 1.3.2.3, la revisione VAR deve essere effettuata entro la conclusione della prima fase offensiva successiva all'episodio da esaminare. Dopo tale momento non è più possibile procedere alla revisione.

- 1.4.3 Durante la revisione VAR, l'arbitro:
- 1.4.3.1 esamina tutte le immagini disponibili relative all'episodio utilizzando la tecnologia VAR;
  - 1.4.3.2 può visionare: le immagini fornite dal sistema VAR, i *replay* disponibili sui *monitor* del Delegato o le *clip* televisive nonché qualsiasi altra prova video ritenuta affidabile;
  - 1.4.3.3 deve, ove possibile, rimanere visibile dal campo di gioco;
  - 1.4.3.4 deve privilegiare l'accuratezza della decisione; non esistono limiti di tempo per una revisione VAR né un obbligo di completarla rapidamente;
  - 1.4.3.5 può consultare l'altro arbitro o altri ufficiali di gara ove lo ritenga opportuno.
- 1.4.4 ***Durante tutta la revisione VAR:***
- 1.4.4.1 i giocatori presenti nel campo di gioco devono rimanere nelle rispettive metà campo;
  - 1.4.4.2 i giocatori e i dirigenti non presenti nel campo di gioco devono rimanere nella posizione occupata all'inizio della revisione, salvo diversa disposizione arbitrale;
  - 1.4.4.3 sono consentite sostituzioni da qualsiasi area di rientro prima che l'arbitro comunichi la decisione;
  - 1.4.4.4 i giocatori devono prepararsi alla corretta ripresa del gioco secondo quanto previsto dal presente Regolamento.
- 1.4.5 L'arbitro che non sta conducendo la revisione supervisiona i giocatori di entrambe le squadre affinché assumano le corrette posizioni per la ripresa del gioco.
- 1.4.6 Salvo diversa previsione della presente Appendice 5, una volta presa la decisione a seguito della revisione VAR, l'arbitro applicherà tutte le conseguenze derivanti dalla decisione e farà riprendere la partita secondo le regole del presente Regolamento.
- 1.4.7 Prima della ripresa del gioco l'arbitro dovrà:
- 1.4.7.1 Determinare la decisione appropriata;
  - 1.4.7.2 Disporre e segnalare tutte le conseguenze derivanti da tale decisione.
- 1.5 **Effetti delle decisioni VAR**
- Il risultato o il punteggio della partita non possono essere invalidati né modificati a causa di:
- 1.5.1 malfunzionamenti della tecnologia VAR;
  - 1.5.2 decisioni VAR successivamente ritenute errate;
  - 1.5.3 decisioni di effettuare o non effettuare una revisione VAR;
  - 1.5.4 episodi non suscettibili di revisione secondo la presente Appendice; tali circostanze non costituiscono motivo di reclamo o impugnazione.
- 1.6 **Situazioni suscettibili di revisione VAR**
- Le revisioni VAR possono essere effettuate esclusivamente per verificare:
- 1.6.1 ***Rete realizzata o meno***
    - 1.6.1.1 se una rete sia stata realizzata;
    - 1.6.1.2 se la rete sia stata segnata prima della scadenza del tempo di possesso, della fine del periodo oppure prima di un'altra interruzione rilevante (ad es. time-out);
  - 1.6.2 ***Errori o incertezze*** derivanti da:
    - 1.6.2.1 decisioni degli ufficiali di gara;
    - 1.6.2.2 errori o guasti dei sistemi elettronici, compresi i dispositivi di time-out e i cronometri dei 18/28 secondi.
  - 1.6.3 ***Se una squadra ha un giocatore espulso in conseguenza di un fallo precedente***, per verificare se sia intervenuto un cambio di possesso prima della fine del periodo e stabilire se il periodo successivo debba iniziare con quel giocatore ancora espulso oppure no.
  - 1.6.4 Se debba essere assegnata una ***rimessa d'angolo*** o una ***rimessa dal fondo***.
  - 1.6.5 Se sia stato ***commesso uno dei seguenti falli***:
    - 1.6.5.1 azione violenta;
    - 1.6.5.2 cattiva condotta;
    - 1.6.5.3 interferenza nell'esecuzione di un tiro di rigore;

