



Gruppo Ufficiali Gara

stagione 2022/2023

Riunione 1-2 ottobre 2022





Coerente e rigorosa applicazione delle Regole, secondo i seguenti principi:

- ✓ Proteggere il **movimento** e le **abilità** (skills) degli atleti
- ✓ Fischiare solo quando è **necessario**, tenendo presente la regola del **vantaggio**
- ✓ **Fischiare la «partita», non i «falli»**
- ✓ Non fischiare un **controfallo** per una qualsiasi azione fallosa dell'attaccante (ad eccezione del gioco provocatorio, aggressivo o che genera un vantaggio)
- ✓ Il pubblico deve comprendere quello che facciamo: evitiamo i fischi **«inutili» per fatti lontani dalla palla**
- ✓ Prevenire il gioco **aggressivo**
- ✓ Interpretare in maniera **uniforme e coerente** le regole



L'arbitro deve comprendere da subito la partita e in particolare come si sviluppa il gioco e non limitarsi a fischiare una serie di falli.

Tutti gli interventi devono essere coerenti con le regole.

Ad esempio, l'errata applicazione della regola del vantaggio porta a:

- far diventare il gioco troppo aggressivo.
- non proteggere il movimento dell'attaccante con il rischio di fischiare dei controfalli che rendono poco vantaggioso un gioco così impostato.

Quindi occorre niente di più e niente di meno che fischiare ciò che è necessario comprendendo bene la partita nel suo sviluppo tecnico e tattico.

L'arbitro deve comprendere bene il significato della frase «**Fischiare** solo quando è **necessario**, tenendo presente la **regola del vantaggio**» e la sua conseguente applicazione coerente per tutto l'incontro.

In particolare, in caso vi sia una azione fallosa l'arbitro dovrà sempre valutare l'eventuale «vantaggio» esistente.

Per comprendere meglio questo concetto è importante conoscere **dov'è la palla**, cosa sta **preparando la squadra**, il **tempo di possesso** residuo e soltanto poi decidere di conseguenza.

Non sempre il fischio del fallo rappresenta la soluzione migliore per la squadra che attacca!

Quindi non fischiare meno falli, ma fischiare solo quando è necessario!

Gli interventi su **azioni fallose in zone senza palla** devono essere valutati attentamente e attuati solo quando è necessario.

Quando si deve intervenire immediatamente se:

- il gioco diviene troppo aggressivo
- e/o il fallo è persistente
- e/o il fallo riduce il vantaggio acquisito dalla squadra

L'arbitro, nel valutare un fallo senza palla, **deve ritardare leggermente l'intervento** per valutarne il reale impatto sul gioco. Per esempio, in assenza di aggressività o fallo persistente, se il centroboia commette un fallo sul difensore **si deve valutare di intervenire anche 2-3 secondi dopo soltanto quando viene effettuato il passaggio**. Se il gioco si sviluppa sul perimetro senza passaggio e la difesa recupera la posizione, il fischio è inutile.

Anche nelle ripartenze il controfallo deve essere sanzionato solo se c'è un reale vantaggio acquisito impropriamente.

Gli arbitri devono comprendere quando i giocatori stanno competendo per la palla, per la posizione o per guadagnare un vantaggio o quando, senza interessarsi del gioco, intervengono sull'avversario con l'unico interesse di distruggere il gioco.

In questo caso l'arbitro deve intervenire immediatamente senza remore e fermare:

- il gioco aggressivo
- il gioco eccessivamente fisico
- il gioco violento

- Applicare la regola dell'*impeding* e penalizzare la difesa scorretta
- Consentire il libero movimento degli attaccanti non fischiando dei controfalli «facili»
- Sanzionare il comportamento scorretto (aggressivo, provocatorio, noncurante del gioco)
- Intervenire nei casi di simulazione

L'applicazione della WP 22.8 deve essere sempre coerente e quindi è espulsione in presenza di:

- ✓ un fallo di **trattenuta/blocco** che impedisce il **libero movimento** dell'attaccante che sta nuotando verso la porta avversaria;
- ✓ un fallo di **trattenuta o blocco in posizione laterale** con palla in volo allo scopo di ritardare l'eventuale passaggio al centro;
- ✓ un fallo che vuole **annullare o ritardare l'azione offensiva** avversaria;
- ✓ usare le **due mani per fermare/bloccare** un avversario;
- ✓ un fallo estremamente **aggressivo/provocatorio**.

Attenzione - nella situazione di **«uomo in meno»** specialmente in corrispondenza dei pali sui due metri: **non dovete esitare a fischiare una seconda espulsione specialmente all'inizio partita.**
I giocatori comprenderanno e si adatteranno di conseguenza.

Una situazione di impeding particolarmente delicata è il Pressing, inteso come tattica di gioco.

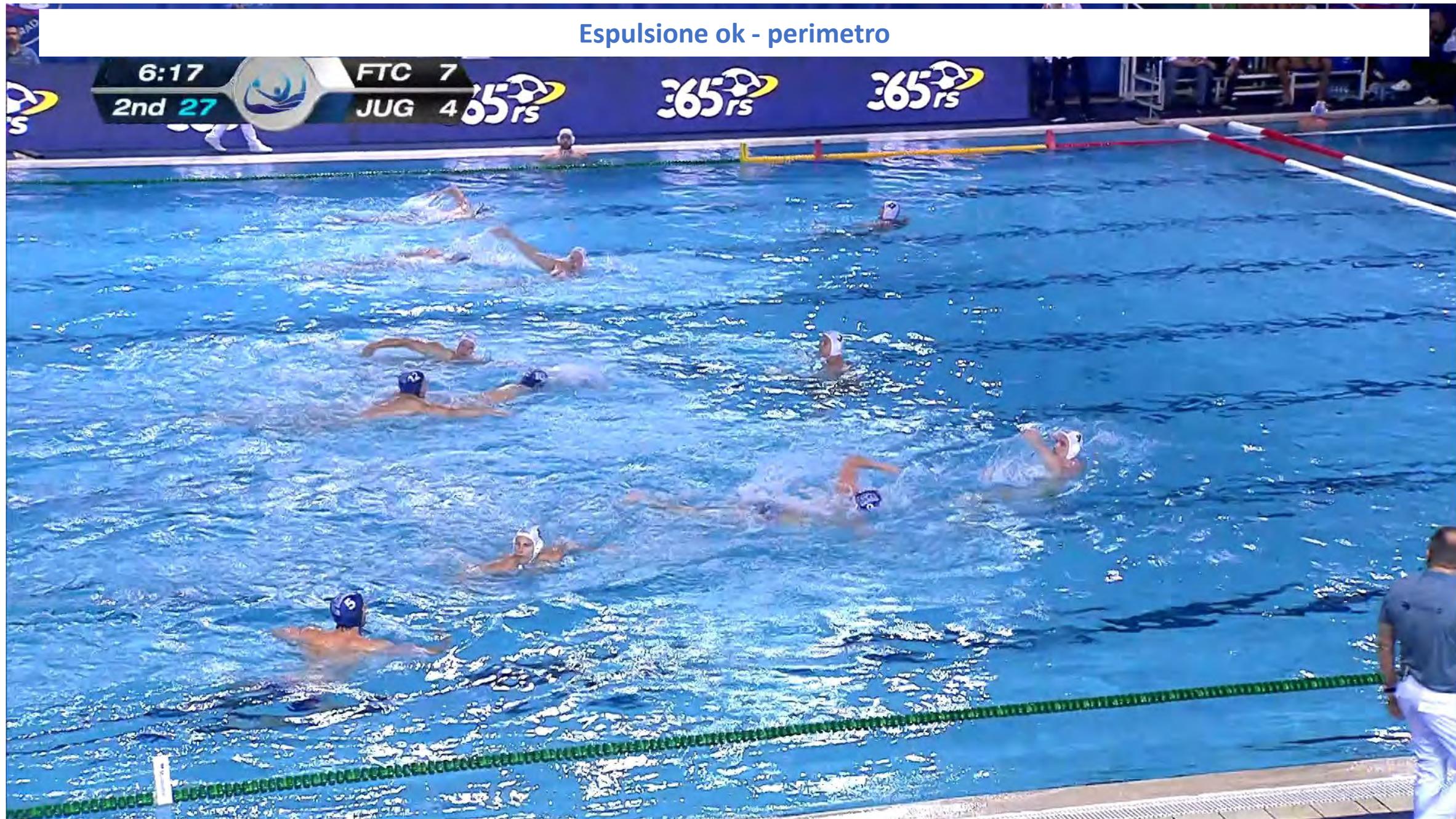
Durante l'incontro dobbiamo distinguere tra due diverse tipologie:

- 1.1 Pressing NON CONSENTITO e assimilabile all'IMPEDING (trattenere, impedire il movimento)**
- 1.2 Pressing consentito (controllo del movimento dell'avversario, toccandolo con una mano)**