- 1.6.5.4 ingresso irregolare o illegale.
- 1.7 Quando l'arbitro lo ritiene necessario, qualsiasi situazione suscettibile di revisione VAR può essere esaminata anche dopo la scadenza di un periodo.
- 1.8 Revisione VAR per una rete realizzata o meno**
- 1.8.1 Se l'arbitro ha dubbi sulla realizzazione di una rete, deve effettuare una revisione VAR.
- 1.8.2 Se la rete è assegnata dall'arbitro, la revisione deve essere effettuata immediatamente dopo l'assegnazione della rete.
- 1.8.3 Se la rete non è stata assegnata, il gioco deve essere fermato nel primo momento opportuno ai sensi dell'Articolo 1.4.2.
- 1.8.4 Quando decide di effettuare la revisione:
- 1.8.4.1 l'arbitro segnala che verrà effettuata una revisione VAR;
- 1.8.4.2 richiede la palla, che è trattenuta fuori dall'acqua fino al termine della revisione;
- 1.8.4.3 l'arbitro più vicino al monitor VAR esamina le immagini e prende la decisione finale, potendo consultare l'altro arbitro o altri ufficiali di gara.
- 1.8.5 Se una rete già assegnata è oggetto di revisione VAR:
- 1.8.5.1 qualora l'assegnazione della rete venga confermata a seguito della revisione VAR, la partita riprende nel modo normale previsto dopo la realizzazione di una rete, ai sensi dell'Articolo 6.7 del presente Regolamento.
- 1.8.5.2 Se l'assegnazione della rete sia annullata a seguito della revisione VAR:
- 1.8.5.2.1 la partita riprende con un tiro libero eseguito dal portiere della squadra che avrebbe subito la rete se questa fosse stata convalidata;
- 1.8.5.2.2 il tiro libero è eseguito dalla linea difensiva dei 2 metri del portiere;
- 1.8.5.2.3 i giocatori di movimento possono assumere qualsiasi posizione all'interno delle rispettive metà campo difensive.
- 1.8.6 Se una possibile rete non è stata assegnata dall'arbitro ed è oggetto di revisione VAR:
- 1.8.6.1 qualora la rete venga successivamente assegnata dopo la revisione VAR:
- 1.8.6.1.1 la partita riprende nel modo normalmente previsto dopo la realizzazione di una rete, ai sensi dell'Articolo 6.7 del presente Regolamento;
- 1.8.6.1.2 il tempo rimanente di gioco è riportato al momento in cui la rete è stata realizzata;
- 1.8.6.1.3 qualsiasi rete, time-out o fallo personale verificatosi tra il momento della rete (successivamente assegnata) e quello della revisione VAR viene annullato. Tuttavia, tutti i cartellini gialli e rossi, le sanzioni per azioni violente e comportamenti antisportivi rimangono registrati nel referto di gara e continuano a produrre i relativi effetti.
- 1.8.6.2 Qualora la rete non venga assegnata a seguito della revisione VAR:
- 1.8.6.2.1 la partita riprende con un tiro libero a favore della squadra che era o era stata per ultima in possesso della palla al momento dell'interruzione per la revisione VAR;
- 1.8.6.2.2 il tiro libero è eseguito dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione;
- 1.8.6.2.3 i giocatori possono assumere qualsiasi posizione all'interno delle rispettive metà campo;
- 1.8.6.2.4 il tempo di gioco rimanente e il cronometro dei 18/28 secondi rimangono invariati.
- 1.9 Revisione VAR in caso di possibile rete allo scadere del tempo di possesso o del periodo**
- 1.9.1 Qualora vi sia una revisione VAR per verificare una possibile rete segnata allo scadere del tempo di possesso o del periodo:
- 1.9.1.1 quando la rete sia stata assegnata, la revisione VAR deve essere effettuata immediatamente dopo l'assegnazione della rete;
- 1.9.1.2 quando la rete non sia stata assegnata, la revisione VAR deve essere effettuata nel primo momento opportuno ai sensi dell'Articolo 1.4.2 della presente Appendice 5.
- 1.9.2 Durante la revisione VAR, l'arbitro verifica se la rete debba essere assegnata alla luce delle immagini disponibili, compreso, a titolo esemplificativo:

- 1.9.2.1 qualora vi siano dubbi sul fatto che la rete sia stata segnata prima della scadenza del tempo di possesso o del periodo, se la palla abbia lasciato la mano del giocatore incaricato del tiro entro il tempo consentito, in conformità all'Articolo 9.7 del presente Regolamento.
- 1.9.2.2 qualora la rete sia derivata da una ribattuta successiva a un precedente tiro della squadra attaccante effettuato in prossimità della scadenza del tempo di possesso, se tale tiro abbia lasciato la mano del giocatore prima della scadenza del tempo stesso, ai sensi dell'Articolo 9.7 del presente Regolamento.
- 1.9.3 Il periodo di gioco interessato, o la partita stessa, non termina finché la revisione VAR non sia stata completata e l'esito della revisione non sia stato comunicato dagli arbitri.
- 1.10 Revisione VAR relativa a una possibile azione violenta**
- 1.10.1 L'arbitro può adottare qualsiasi decisione appropriata, inclusa, a titolo esemplificativo, la conclusione che:
- 1.10.1.1 sia stata commessa un'azione violenta;
- 1.10.1.2 sia stato commesso un comportamento antisportivo (*Misconduct*) oppure una simulazione;
- 1.10.1.3 non sia stato commesso alcun fallo.
- 1.10.2 Nell'assumere la propria decisione, l'arbitro può, come in qualsiasi revisione VAR, confermare o modificare la decisione inizialmente assunta prima della revisione.
- 1.10.3 Se, a seguito della revisione VAR, l'arbitro stabilisce che è stato commesso un fallo (compreso un'azione violenta, un comportamento antisportivo o una simulazione):
- 1.10.3.1 sono applicate le relative sanzioni previste dal regolamento;
- 1.10.3.2 la partita riprende dal momento in cui il fallo è stato commesso, con il ripristino, se necessario, del cronometro dei 18/28 secondi e del tempo residuo del periodo;
- 1.10.3.3 la partita riprende secondo le modalità normalmente previste dal presente Regolamento per quel tipo di fallo.
- 1.10.4 Se, a seguito della revisione VAR, l'arbitro conclude che non è stato commesso alcun fallo:
- 1.10.4.1 qualora prima della revisione VAR non sia stato assegnato alcun fallo, la partita riprende con un tiro libero a favore della squadra in possesso della palla al momento dell'interruzione oppure secondo quanto normalmente previsto dal presente Regolamento.
- 1.10.4.2 qualora prima della revisione VAR sia stato assegnato un fallo, la partita viene ripresa secondo le modalità normalmente previste dal presente Regolamento per quel fallo;
- 1.11 Il diagramma riportato di seguito indica le posizioni raccomandate delle attrezzature utilizzate per la revisione VAR.



**Appendice 6 – RICHIESTA DI REVISIONE VAR DELL'ALLENATORE (*Coach's Challenge*)**

- 1.1 La presente Appendice 6 si applica quando durante la partita è disponibile la tecnologia VAR. In tal caso, ciascuna squadra ha il diritto di contestare una (1) decisione arbitrale durante la partita (*Coach's Challenge*), nel rispetto delle disposizioni della presente Appendice 6.
- 1.2 Oggetto della richiesta di revisione VAR dell'allenatore**  
Una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) può essere effettuata esclusivamente con riferimento a una decisione arbitrale:
- 1.2.1 di assegnare o non assegnare un fallo da rigore;
- 1.2.2 di sanzionare o non sanzionare una azione violenta;
- 1.2.3 di non effettuare una revisione VAR in relazione a qualsiasi altra situazione suscettibile di revisione ai sensi dell'Appendice 5.
- 1.3 Richieste di revisione VAR dell'allenatore non consentite**
- 1.3.1 Una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) non può essere effettuata se non riguardi una delle decisioni elencate nell'Articolo 1.2.
- 1.3.2 Fermo restando quanto previsto dall'Articolo 1.2, una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) non può essere effettuata:
- 1.3.2.1 per contestare una decisione già assunta o riesaminata a seguito di una revisione VAR;
- 1.3.2.2 da una squadra che abbia già effettuato una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) sulla medesima decisione o circostanza, anche se tale richiesta di revisione non sia stata accettata o non abbia avuto successo;
- 1.3.2.3 se l'altra squadra abbia già effettuato ed ottenuto l'accettazione di una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) relativa alla stessa decisione o circostanza, indipendentemente dal suo esito.
- 1.3.2.4 Se la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) non venga presentata entro i termini previsti dall'Articolo 1.5 della presente Appendice.
- 1.3.3 Qualora una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) sia effettuata in una situazione non consentita:
- 1.3.3.1 l'allenatore è sanzionato con un cartellino giallo (con le relative conseguenze, inclusa l'eventuale espulsione tramite cartellino rosso in caso di precedente ammonizione);
- 1.3.3.2 se la richiesta di revisione VAR è effettuata da un altro dirigente in quanto l'allenatore è già stato espulso con cartellino rosso, tale dirigente è sanzionato con un cartellino rosso;
- 1.3.3.3 La squadra che abbia effettuato la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) invalida non può effettuare ulteriori richieste di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) per il resto della partita.
- 1.4 Procedura per l'effettuazione della richiesta di revisione VAR dell'allenatore**
- 1.4.1 Per effettuare una richiesta di revisione VAR dell'allenatore, l'allenatore (oppure il vice allenatore o altro dirigente che agisca quale allenatore a seguito della sua precedente espulsione con cartellino rosso) deve lanciare una bandiera verde nel campo di gioco ed effettuare con le mani il segnale VAR, formando un quadrato immaginario con gli indici.
- 1.4.2 Quando sia effettuata una richiesta di revisione VAR dell'allenatore:
- 1.4.2.1 gli arbitri interrompono il gioco nel primo momento opportuno per effettuare una revisione VAR secondo quanto previsto dall'Appendice 5;
- 1.4.2.2 l'arbitro e l'eventuale Delegato presente effettuano una revisione VAR della decisione o situazione contestata; gli arbitri possono chiedere chiarimenti sull'oggetto della contestazione all'allenatore o dirigente interessato;
- 1.4.2.3 una volta completata la revisione VAR, l'arbitro si posiziona in prossimità della linea di metà campo e comunica e/o segnala la propria decisione.

- 1.4.3 Quando la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) è effettuata dalla squadra in possesso di palla e, prima che gli arbitri interrompano il gioco, la stessa squadra realizzi una rete, l'allenatore che ha richiesto la revisione VAR informa l'arbitro se intenda conservare la rete assegnata oppure proseguire con la revisione VAR. In tal caso l'allenatore può decidere:
- 1.4.3.1 di conservare la rete assegnata, mantenendo per il prosieguo della partita il diritto di effettuare la richiesta di revisione VAR dell'allenatore;
- 1.4.3.2 di richiedere comunque l'effettuazione della revisione VAR, con tutte le conseguenze previste dalla presente Appendice 6.
- 1.5 Tempistica della richiesta**
- 1.5.1 Una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) è valida soltanto se effettuata entro i termini previsti dal presente Articolo 1.5.
- 1.5.2 Qualora riguardi una possibile azione violenta non sanzionata, la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) deve essere effettuata senza ritardo dopo l'episodio e, comunque, non oltre il termine del successivo possesso della squadra che la effettui.
- 1.5.2.1 Ai fini del presente articolo, per "successivo possesso della squadra che effettua la richiesta di revisione VAR dell'allenatore" si intende:
- 1.5.2.1.1 qualora la squadra fosse in possesso al momento dell'episodio, che la richiesta è valida qualora sia effettuata durante quel possesso, durante il possesso successivo della squadra avversaria, oppure durante il possesso immediatamente successivo della squadra richiedente, ma non oltre;
- 1.5.2.1.2 qualora la squadra non fosse in possesso al momento dell'episodio, che la richiesta è valida qualora sia effettuata durante il possesso in corso della squadra avversaria, oppure durante il successivo possesso della squadra richiedente, ma non oltre.
- 1.5.3 Se la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) si riferisca a un fallo da rigore assegnato, la richiesta deve essere effettuata immediatamente e, comunque, prima che il tiro di rigore venga eseguito.
- 1.5.4 Se la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) si riferisca a un possibile fallo da rigore non assegnato, al presunto mancato utilizzo della VAR per verificare una rete o una rimessa d'angolo, a qualsiasi altra situazione contestabile non espressamente disciplinata nel presente articolo, la richiesta deve essere effettuata senza ritardo e, comunque, non oltre il verificarsi della prima delle seguenti circostanze:
- 1.5.4.1 la fine del successivo possesso della squadra richiedente.
- 1.5.4.2 la scadenza di un time-out richiesto immediatamente dopo l'episodio contestato.
- 1.5.4.3 l'esecuzione di una rimessa d'angolo o di un tiro di rigore assegnati successivamente all'episodio.
- 1.5.4.4 la ripresa del gioco dopo l'assegnazione di una rete.
- 1.5.4.5 la ripresa del gioco dopo che gli arbitri hanno fermato la partita e preso il controllo della palla.
- 1.5.5 Se la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) riguarda il mancato utilizzo del VAR per verificare se una rete sia stata realizzata prima della scadenza del cronometro dei 18/28 secondi, della fine del periodo o di un'altra interruzione rilevante, la richiesta deve essere effettuata senza ritardo e, comunque, prima della ripresa del gioco.
- 1.5.6 Richiesta di revisione VAR dell'allenatore accolta**
- 1.5.6.1 Una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) è considerata accolta se la decisione iniziale dell'arbitro viene modificata o annullata:
- 1.5.6.1.1 a favore della squadra che ha presentato la richiesta di revisione VAR dell'allenatore;
- 1.5.6.1.2 per lo stesso motivo che ha originato la richiesta di revisione VAR dell'allenatore.
- 1.5.7 La richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) non è accolta se:
- 1.5.7.1 l'arbitro conferma la decisione originaria;
- 1.5.7.2 l'arbitro modifica la decisione per una ragione diversa da quella indicata nella richiesta di revisione VAR dell'allenatore, anche se il nuovo provvedimento favorisce la squadra richiedente.