Espulsione ok - impeding



Espulsione ok - perimetro



6:17
2nd 27



FTC 7
JUG 4



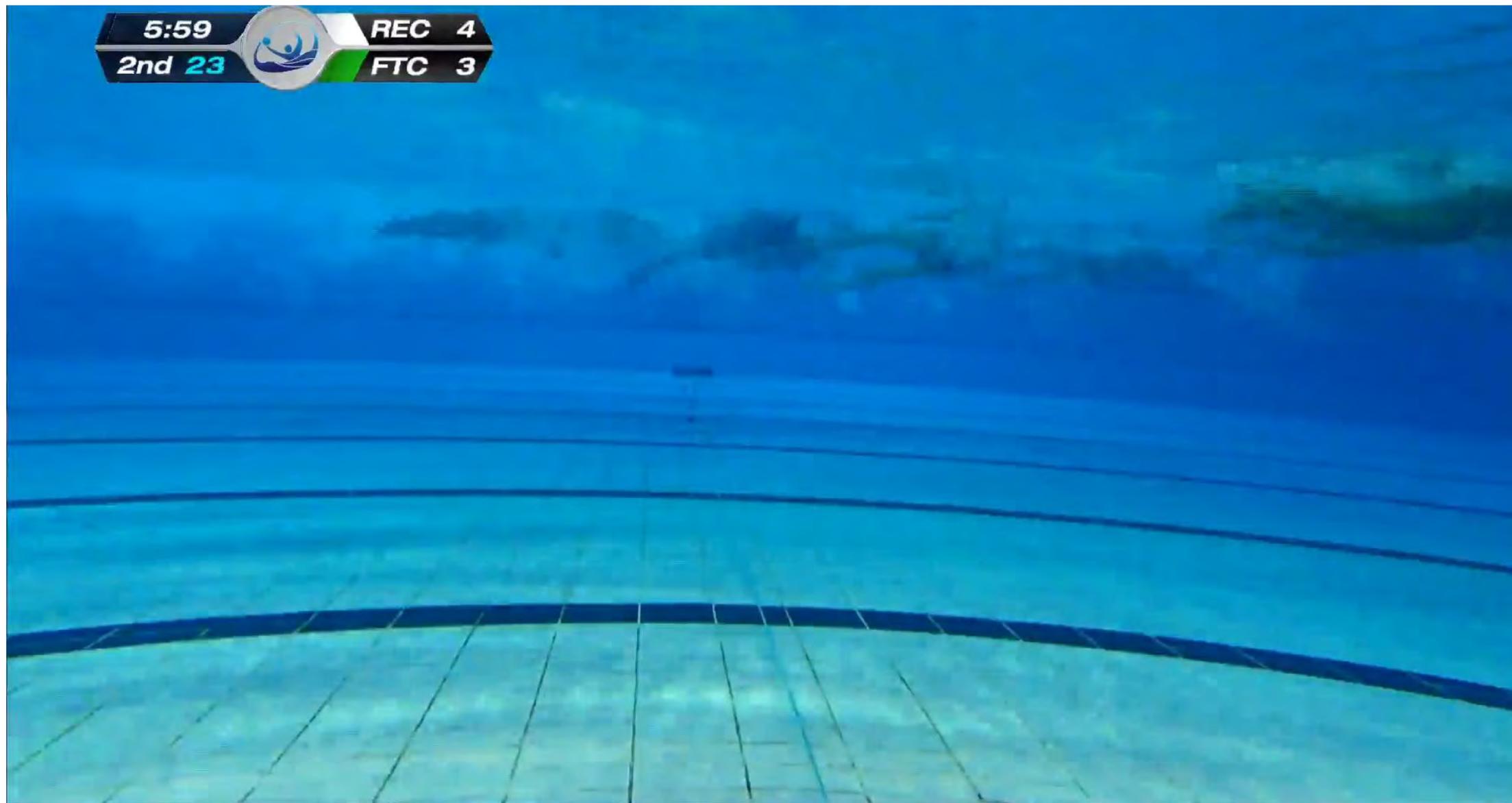
Espulsione quando arriva la palla ok



Corretta espulsione senza palla



Espulsione senza palla, trattenuta in ripartenza



Espulsione su uomo in più, posizione sul palo

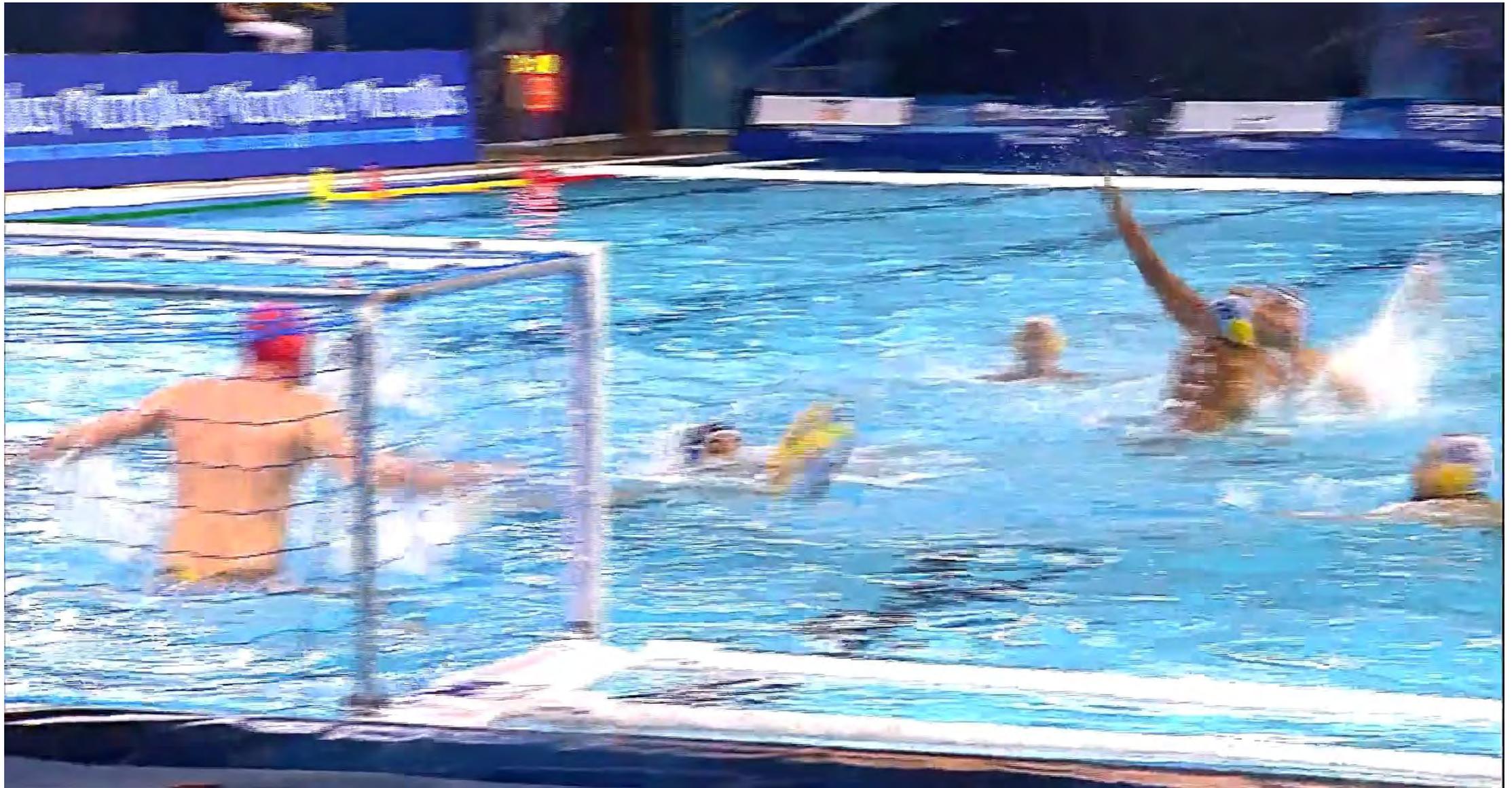


LEAGUE
2:32
1st 17
REC 2
FTC 2

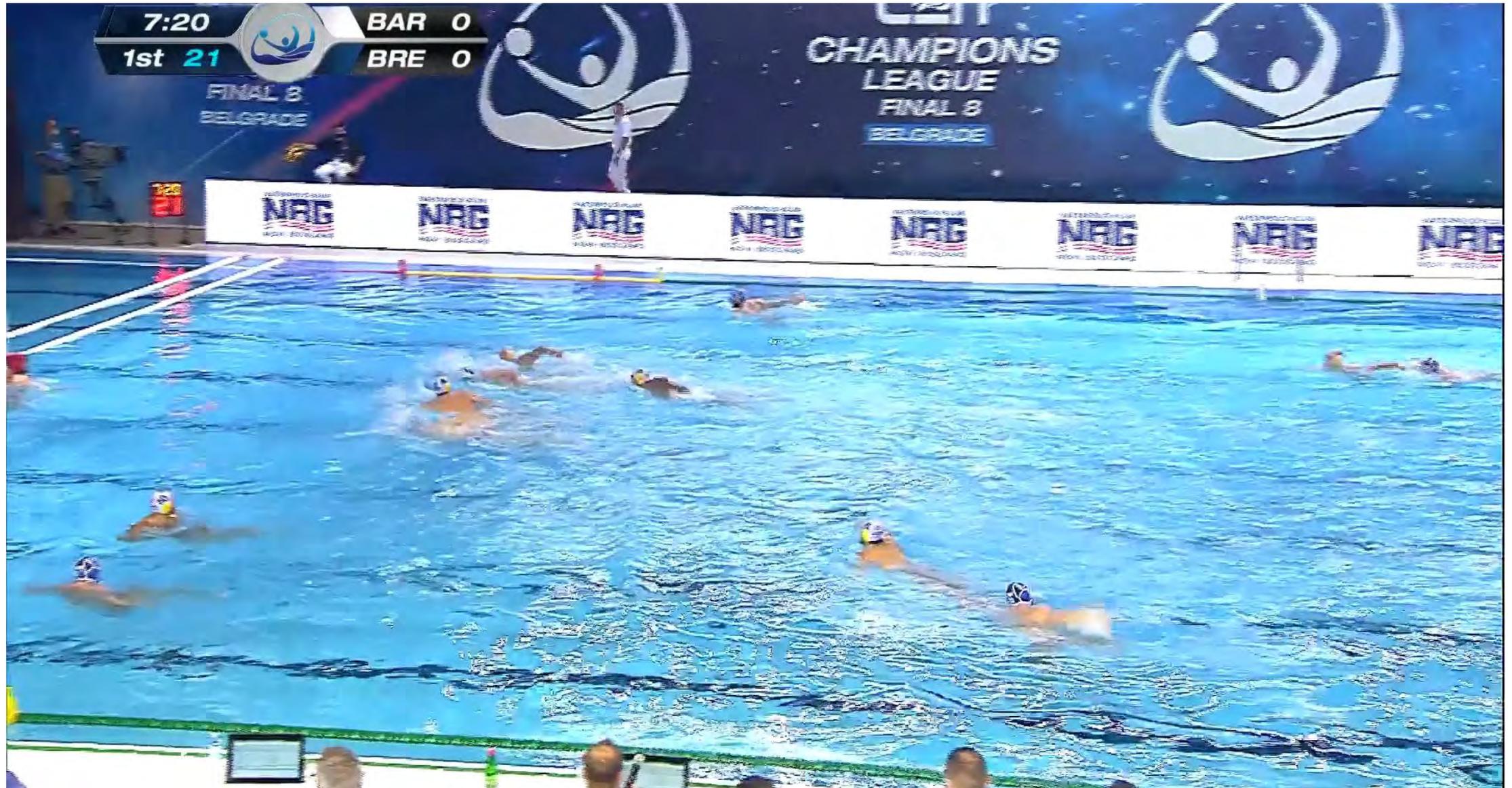
FINAL 8
BELGRADE

VATERPOLO SAVEZ SRB

Non è fallo sul perimetro, OK



Non c'è fallo, OK



Espulsione OK su uomo in più



Espulsione OK su uomo in più



Espulsione OK sul secondo palo



Controfallo OK, impeding in attacco, trattenuta sul difensore



RIPARTENZE

All'inizio dell'azione va fischiato un contropallo se c'è un REALE ED EVIDENTE vantaggio acquisito illegalmente: ad esempio, l'attaccante, commettendo il fallo, si posiziona davanti al difensore in direzione della porta avversaria senza che altri difensori possano contrastarlo.



Al cambio di possesso palla tutti i giocatori devono essere liberi di muoversi e nuotare.

In posizione centrale, l'ex difensore deve essere libero di progredire in attacco senza alcun arresto e contatto con l'ex centro.

Nel caso in cui vi sia un blocco, una evidente trattenuta o un affondamento dell'ex centro va fischiata espulsione.

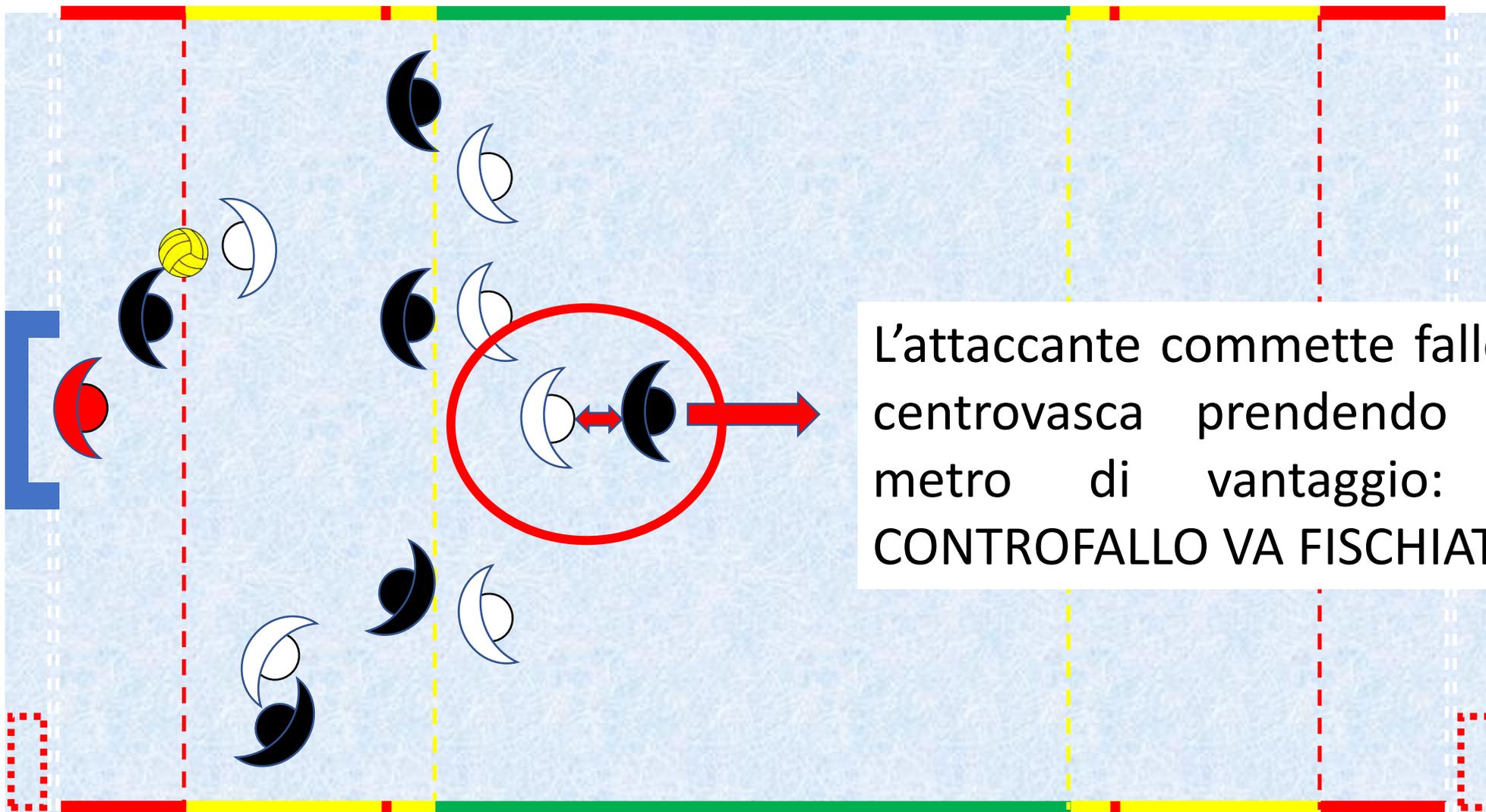
Nel caso in cui l'ex difensore si trovi davanti all'ex centro e trattiene o blocca l'ex centro per ottenere un vantaggio non consentito, invece di nuotare e progredire in attacco, deve essere chiamato un controfallo.

L'arbitro di difesa deve prestare particolare attenzione in una ripartenza dopo un tiro proprio sulla posizione del tiratore e del difensore.

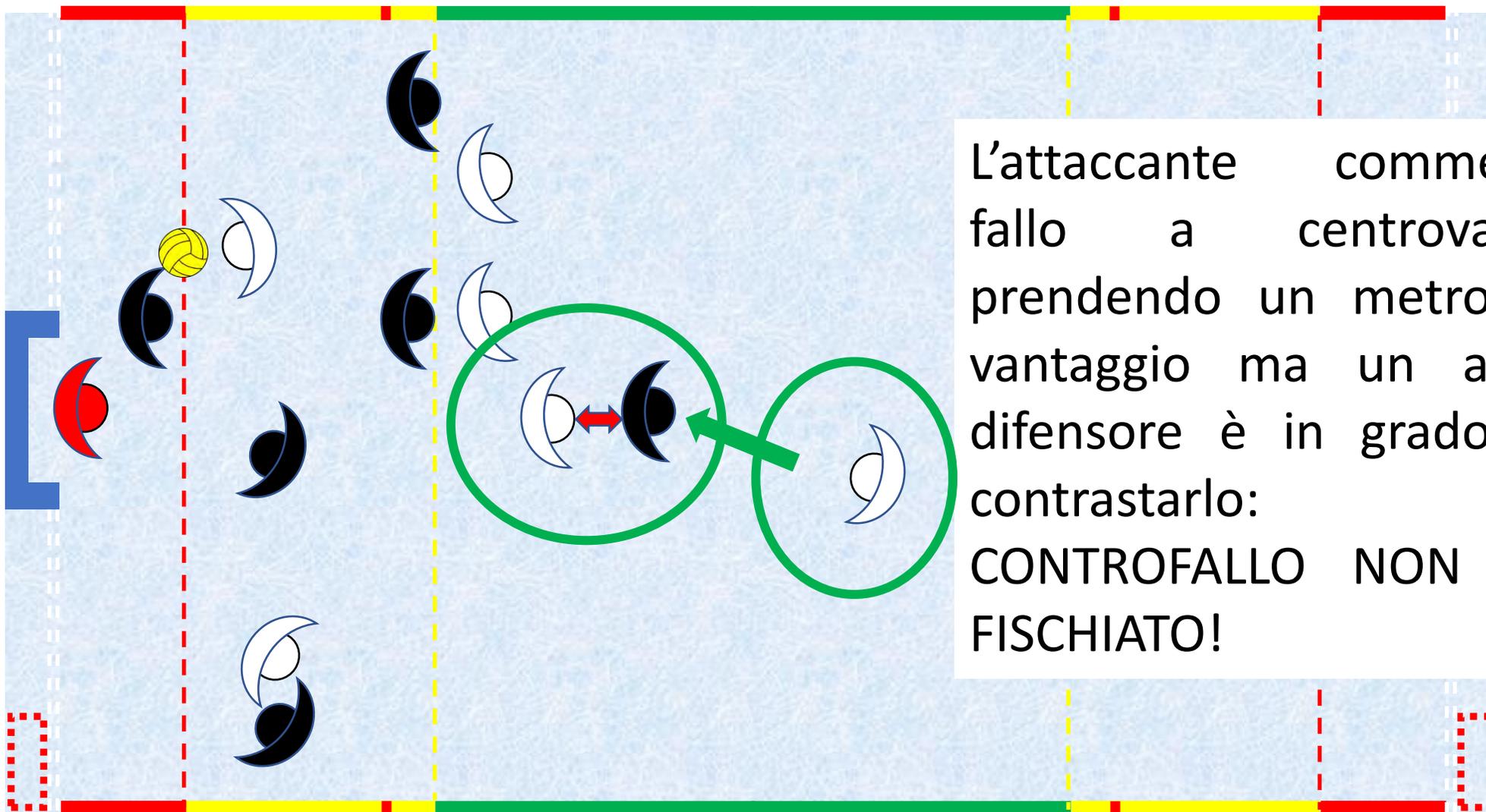
Dopo il tiro, se l'ex difensore, che inizia a muoversi sopra il tiratore subito dopo il tiro, sta simulando che il tiratore lo sta trattenendo, va fischiato controfallo.

Quando il difensore mostra le braccia all'arbitro come prova che non sta toccando l'attaccante e che non ha intenzione di bloccare nessun passaggio o tiro, non c'è nessun fallo.

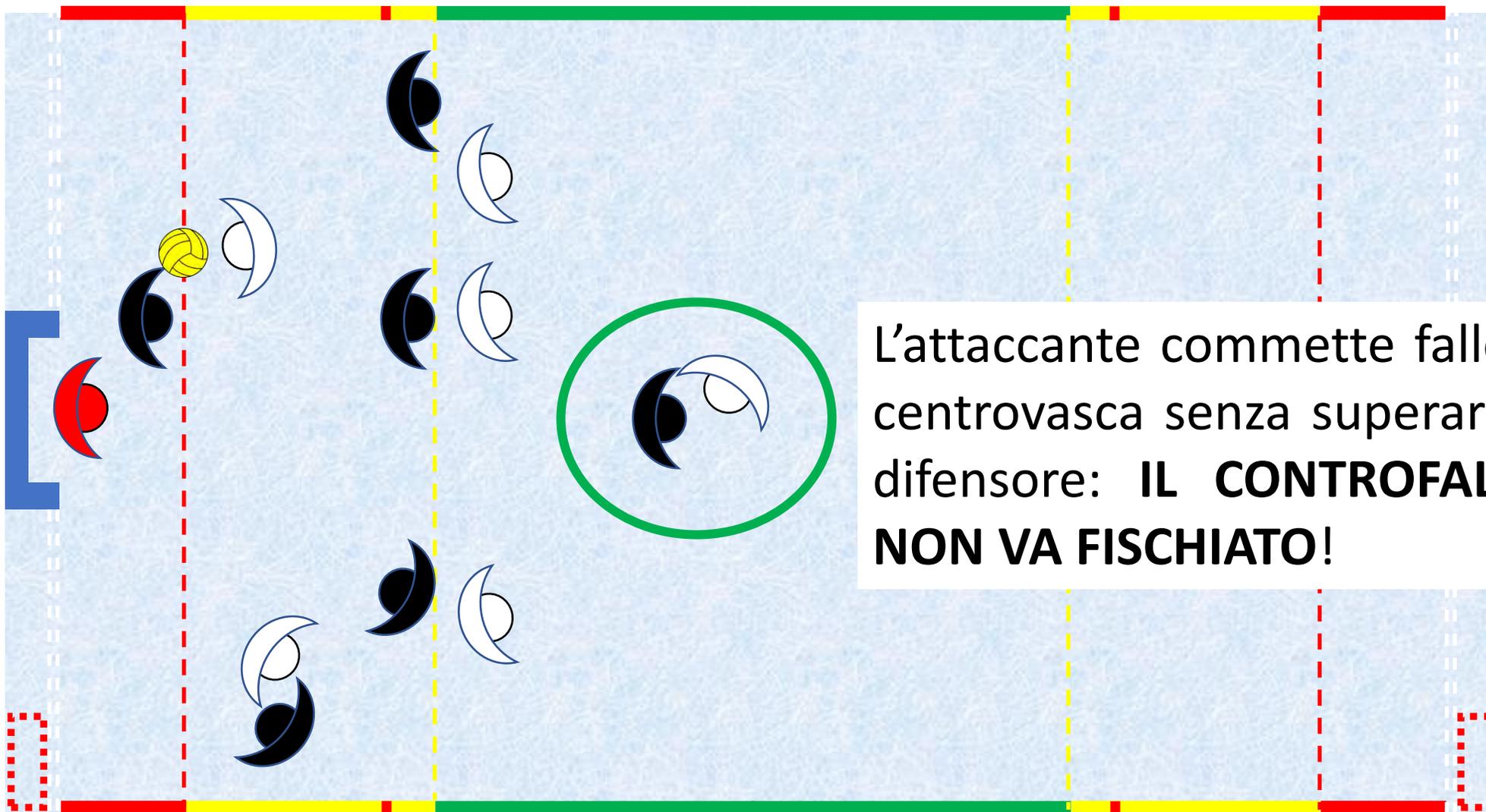
Se l'attaccante continua a simulare di subire un fallo, l'arbitro deve assegnare un controfallo per simulazione.