- 1.5.8 Se accolta, la squadra conserva il diritto di effettuare un'ulteriore richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) durante la stessa partita. Ogni squadra non può comunque effettuare più di due (2) richieste di revisione VAR dell'allenatore complessive per partita, anche se entrambe siano accolte.
- 1.5.9 Se la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) non è accolta, essa viene considerata utilizzata e l'Allenatore non può presentarne altre per il resto dell'incontro.
- 1.5.10 Spetta esclusivamente all'arbitro stabilire se la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) sia stata accolta o meno.
- 1.6 Conseguenze di una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) accolta**
- 1.6.1 La partita riprende secondo le modalità previste dalla nuova decisione arbitrale.
- 1.6.2 Il cronometro dei 18/28 secondi e il tempo residuo del periodo sono riportati al momento in cui si è verificato l'episodio contestato oppure a quanto stabilito dall'arbitro.
- 1.6.3 Sono annullate tutte le reti, i time-out e i falli personali verificatisi nel periodo di gioco che non si sarebbe svolto se l'arbitro avesse adottato fin dall'inizio la decisione corretta. Rimangono invece validi ed efficaci tutti i cartellini gialli e i cartellini rossi nonché tutte le sanzioni applicate per azioni violente e cattiva condotta, salvo che essi costituiscano l'oggetto stesso della decisione modificata.
- 1.7 Conseguenze di una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) respinta**
- 1.7.1 Il gioco riprende con il tempo residuo nel periodo e sul cronometro dei 18/28 secondi esistente al momento dell'interruzione.
- 1.7.2 La ripresa del gioco è concessa alla squadra che era in possesso della palla al momento dell'interruzione. Se nessuna squadra era in possesso, il gioco riprende con una rimessa neutrale.
- 1.7.3 La ripresa avviene in conformità alla decisione assunta dall'arbitro e secondo le normali disposizioni applicabili prevista dal presente Regolamento.
- 1.7.4 La posizione della palla al momento dell'interruzione determina il posizionamento dei giocatori alla ripresa: se la palla si trovava nella metà campo difensiva della squadra che ha il possesso dopo la revisione, entrambe le squadre devono schierarsi nella rispettiva metà campo difensiva; se la palla si trovava nella metà campo offensiva della squadra che ha il possesso dopo la revisione, i giocatori di entrambe le squadre possono occupare qualsiasi posizione nel campo di gioco.
- 1.8 Salvo la perdita della propria richiesta di revisione VAR dell'allenatore, non vi sono ulteriori conseguenze per la squadra che abbia presentato una richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) consentita ma non accolta.
- 1.9 Simulazione accertata a seguito di richiesta di revisione VAR dell'allenatore**
- 1.9.1 Qualora la richiesta di revisione VAR dell'allenatore (*Coach's Challenge*) riguardi una presunta azione violenta non sanzionata e, a seguito della revisione VAR, l'arbitro accerti che non vi è stata alcuna azione violenta ma che un giocatore della squadra richiedente ha simulato, in tal caso la squadra del giocatore è sanzionata per la simulazione, con applicazione delle conseguenze disciplinari previste dal presente Regolamento.
- 1.9.2 La partita riprende con un tiro libero a favore della squadra avversaria.
- 1.9.3 Il tempo residuo del periodo rimane quello esistente al momento dell'interruzione per effettuare la revisione VAR a seguito della richiesta dell'allenatore e il cronometro dei 18/28 secondi è imposta in conformità all'Articolo 9 del presente Regolamento.
- 1.10 Durante la revisione VAR conseguente alla richiesta di un allenatore, entrambe le squadre possono effettuare sostituzioni secondo quanto previsto dal presente Regolamento prima che venga comunicato l'esito della revisione.
- 1.11 In caso di guasto elettronico o di qualsiasi malfunzionamento del sistema VAR che renda impossibile effettuare la richiesta di revisione VAR dell'allenatore, tale richiesta è considerata nulla e la medesima squadra conserva il diritto di richiederne un'altra successivamente.