L'attaccante commette fallo a centrovasca prendendo un metro di vantaggio: IL CONTROFALLO VA FISCHIATO!

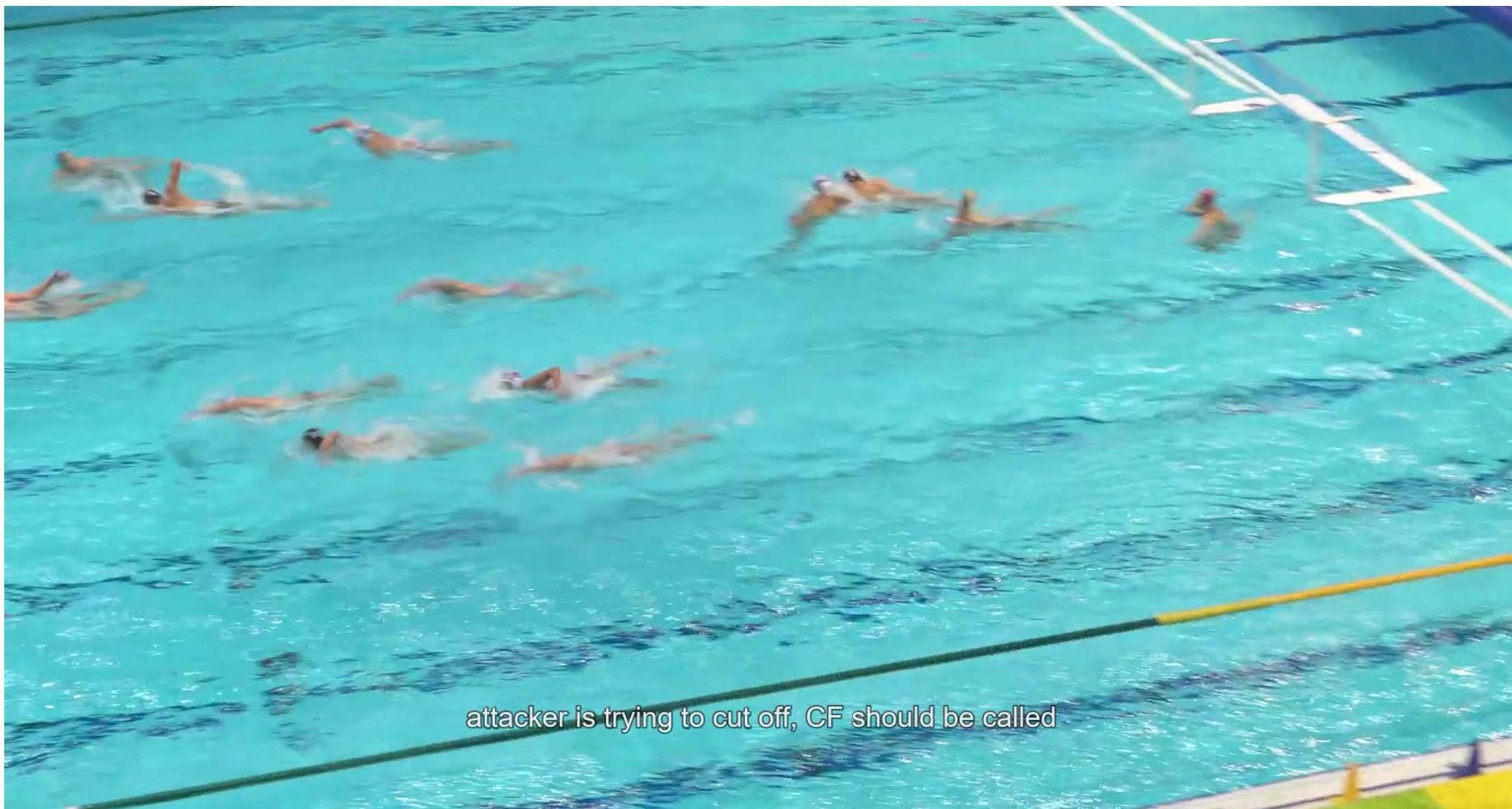


L'attaccante commette fallo a centrovasca prendendo un metro di vantaggio ma un altro difensore è in grado di contrastarlo: IL CONTROFALLO NON VA FISCHIATO!



L'attaccante commette fallo a centrovasca senza superare il difensore: **IL CONTROFALLO NON VA FISCHIATO!**

Controfallo OK



attacker is trying to cut off, CF should be called

Controfallo OK



violent play , correct CF

Corretto controfallo sul difensore del centro (diventato attaccante)



Corretto controfallo sul difensore del centro (diventato attaccante)



Corretto controfallo dopo il tiro



Corretto controfallo sul difensore (poi attaccante) che fa fallo su chi ha tirato in porta



Non è controfallo, ma espulsione dell'attaccante (diventato difensore)



 ESP	7	
 NED	1	
6:08	2ND	

 ESP	4	12	
---	---	----	---

impeding on transition going to contra attack- excl

Sul centroboa senza palla: attendere l'arrivo della palla e fischiare il controfallo anche in leggero ritardo: si deve valutare di intervenire anche 2-3 secondi dopo soltanto quando viene effettuato il passaggio.

L'aggressività, la persistenza non ammettono invece ritardi e non importa dov'è la palla. Va sempre fischiato il fallo contro l'attaccante.

Ci deve essere un REALE vantaggio acquisito.

FALLO SUL CENTROBOA

Se la palla va al centroboa non è espulsione automatica

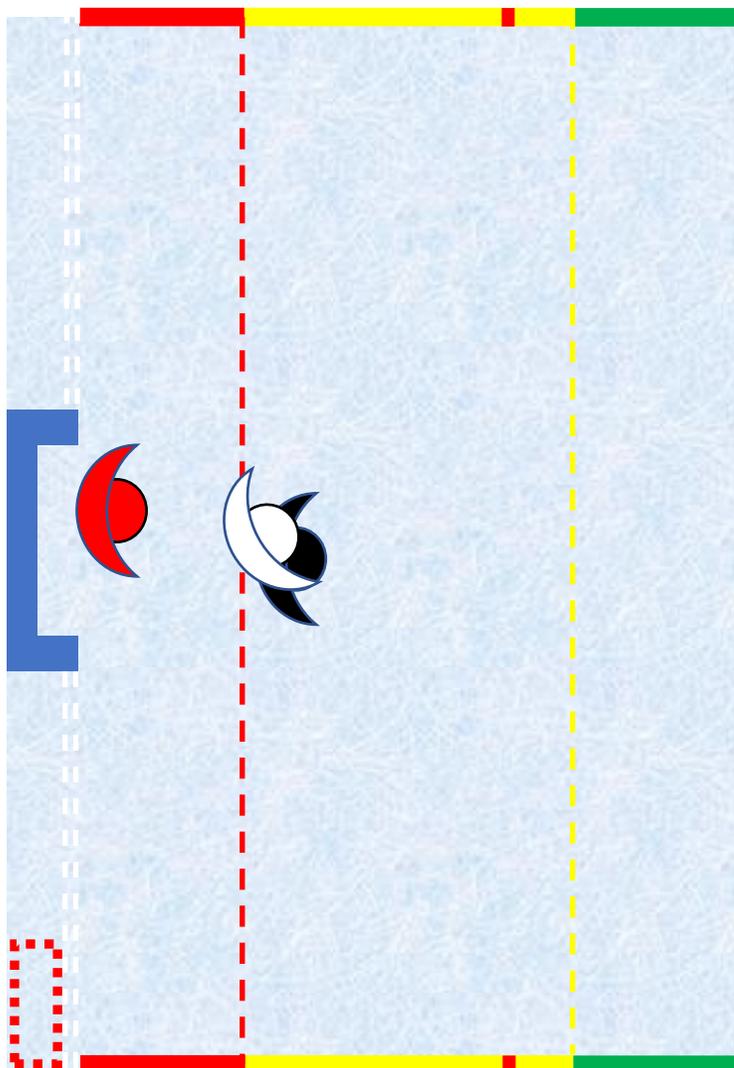
In caso di fallo su un centroboa che sta giocando (o provando a farlo) l'arbitro ha le seguenti diverse opzioni:

- Applicare la regola del vantaggio e non fischiare nulla
- Fischiare un fallo semplice:
 - quando l'attaccante è troppo distante dalla porta e con le spalle alla porta (4/5 metri)
 - e/o fuori dai pali
 - e/o attaccato da più difensori mentre sta perdendo il controllo della palla
- Fischiare una espulsione:
 - il centroboa è trattenuto, tirato indietro, impedito, bloccato con una o due mani, o con movimenti sproporzionati, aggressivi o provocatori e/o perde un vantaggio che si è conquistato!

FALLO DEL CENTROBOA

Sul centroboa senza palla: attendere l'arrivo della palla e fischiare il controfallo anche in leggero ritardo.

Soltanto in caso di aggressività e persistenza non sono ammessi ritardi e non importa dov'è la palla. In questi casi va immediatamente fischiato il controfallo all'attaccante

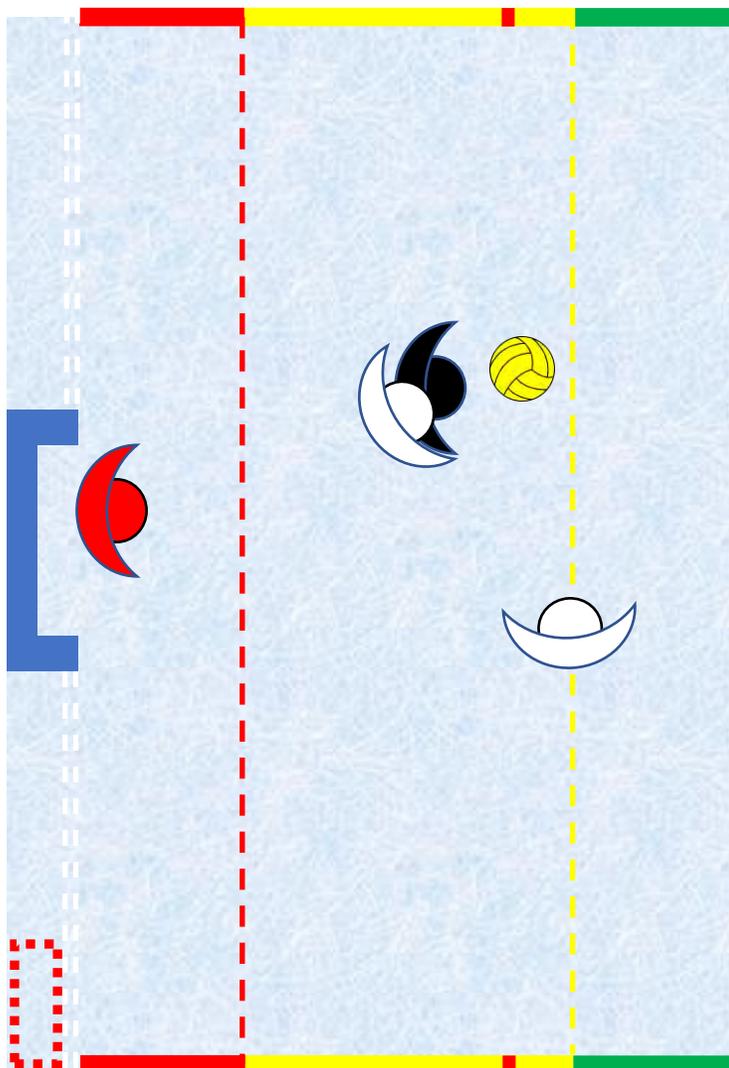


Se durante l'azione, il contatto non sta generando un vantaggio ad uno dei contendenti **non dobbiamo intervenire**.

Significa che, fino a quando i giocatori hanno l'opportunità di giocare e di competere per la posizione (senza trattenere, bloccare o impedire), l'arbitro deve consentire loro di giocare e continuare con l'azione.

Importante è anche valutare quando il **persistere o l'aggressività** dell'azione fallosa del difensore genera di per sé una situazione irregolare di vantaggio, impedendo all'attaccante di cercare la situazione a lui più vantaggiosa.

Nel caso in cui la palla non sia raggiungibile dall'attaccante che subisce un'azione fallosa, per un passaggio sbagliato o perché è più vicina ad un difensore (ad esempio dopo un tiro o parata) non deve essere sanzionato un fallo semplice o da espulsione.



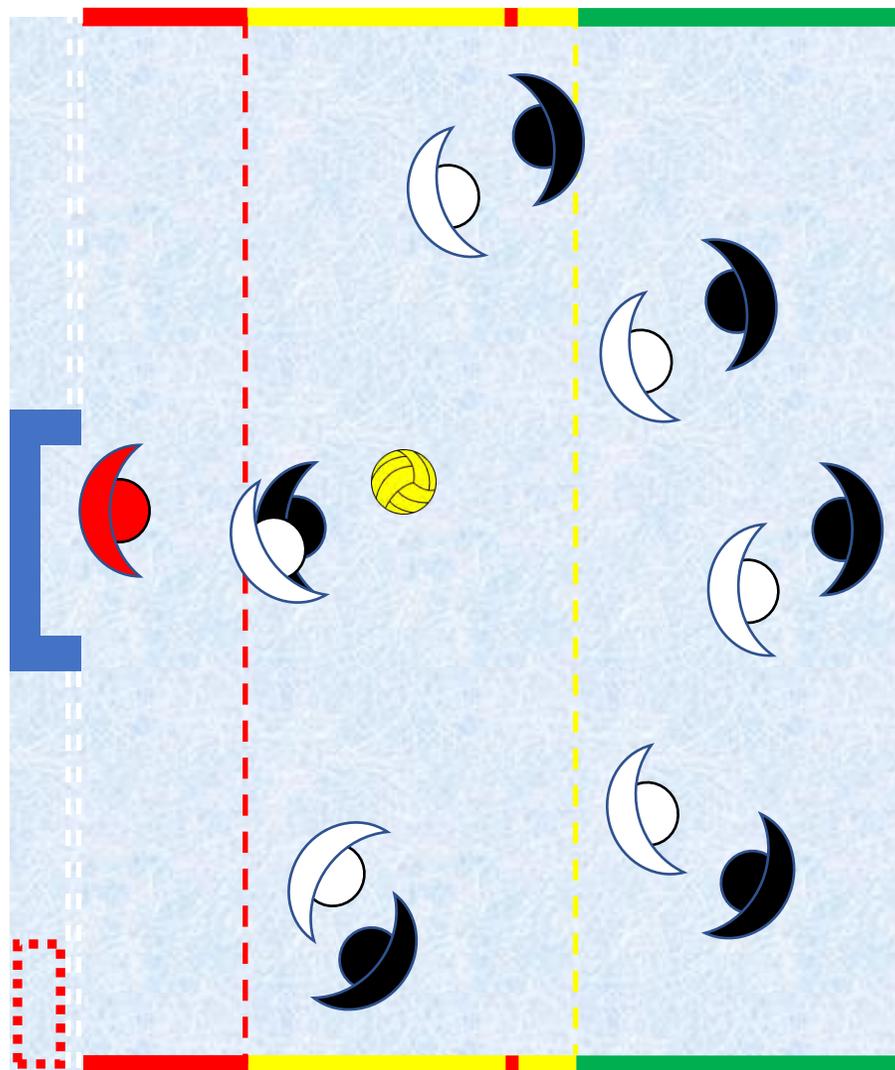
Quando la palla arriva nella posizione del centroboa NON E' AUTOMATICA L'ESPULSIONE.

Quando un difensore tenta di prendere la palla sul centro e ostacola il movimento del centroboa con il corpo, ma senza trattenere, tirare o affondare, allora il difensore commette un fallo semplice perché il centravanti potrebbe perdere il controllo della palla.

Un fallo semplice al centro (quando sta perdendo il controllo della palla) consente all'attaccante di continuare l'azione quando è ostacolato dal difensore (senza trattenere, affondare o impedire).

Di seguito alcuni esempi:

- ❖ quando il centro è girato con le spalle alla porta e la sua posizione è troppo lontana dalla porta (circa 4 metri);
- ❖ quando il centro è girato con le spalle alla porta e fuori dai pali;
- ❖ quando il centro è circondato da altri difensori che ostacolano l'azione con la palla che si perde dal controllo dell'attaccante.



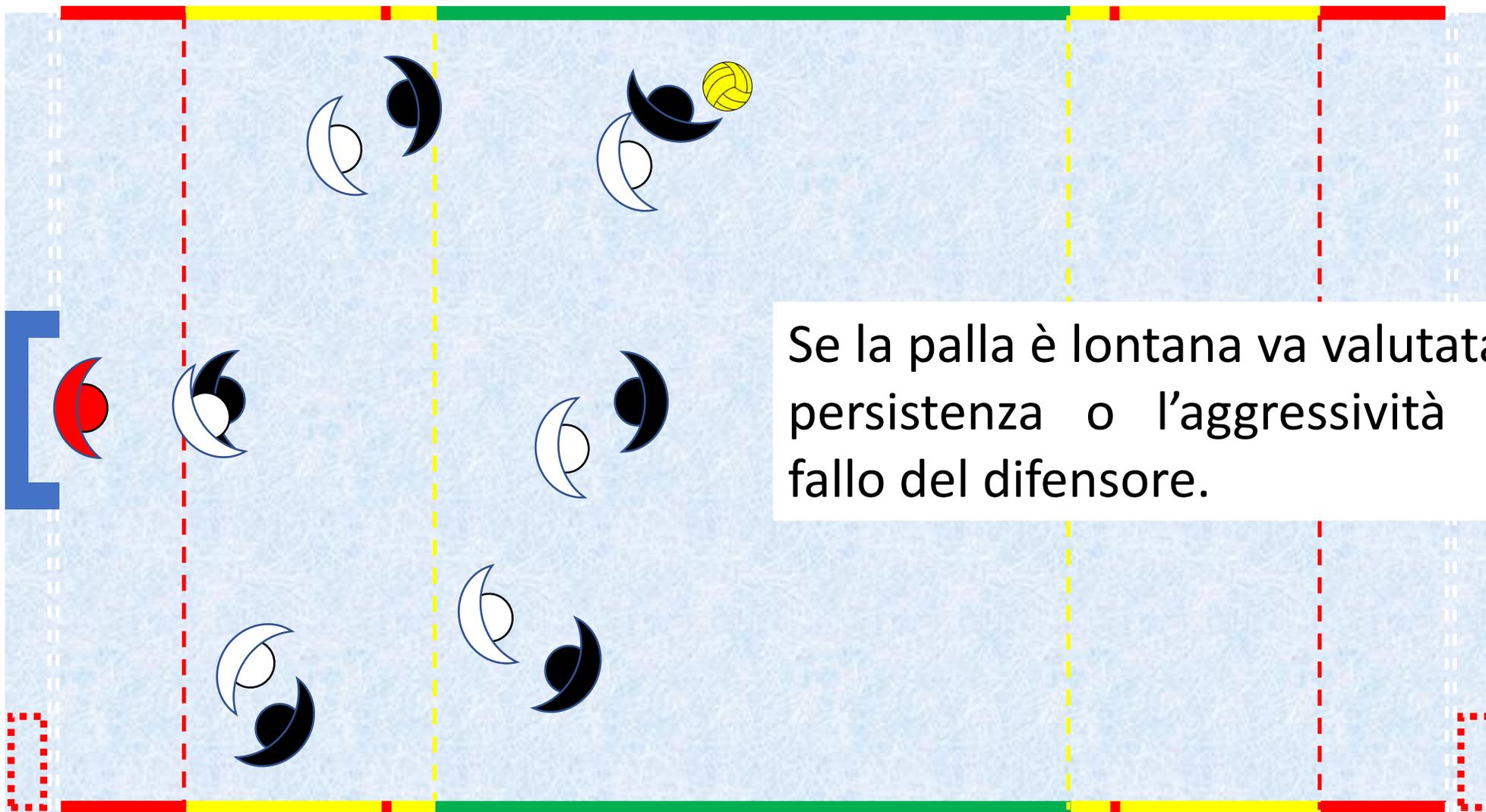
Se la palla è lontana va valutata la persistenza o l'aggressività del fallo dell'attaccante prima di sanzionare un controfallo.

Il centro non può giocare sott'acqua e guadagnare una posizione migliore nei confronti del difensore commettendo fallo, ed il momento migliore per intervenire è con la palla in volo verso di lui.

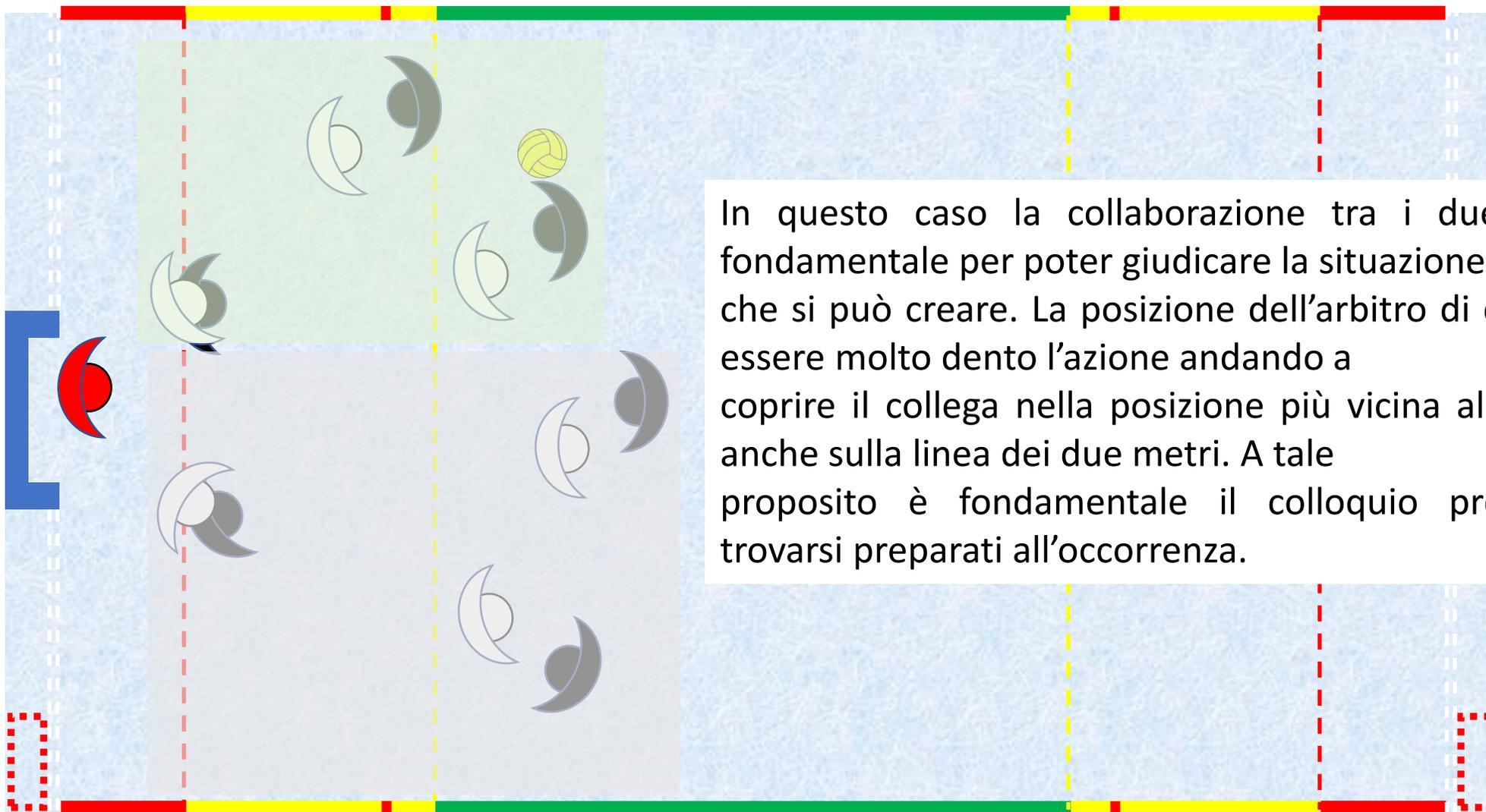
Qualsiasi movimento all'indietro da parte del centravanti (nuotare con i gomiti indietro, trattenere il difensore, saltare indietro) o con la testa per spingere via il difensore con o senza palla, deve essere penalizzato con un controfallo.

Attaccante e difensore faccia a faccia: la presa dell'attaccante diventa un controfallo se riceve la palla.

Se il centro permane all'interno dei due metri, senza la palla, va dato controfallo.

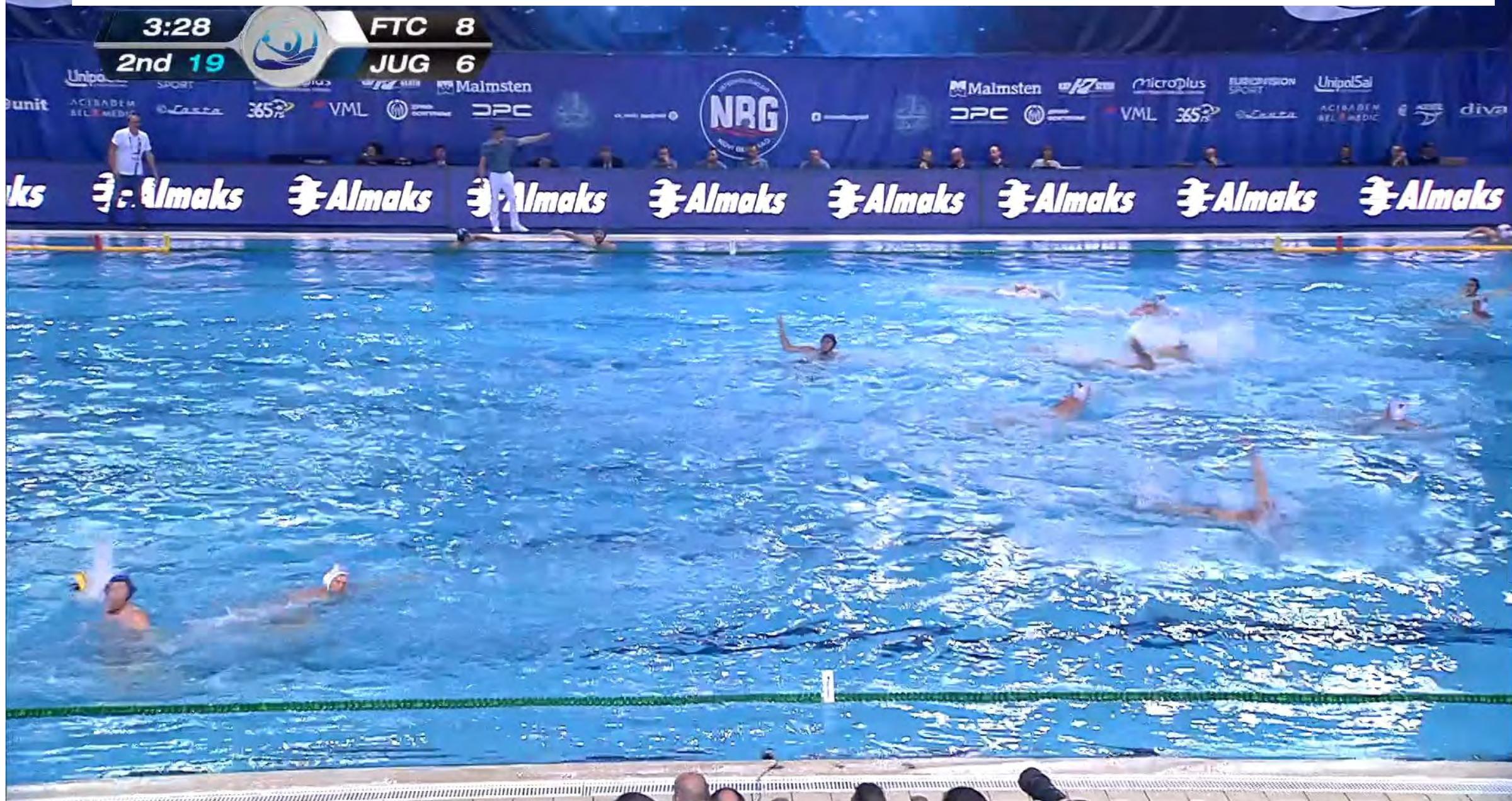


Se la palla è lontana va valutata la persistenza o l'aggressività del fallo del difensore.



In questo caso la collaborazione tra i due arbitri è fondamentale per poter giudicare la situazione che si può creare. La posizione dell'arbitro di difesa deve essere molto dentro l'azione andando a coprire il collega nella posizione più vicina al suo bordo anche sulla linea dei due metri. A tale proposito è fondamentale il colloquio pre-gara per trovarsi preparati all'occorrenza.

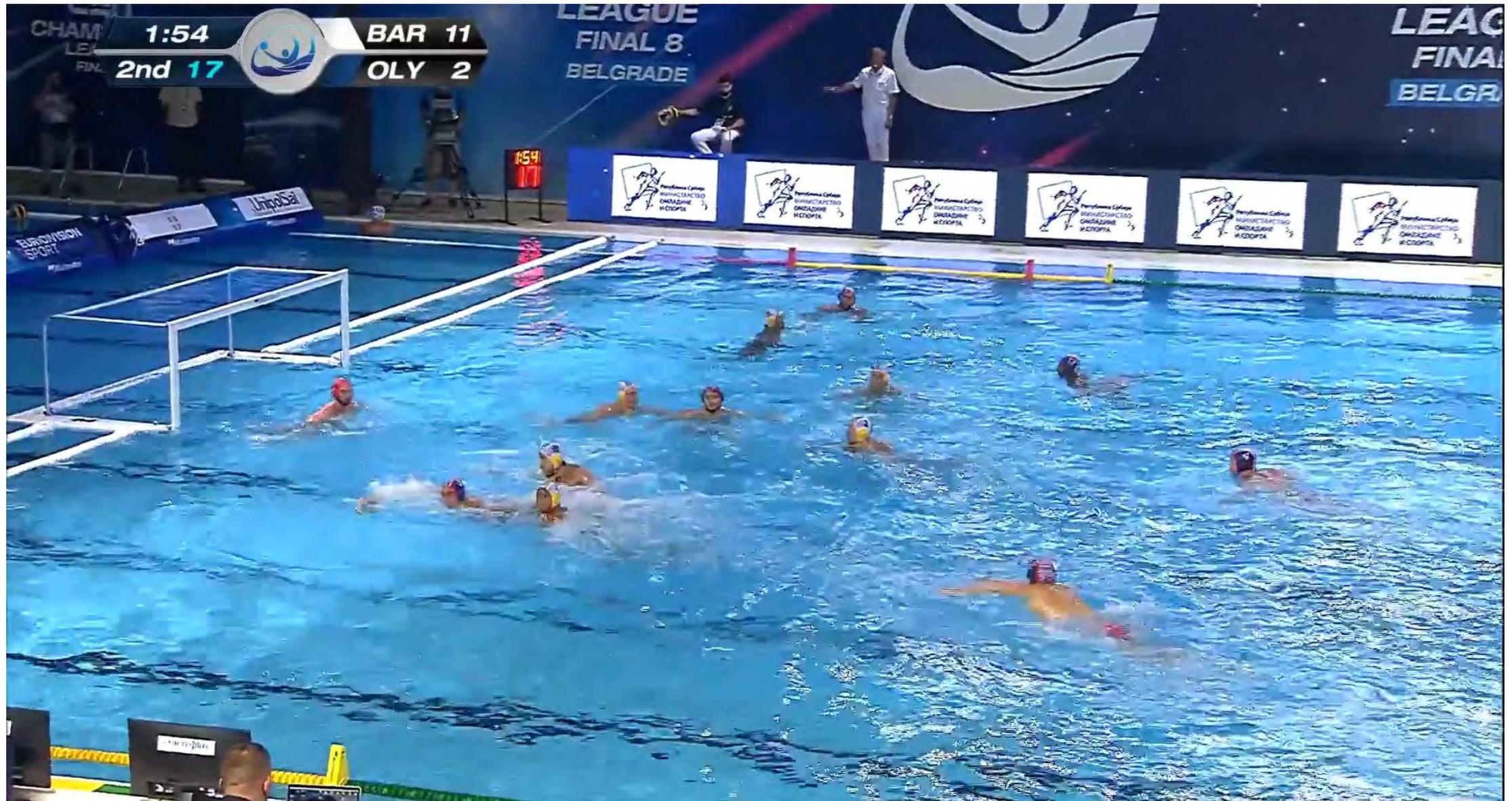
Controfallo OK, l'attaccante nuota contro il difensore