**Appendice 7 – PROTOCOLLO LIVE STREAMING VAR****1. Scopo**

- 1.1 Lo scopo del presente Protocollo *Live Streaming* VAR è di promuovere l'accuratezza, l'integrità e la trasparenza delle decisioni arbitrali nella pallanuoto mediante l'ausilio delle moderne tecnologie.
- 1.2 Il presente Protocollo si applica alle partite nelle quali sia disponibile un sistema VAR con *Live Streaming*, ma non un sistema VAR completo dotato di telecamere dedicate.
- 1.3 Qualora sia disponibile un sistema VAR completo, deve essere applicato il vigente Protocollo VAR (Appendice 5) e non il presente Protocollo *Live Streaming* VAR (Appendice 7).

**2. Principi**

- 2.1 Le decisioni adottate dagli arbitri durante la partita restano efficaci e definitive. L'arbitro può assumere qualsiasi decisione ritenuta appropriata a seguito di una revisione *Live Streaming* VAR, riguardante una delle squadre o qualsiasi giocatore, indipendentemente dal motivo che ha determinato la revisione *Live Streaming* VAR.
- 2.2 Per revisione *Live Streaming* VAR si intende la procedura mediante la quale l'arbitro esamina le immagini della partita, fornite dal Delegato (o dall'arbitro VAR, se designato), utilizzando il sistema *Live Streaming* VAR disponibile, al fine di assumere o rivalutare una decisione.
- 2.3 Le Revisioni VAR:
- 2.3.1 possono essere effettuate esclusivamente su decisione dell'arbitro;
- 2.3.2 possono essere effettuate esclusivamente nelle circostanze previste dal presente Protocollo;
- 2.3.3 devono essere completate non oltre la conclusione della prima fase offensiva successiva all'episodio o evento oggetto di revisione, salvo che si tratti di rivedere un possibile errore tecnico.
- 2.4 L'arbitro può decidere discrezionalmente di effettuare una Revisione VAR:
- 2.4.1 prima di assumere una decisione;
- 2.4.2 dopo aver già assunto una decisione, che può essere confermata o modificata a seguito dell'esame delle immagini.
- 2.5 Durante tutta la partita gli arbitri e il Delegato (o l'arbitro VAR, se designato) possono comunicare tra loro in qualsiasi momento, sia prima di una possibile revisione *Live Streaming* VAR, sia durante o dopo la stessa, anche in merito all'opportunità di effettuarla.

**3. Procedura di revisione *Live Streaming* VAR****3.1 Prima della revisione VAR**

- 3.1.1 L'arbitro può, senza esserne obbligato, richiedere al Delegato (o all'arbitro VAR, se designato) di verificare le immagini relative a uno o più episodi verificatisi durante la partita. In tal caso il Delegato (o l'arbitro VAR, se designato) esamina le immagini e comunica all'arbitro se ritiene opportuno procedere a una revisione *Live Streaming* VAR.
- 3.1.2 Il Delegato e l'arbitro VAR (se designato) possono segnalare agli arbitri l'opportunità di effettuare una revisione *Live Streaming* VAR qualora lo ritengano appropriato.
- 3.1.3 La decisione finale sull'effettuazione o meno della revisione *Live Streaming* VAR spetta comunque esclusivamente agli arbitri.
- 3.1.4 Qualora l'arbitro ritenga necessario procedere a una revisione *Live Streaming* VAR, a seguito di comunicazioni con altri ufficiali di gara o per propria iniziativa, interrompe la partita nel primo momento opportuno successivo all'episodio che intende riesaminare.
- 3.1.4.1 Può costituire un **momento opportuno**, a titolo esemplificativo:
- 3.1.4.1.1 quando nessuna delle due squadre sia in possesso della palla;
- 3.1.4.1.2 quando una squadra sia in possesso della palla ma non tragga né vantaggio né svantaggio evidente dall'interruzione;
- 3.1.4.1.3 in occasione di una normale interruzione del gioco (ad esempio a seguito dell'assegnazione di un fallo, di una rimessa dal fondo o di un time-out).