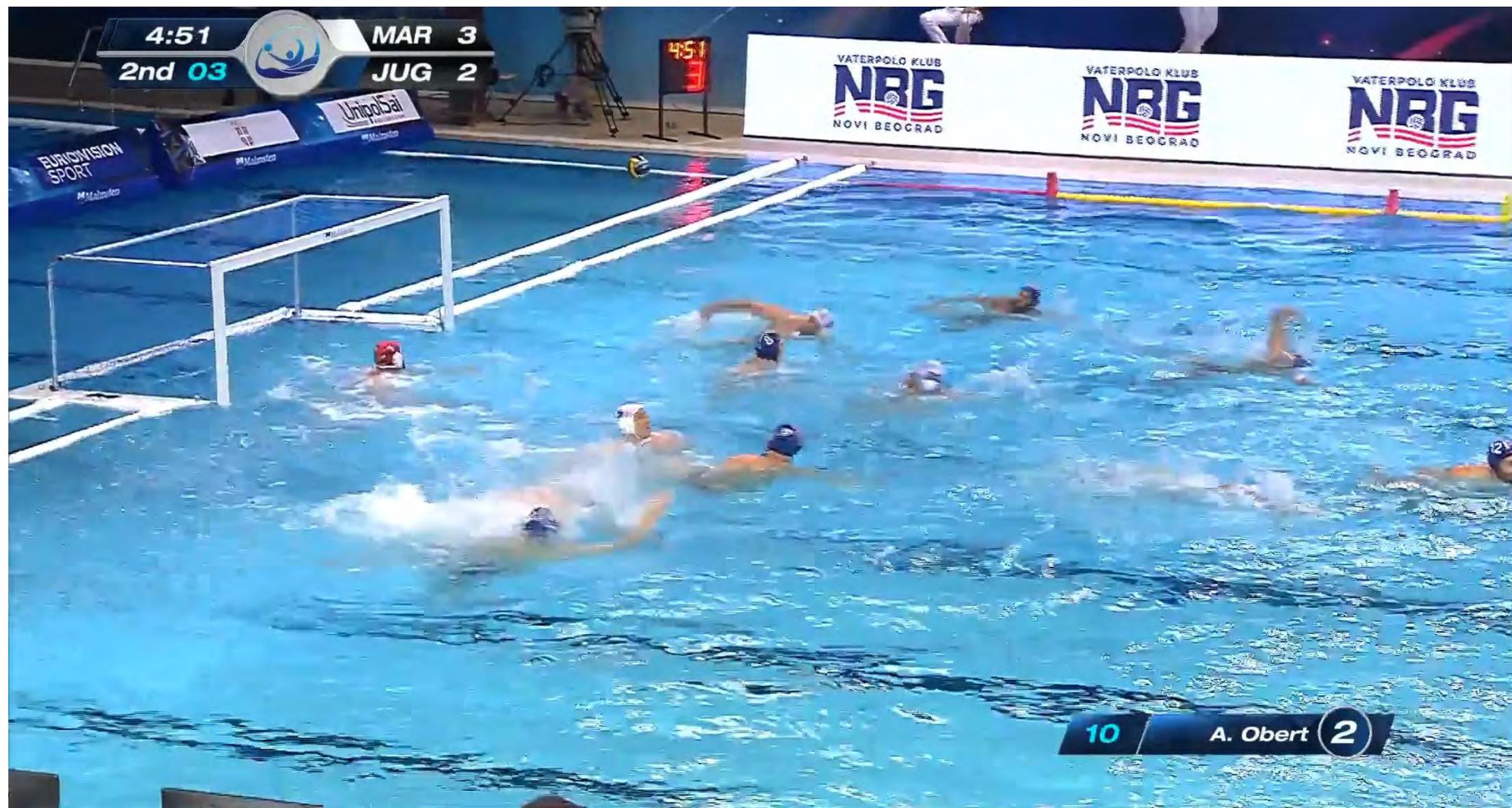
Controfalla OK



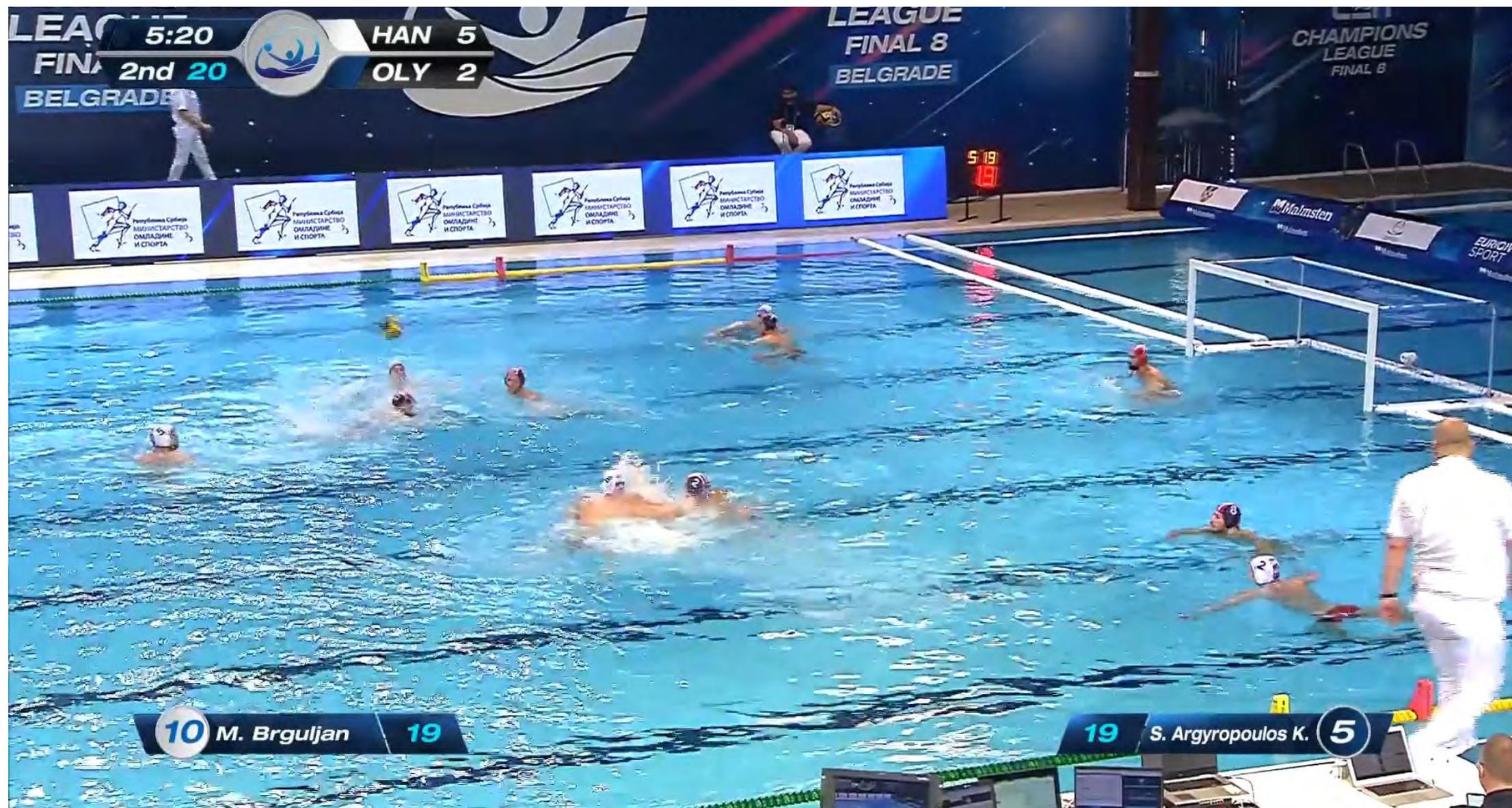
Controfallo ok. L'attaccante blocca il difensore



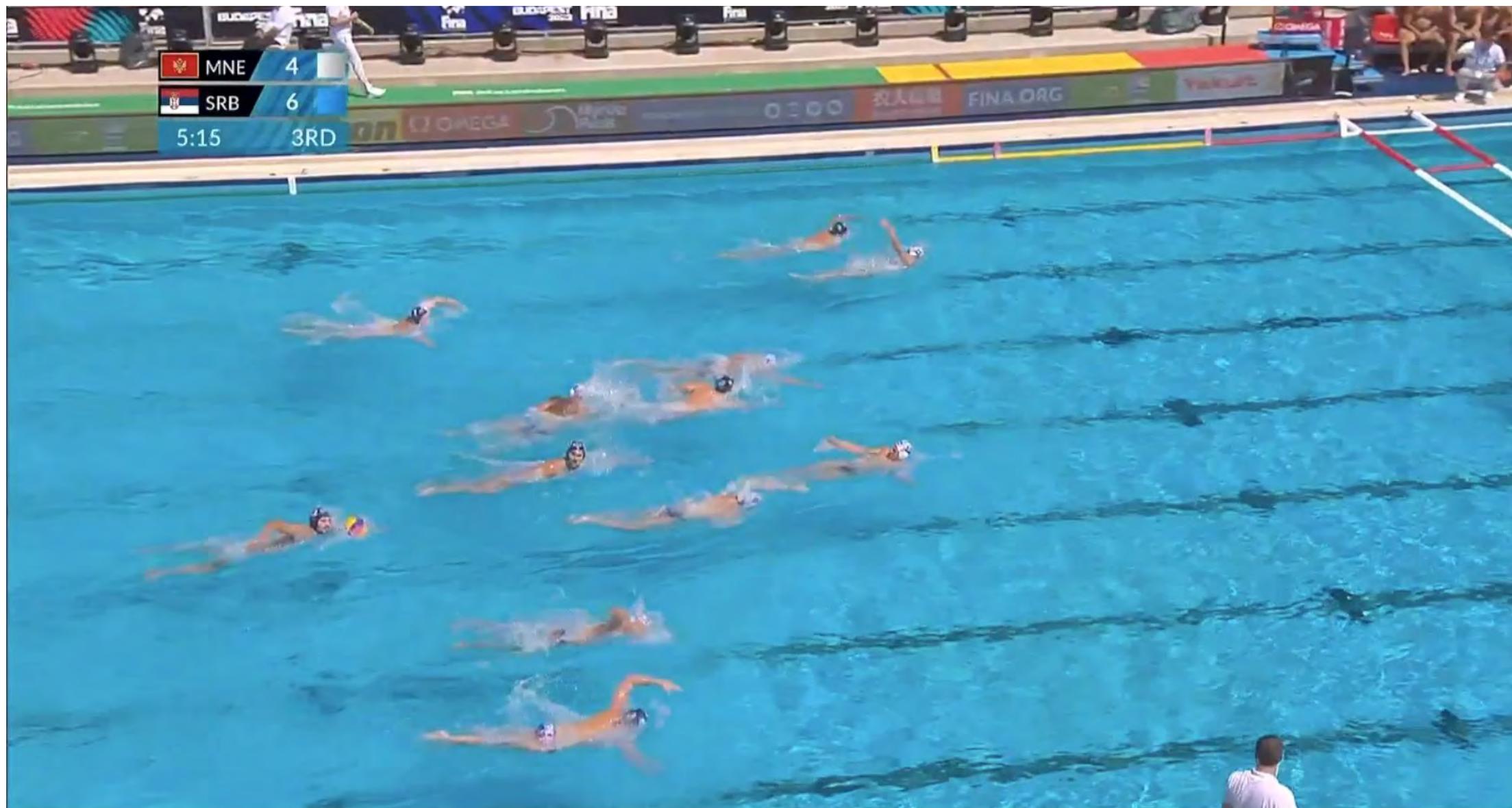
Controfallo OK, l'attaccante trattiene il difensore a metà vasca



Controfallo OK



L'arbitro ritarda 2-3 secondi la chiamata del controfallo aspettando l'arrivo della palla, OK



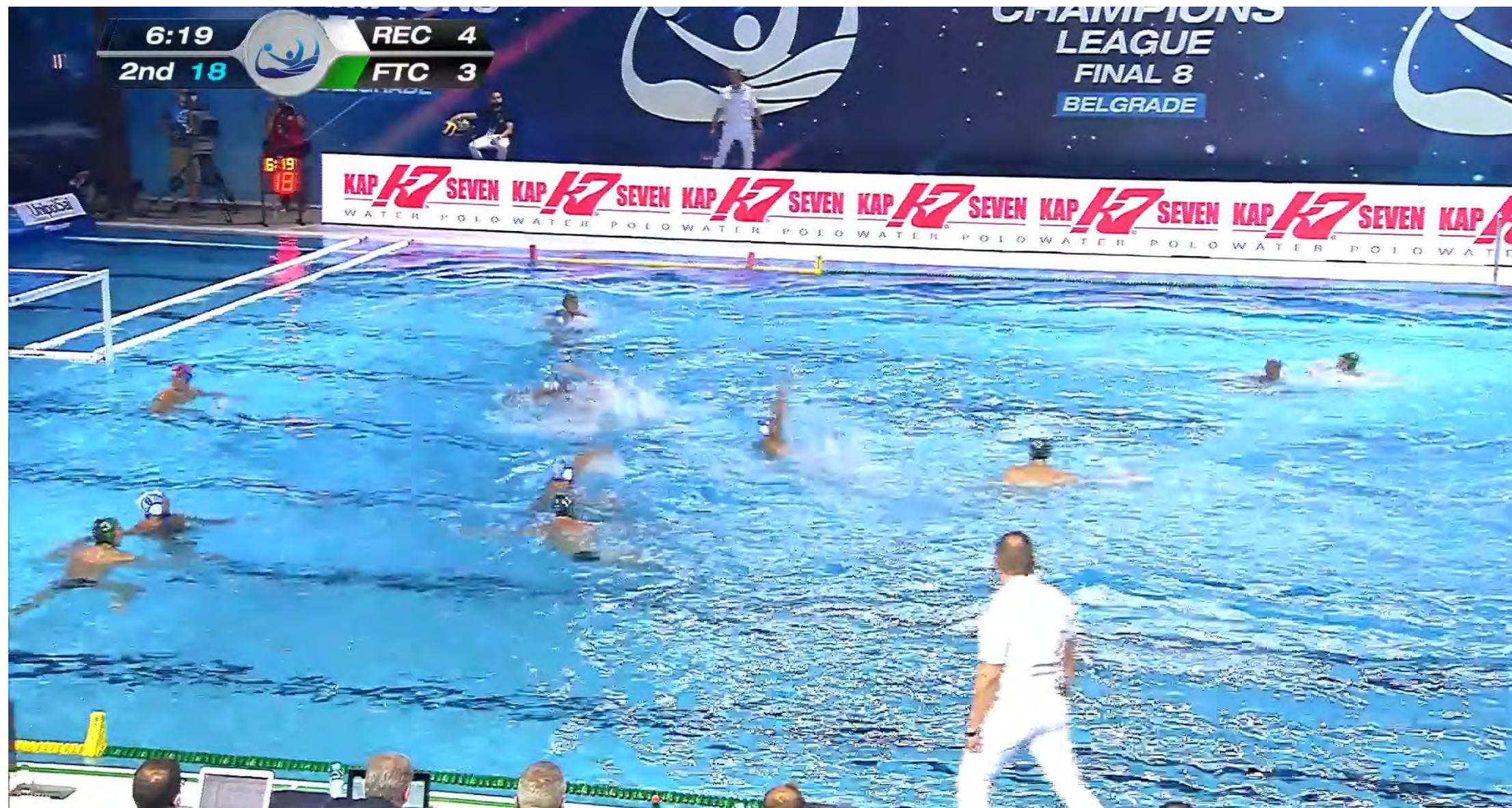
Buona difesa, si muove lateralmente e verso la palla.



No fallo. Il difensore alza le braccia senza fallo. Poi palla sotto



No fallo. Il difensore alza le braccia senza fallo.



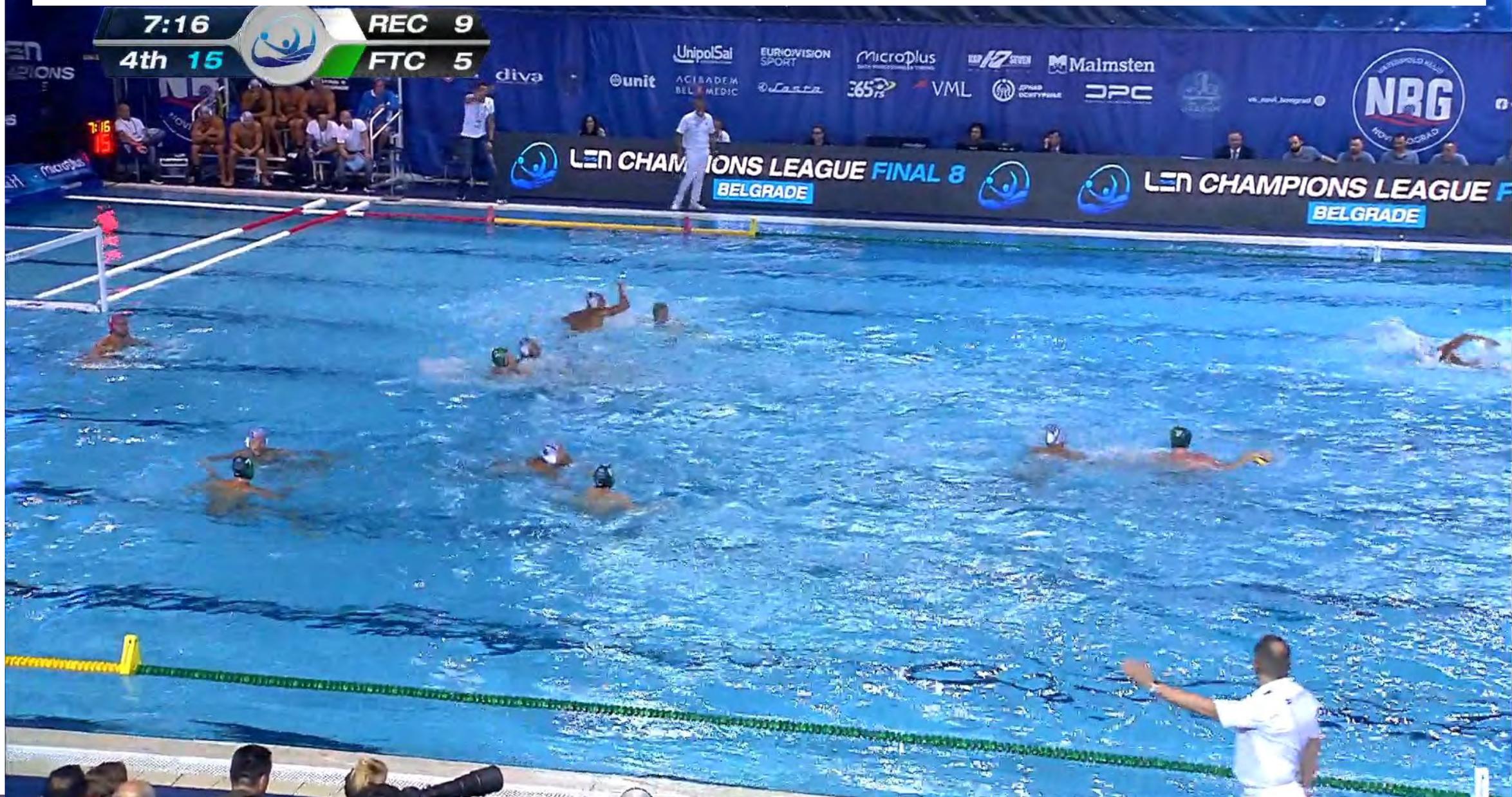
Fallo semplice sul centro, raddoppiato



Fallo semplice OK



Fallo semplice sul centro



Fallo semplice sul centro, quando i difensori arrivano a raddoppiare



Fallo semplice



Fallo semplice. Corretto



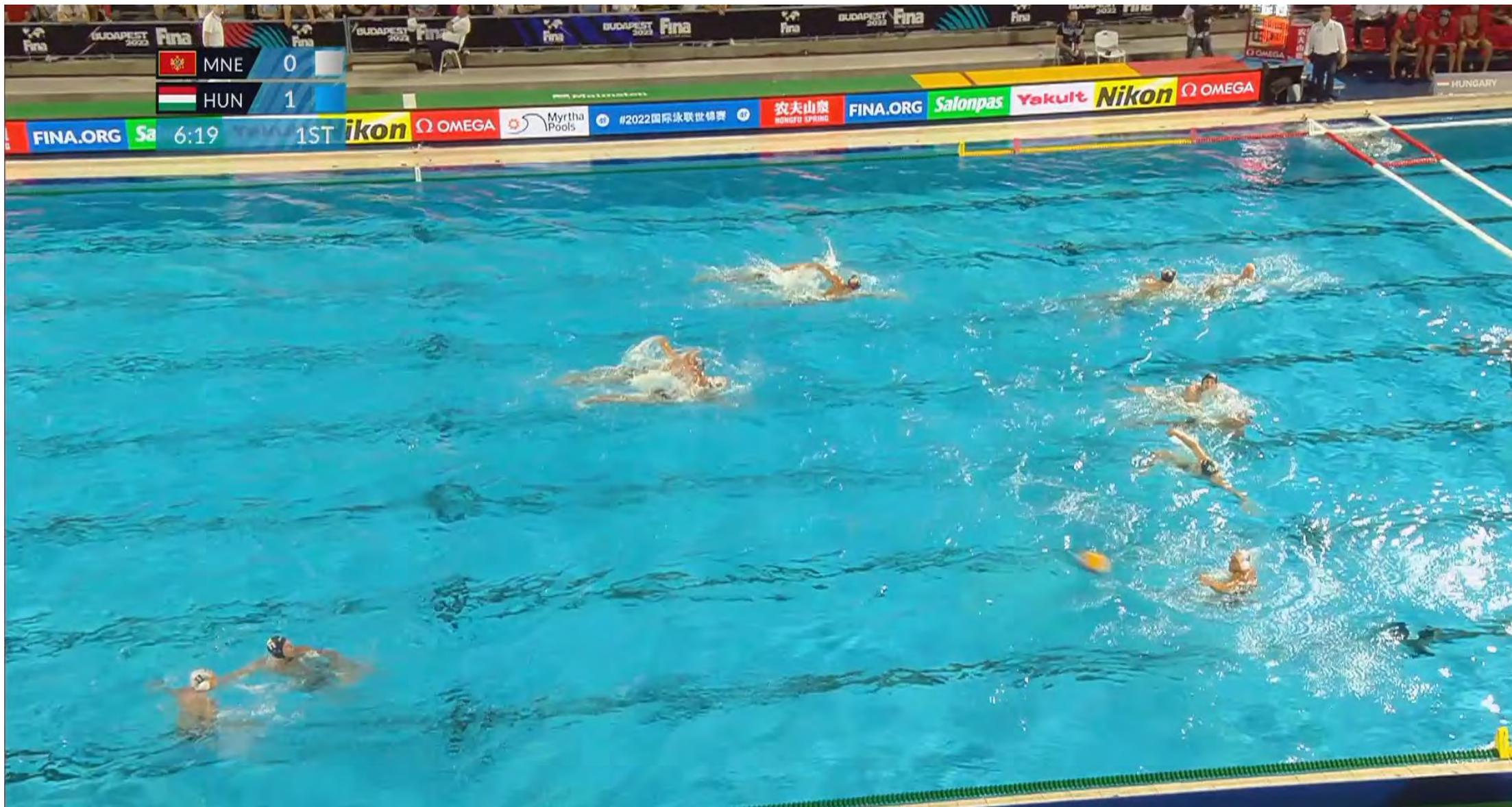
Impeding sul centro, ripetuto. Espulsione OK



Espulsione sul centro con palla



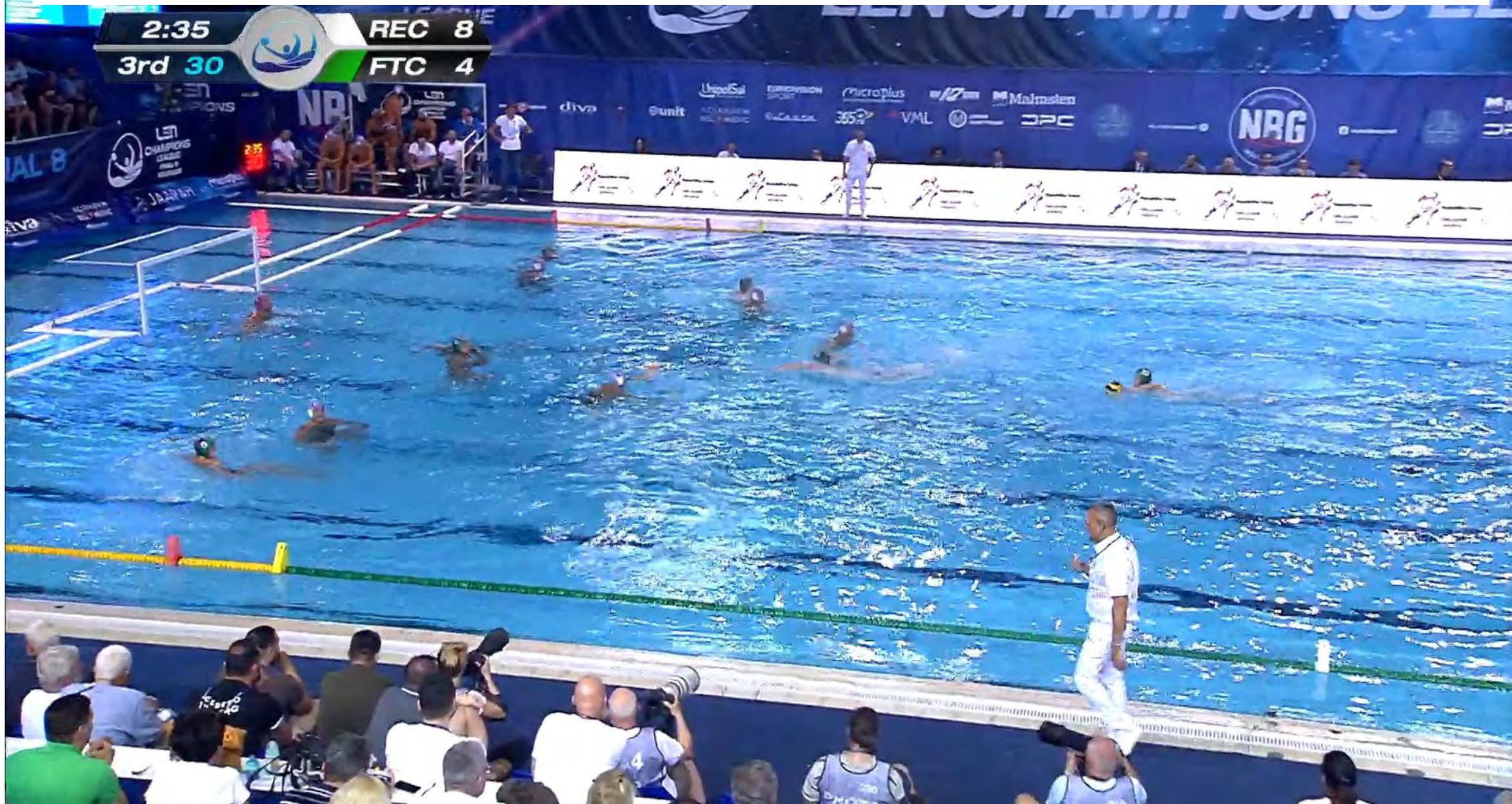
Trattenuta sul centro che entra nei 6 metri. OK