- 3.1.5 Ad eccezione della revisione riferita a un possibile errore tecnico, l'arbitro deve effettuare la revisione *Live Streaming* VAR non oltre la conclusione della prima fase offensiva successiva all'episodio oggetto di verifica. Dopo tale momento non sarà più consentita alcuna revisione *Live Streaming* VAR.

### **3.2 Durante la Revisione Live Streaming VAR**

#### **3.2.1 L'arbitro:**

- 3.2.1.1 esamina tutte le immagini disponibili relative all'episodio o evento da verificare mediante il sistema *Live Streaming* VAR;

- 3.2.1.2 può utilizzare qualsiasi *replay* disponibile sul computer del Delegato (o dell'arbitro VAR, se designato), comprese le immagini televisive;

- 3.2.1.3 può inoltre utilizzare qualsiasi altro elemento video ritenuto attendibile.

- 3.2.2 Durante la revisione, per quanto possibile, l'arbitro deve rimanere visibile dal campo di gioco e privilegiare sempre l'accuratezza della decisione.

- 3.2.3 Non è previsto alcun limite di tempo per la revisione *Live Streaming* VAR, né alcun obbligo di svolgerla con particolare rapidità.

- 3.2.4 L'arbitro può consultare l'altro arbitro e gli altri ufficiali di gara nella misura ritenuta opportuna.

- 3.2.5 I giocatori presenti nel campo di gioco devono rimanere nelle rispettive metà campo.

- 3.2.6 I giocatori e i dirigenti non presenti nel campo di gioco devono restare nella posizione occupata al momento dell'inizio della revisione *Live Streaming* VAR, salvo diversa disposizione arbitrale.

- 3.2.7 Durante la revisione *Live Streaming* VAR sono consentite sostituzioni da qualsiasi area di rientro prima che l'arbitro comunichi la propria decisione.

- 3.2.8 Successivamente i giocatori devono prepararsi alla ripresa del gioco secondo quanto previsto dal Regolamento.

- 3.2.9 L'arbitro che non sta effettuando la revisione *Live Streaming* VAR controlla i giocatori di entrambe le squadre affinché assumano le corrette posizioni per la ripresa del gioco.

- 3.2.10 Salvo diversa disposizione, una volta assunta la decisione a seguito della revisione *Live Streaming* VAR, l'arbitro applica le conseguenze previste e fa riprendere la partita conformemente al Regolamento.

- 3.2.11 Prima della ripresa del gioco, l'arbitro adotta, segnala e fa applicare tutte le conseguenze derivanti dalla decisione assunta.

- 3.3 Il risultato della partita non può essere invalidato né modificato in conseguenza di:

- 3.3.1 malfunzionamenti del sistema *Live Streaming* VAR;

- 3.3.2 decisioni assunte mediante revisione *Live Streaming* VAR successivamente ritenute errate;

- 3.3.3 decisioni di effettuare o non effettuare una revisione *Live Streaming* VAR;

- 3.3.4 episodi relativi a situazioni non sottoponibili a revisione.

- 3.4 Tali circostanze non costituiscono motivo valido di reclamo o impugnazione avverso l'omologazione del risultato della partita o una decisione arbitrale.

### **4. Situazioni sottoponibili a revisione Live Streaming VAR durante la partita**

- 4.1 L'utilizzo della revisione *Live Streaming* VAR è limitato alle seguenti categorie di decisioni:

- 4.1.1 rete realizzata allo scadere del tempo di possesso o del periodo;

- 4.1.2 errori del tavolo della giuria e/o malfunzionamenti del sistema elettronico, compresi i pulsanti dei time-out;

- 4.1.3 tiro effettuato al termine di un periodo in presenza di un giocatore espulso;

- 4.1.4 revisione di una possibile azione violenta;

- 4.1.5 interferenza nell'esecuzione di un tiro di rigore;

- 4.1.6 entrata o rientro irregolare o illegale di giocatori.