Espulsione sul centro quando arriva la palla



Espulsione sul centro, OK



Espulsione sul centro con palla



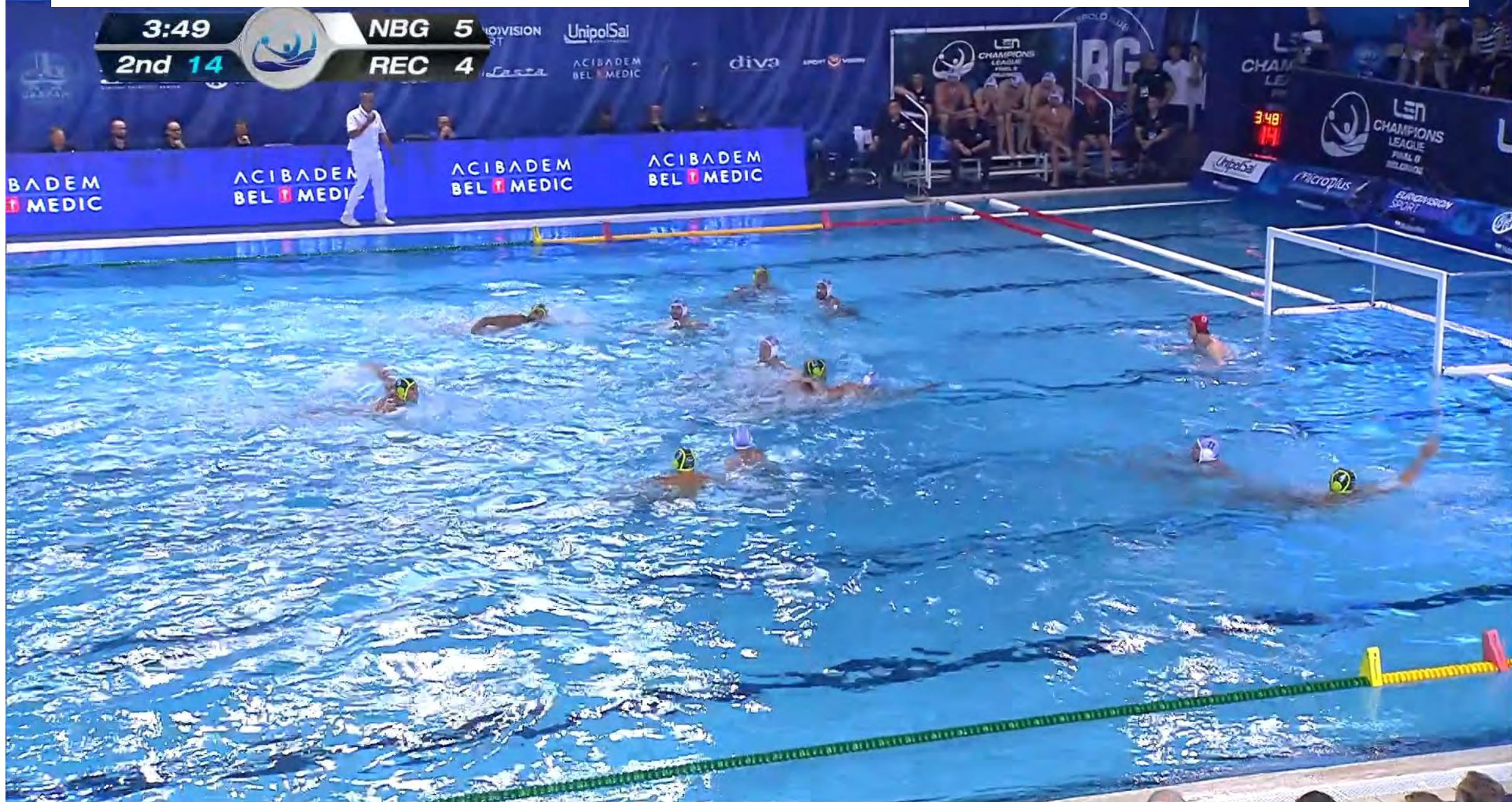
Espulsione sul centro



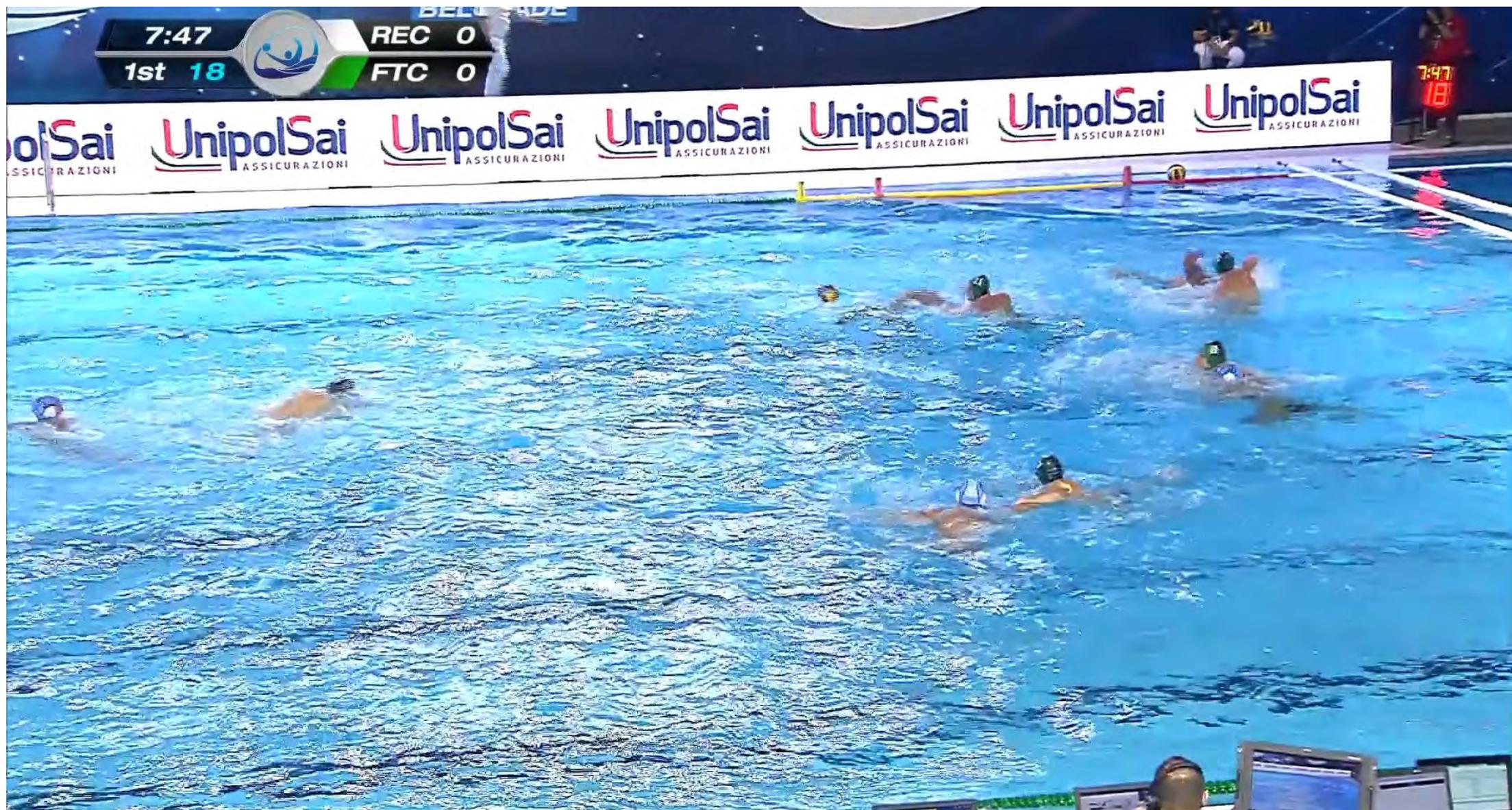
Espulsione sul centro con palla in arrivo



Espulsione senza palla sul centro



Espulsione sul centro senza palla OK (meglio un attimo prima)



Prima fallo semplice, poi espulsione



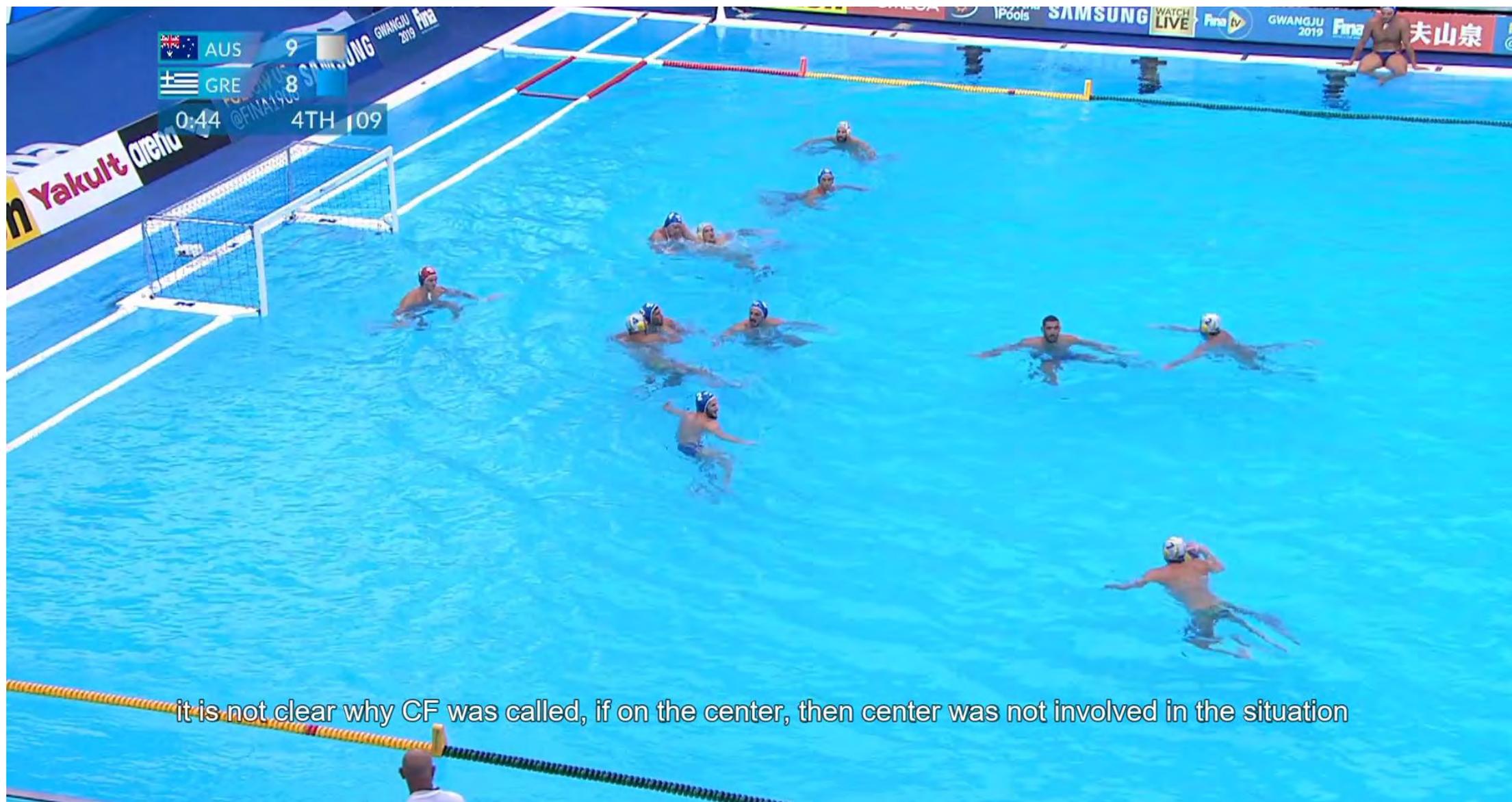
Controfallo OK



Controfallo. Il centro spinge prima di ricevere palla



Non è chiaro a chi sia stato fischiato il controfallo, ma se fosse il centro non è influente nell'azione



it is not clear why CF was called, if on the center, then center was not involved in the situation

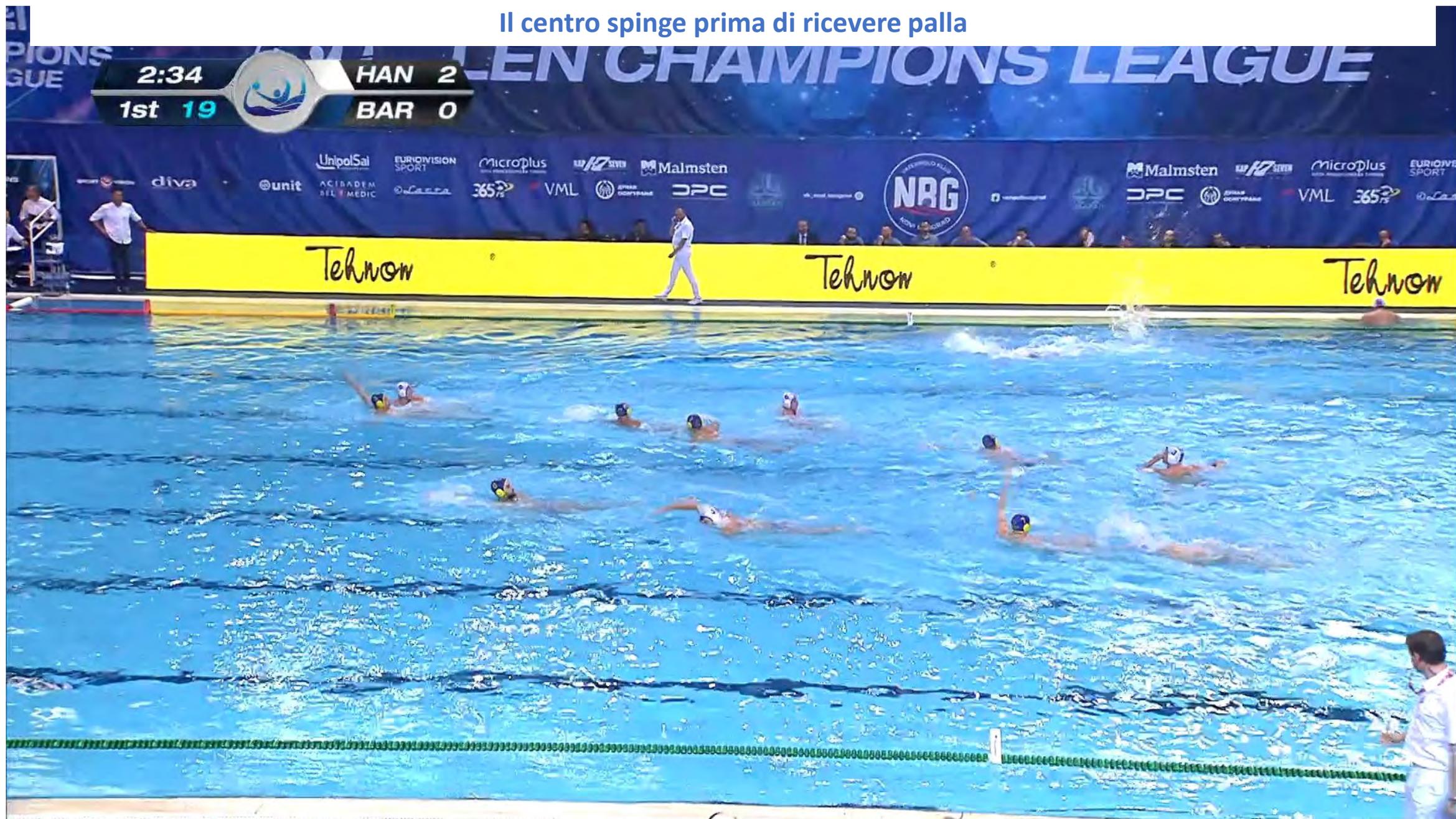
Il centro spinge. Controfallo OK



Il centro va indietro con la testa. Subito controfallo



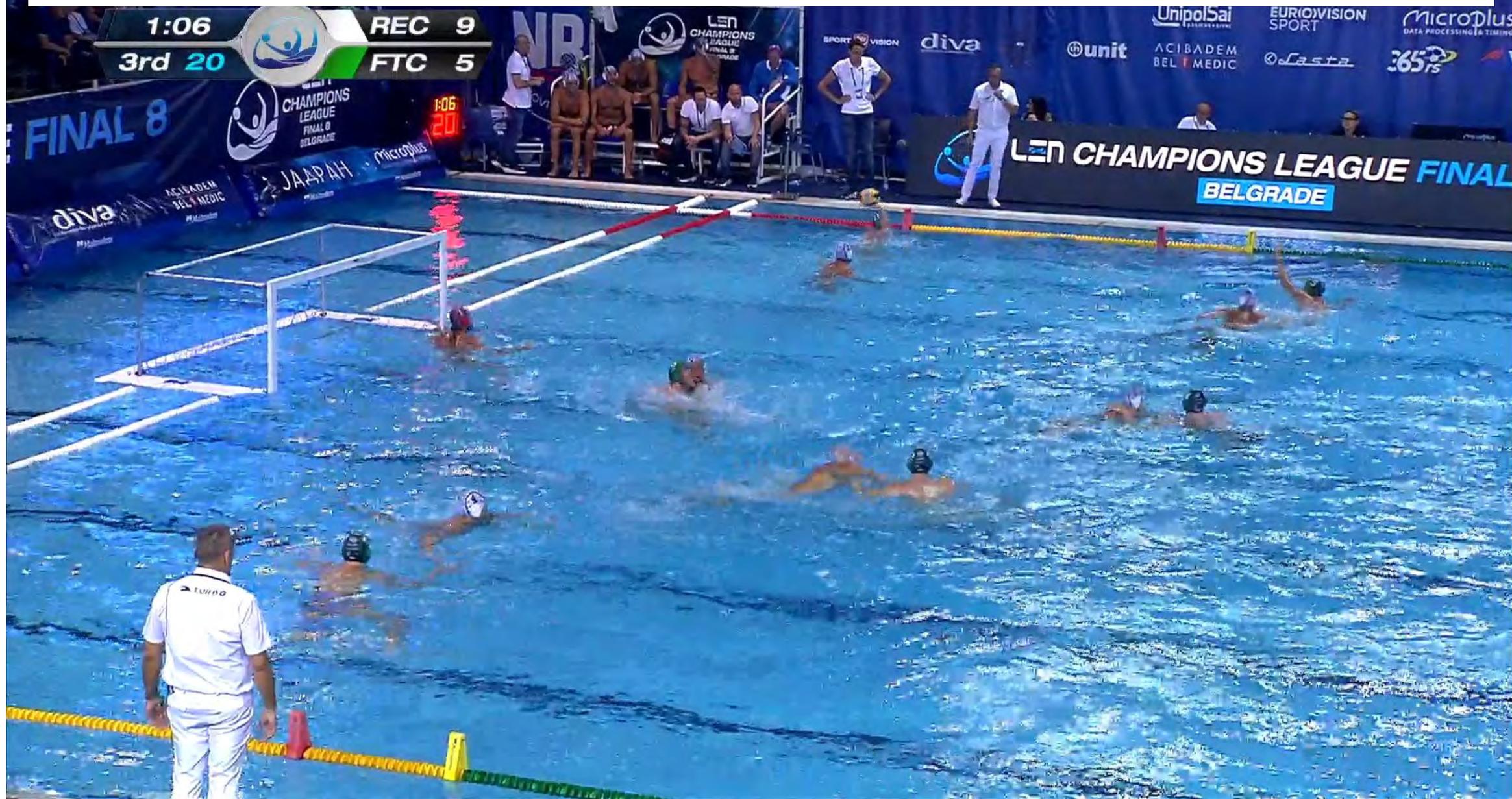
Il centro spinge prima di ricevere palla



Controfallo sul centro



Controfallò allá fine dell'azione



E' un fallo fuori il contesto di gioco che vuole prevenire un passaggio, interrompere lo sviluppo di un'azione di vantaggio o un passaggio veloce verso un giocatore libero.