### **5. Rete realizzata allo scadere del tempo di possesso o del periodo**

- 5.1 Qualora sia necessaria una revisione *Live Streaming* VAR per verificare una possibile rete realizzata allo scadere del tempo di possesso o del periodo, la revisione deve essere effettuata:

- 5.1.1 immediatamente dopo la convalida della rete, se questa è stato assegnato;

- 5.1.2 al primo momento opportuno, se la rete non è stata assegnata.
- 5.2 Durante la revisione l'arbitro verifica se la rete debba essere convalidata sulla base delle prove disponibili, esaminando in particolare:
- 5.2.1 se, in caso di dubbio, la palla abbia lasciato la mano del tiratore prima della scadenza del tempo di possesso o del periodo;
- 5.2.2 qualora la rete derivi da una ribattuta conseguente a un precedente tiro della squadra attaccante effettuato in prossimità della scadenza del tempo di possesso, se tale tiro sia stato eseguito prima dello scadere del tempo.
- 5.2.3 Il periodo o la partita non possono essere dichiarati conclusi fino al completamento e alla comunicazione della decisione conseguente alla revisione *Live Streaming* VAR.
- 6. Errori del tavolo della giuria e/o malfunzionamenti del sistema elettronico, compresi i pulsanti dei time-out**
- 6.1 In caso di errori tecnici degli ufficiali di segreteria o di malfunzionamento delle apparecchiature elettroniche, l'arbitro può utilizzare il sistema di revisione *Live Streaming* VAR per determinare la corretta soluzione regolamentare della situazione verificatasi.
- 7. Revisione di una possibile azione violenta**
- 7.1 L'arbitro può adottare qualsiasi decisione appropriata, inclusa la determinazione che:
- 7.1.1 sia stata commessa un'azione violenta;
- 7.1.2 vi sia stata cattiva condotta (gioco aggressivo);
- 7.1.3 vi sia stata simulazione;
- 7.1.4 non sia stato commesso alcun fallo.
- 7.2 Nel formulare la propria decisione, l'arbitro può confermare o modificare qualsiasi decisione inizialmente assunta.
- 7.3 Qualora, a seguito della revisione *Live Streaming* VAR, l'arbitro ritenga che sia stato commesso un fallo (compresa un'azione violenta, una cattiva condotta o una simulazione):
- 7.3.1 sono applicate le sanzioni disciplinari previste;
- 7.3.2 la partita riprende dal momento del fallo, con il tempo di possesso e il tempo residuo del periodo correttamente ripristinati;
- 7.3.3 il gioco riprende secondo le modalità previste dal Regolamento per la fattispecie accertata;
- 7.3.4 eventuali reti, time-out e falli personali verificatisi tra l'episodio e l'inizio della revisione *Live Streaming* VAR sono annullati. Restano invece validi e registrati nel verbale della partita (PNV1):
- 7.3.4.1 cartellini gialli;
- 7.3.4.2 cartellini rossi;
- 7.3.4.3 sanzioni per azione violenta;
- 7.3.4.4 sanzioni per cattiva condotta (compreso il gioco aggressivo);
- 7.3.4.5 nonché tutte le relative conseguenze disciplinari.
- 7.3.5 Qualora invece l'arbitro stabilisca che non sia stato commesso alcun fallo:
- 7.3.5.1 se prima della revisione *Live Streaming* VAR non era stato assegnato alcun fallo, il gioco riprende con un tiro libero a favore della squadra in possesso della palla al momento dell'interruzione;
- 7.3.5.2 se era stato assegnato un fallo, il gioco riprende secondo le modalità regolamentari previste per tale fattispecie.
- 8. Interferenza nell'esecuzione di un tiro di rigore**
- 8.1 Quando gli arbitri o il Delegato (o l'arbitro VAR, se designato) sospettano un'interferenza durante l'esecuzione di un tiro di rigore, gli arbitri possono utilizzare il sistema di revisione *Live Streaming* VAR per verificare l'episodio.
- 8.2 In base all'esito della revisione, la partita riprende nel modo previsto dal Regolamento.

**9. Entrata o rientro irregolare o illegale di giocatori**

- 9.1 Qualora gli arbitri o il Delegato (o l'arbitro VAR, se designato) sospettino un'entrata o un rientro irregolare o illegale di uno o più giocatori, possono utilizzare il sistema di revisione *Live Streaming* VAR per verificare l'episodio.
- 9.2 In funzione della decisione adottata, la partita riprende secondo le modalità previste dalle Regole della Pallanuoto.

IL SEGRETARIO GENERALE  
(Antonello Panza)