Alcuni esempi:

- alzare le due braccia
- interferire con un tiro libero
- spostare la palla dopo un fallo
- usare le due mani per commettere un fallo
- fallo prolungato per ritardare la ripresa del gioco
- fallo «fisico» durante la fase di uomo in meno

2 mani alte per prevenire un tiro nei 6 mt, rigore



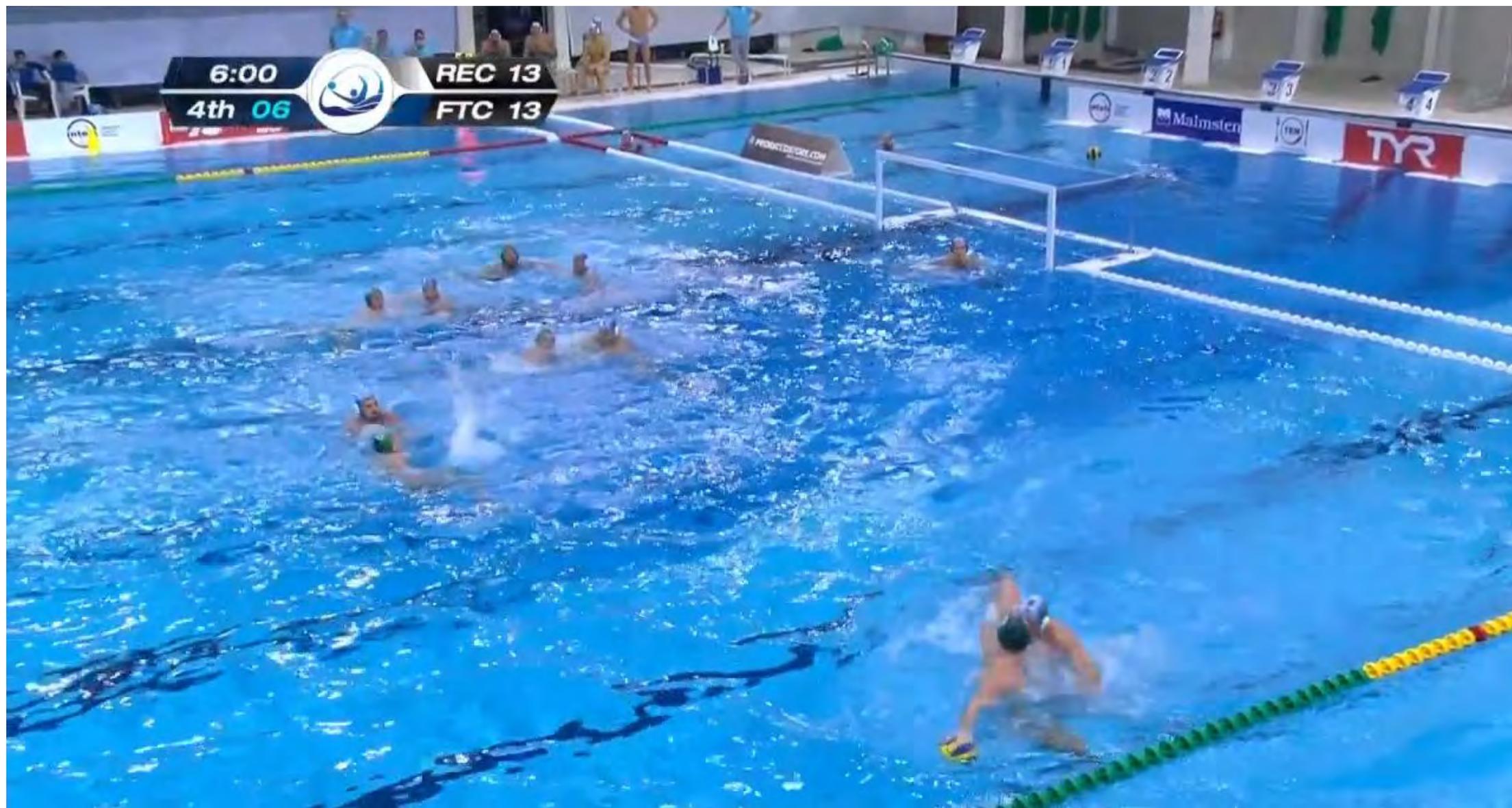
Due mani alte con possibilità di passaggio fuori i 6 mt, espulsione



Doveva essere espulsione prima. 4 volte con le due mani alte



Interferenza su un tiro libero. Espulsione



Fallo Tattico, espulsione del difensore. Previene una ripartenza.



Fallo Tattico, espulsione perchè affonda l'avversario e ritarda la ripartenza



Fallo Tattico, espulsione OK



Fallo Tattico, ritarda il passaggio in una chiara situazione di vantaggio



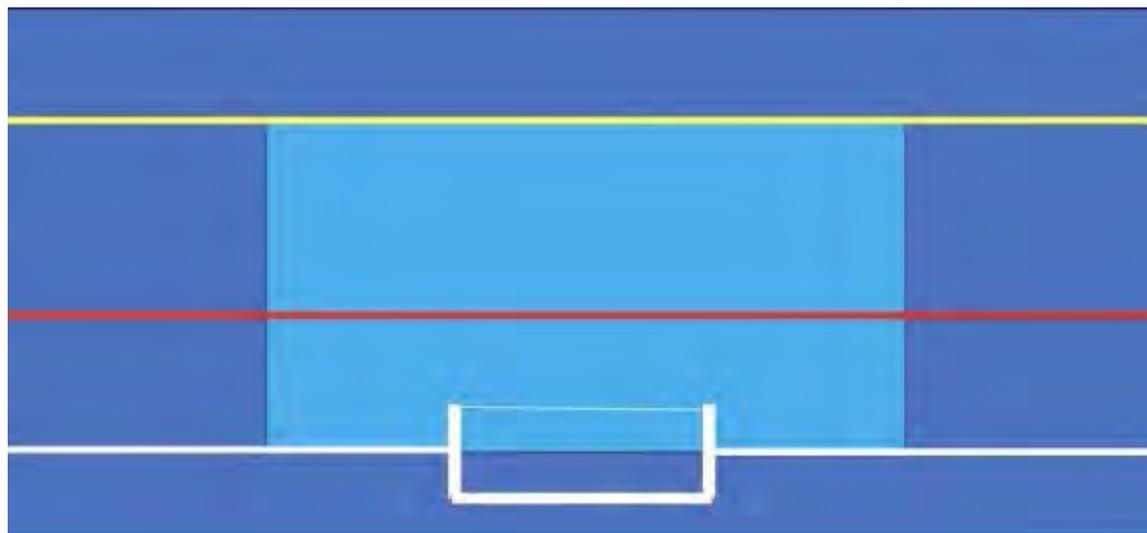
ATTENZIONE

Un fallo semplice o una espulsione all'altezza della linea dei 6 metri non deve mai essere un

REGALO

INTERPRETAZIONI

Per tutte le espulsioni senza palla nella zona evidenziata in azzurro (due metri dai pali) va seguita la seguente procedura. L'arbitro senza esitazioni e perdite di tempo **indicherà l'espulsione**, il **numero dell'atleta** e darà **l'ordine di riprendere il gioco**. La segnalazione deve **essere rapida, senza esitazioni o ritardi inutili**. Si deve essere certi che il difensore abbia la possibilità di rendersi conto della sua espulsione.

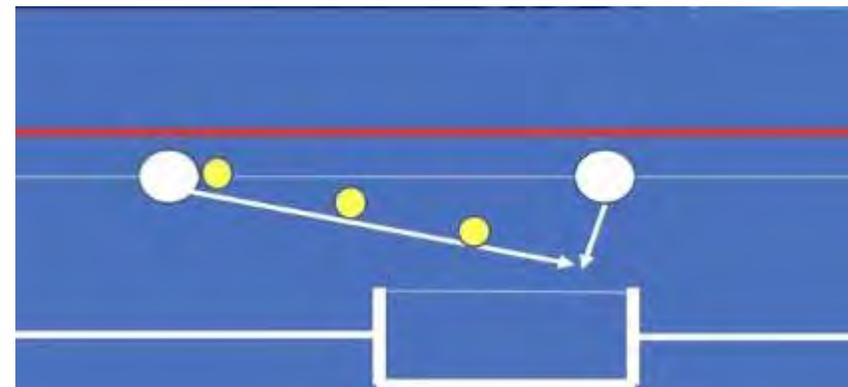
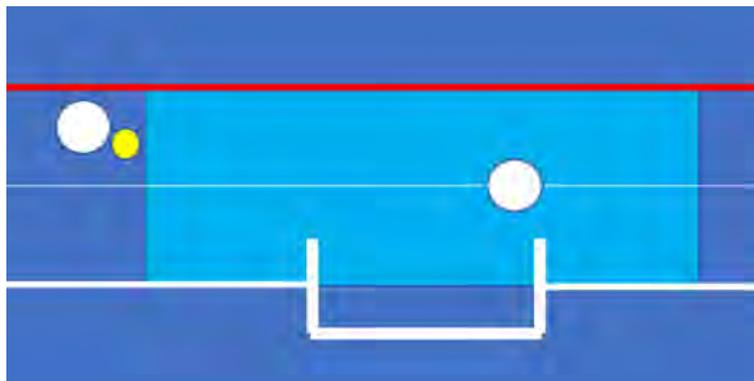




Eccezionalmente, qualora il difensore si trovi sott'acqua e non abbia la possibilità di sentire il fischio, gli arbitri **dovranno con fischi e gesti interrompere l'azione per poi chiarire la decisione e soltanto dopo autorizzare l'esecuzione del tiro libero.**

La posizione sui due metri, sui sei metri, durante l'effettuazione di un tiro di rigore, nell'area di rientro o di sostituzione laterale, di inizio dell'incontro, etc.. viene sempre definita dalla testa dell'atleta.

In particolare ciò deve essere preso in grande considerazione per lo stazionamento sulla linea dei due metri (non ci sono posizioni passive nello spazio in azzurro):



Il giocatore è dentro i 2 metri dopo il tiro. Controfallo OK



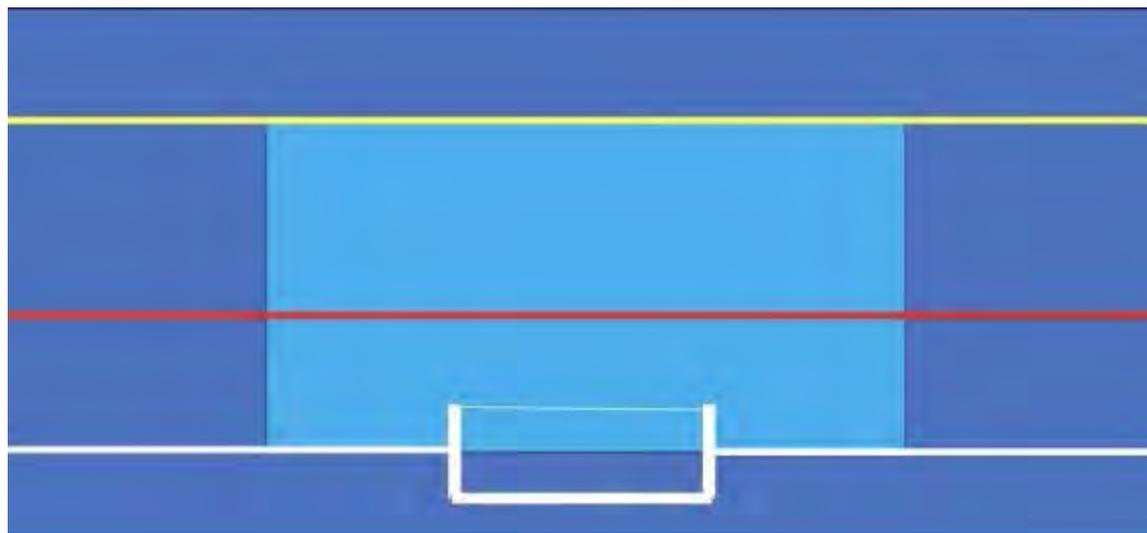
inside 2 m was called, but player entered inside 2 after the shot

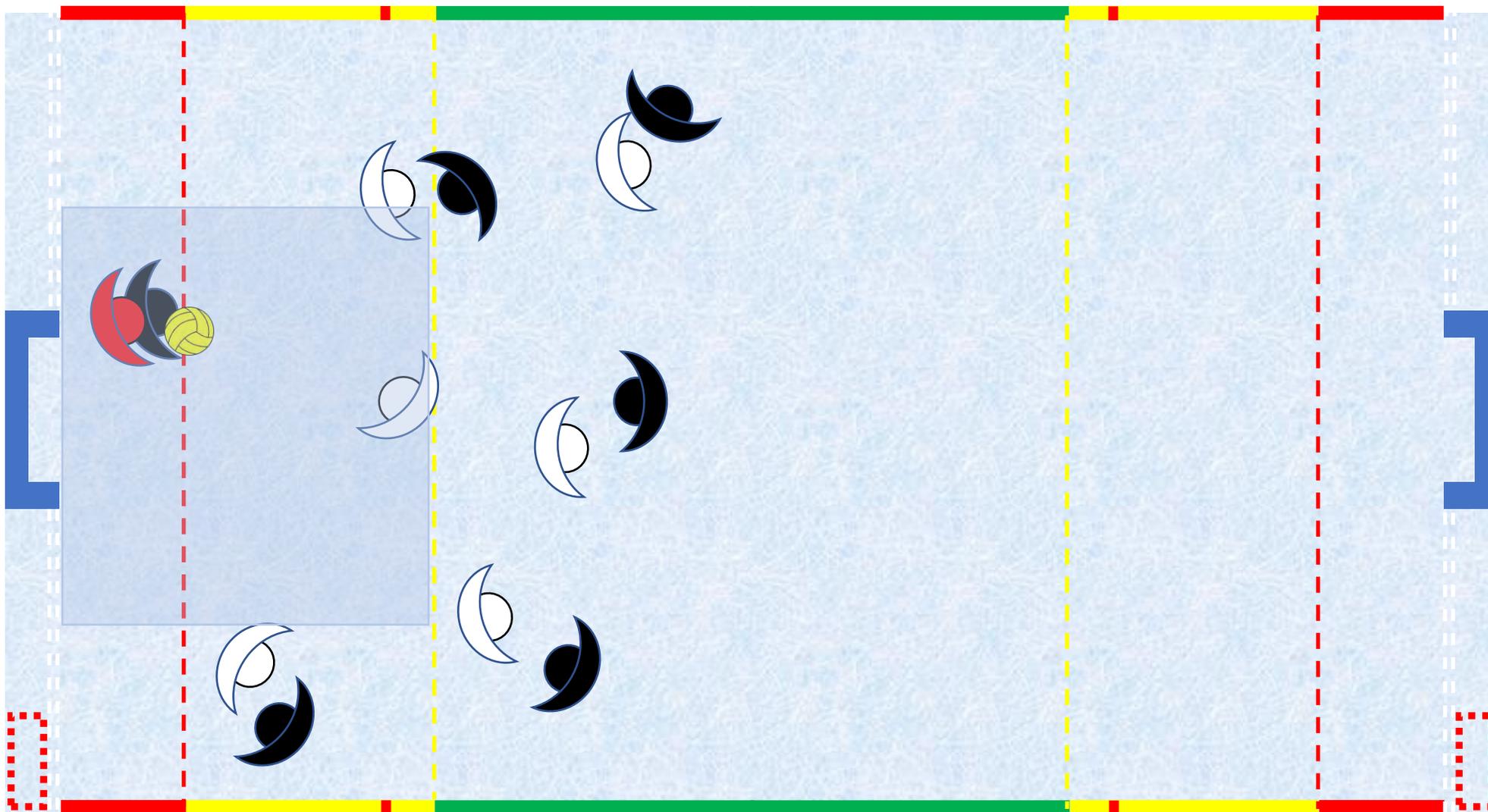
Controfallo OK. 2 metri



I falli commessi dal portiere – inclusa la palla sotto – dentro l'area evidenziata in azzurro nella figura, devono essere sempre sanzionati con il **Tiro di Rigore**.

I falli commessi dal portiere fuori dall'area evidenziata in azzurro sono sempre da considerarsi come **falli tattici**, quindi da **espulsione**, ad eccezione della palla sotto del portiere fuori dall'area azzurra che è sempre e soltanto sanzionata con un fallo semplice a favore della squadra avversaria.





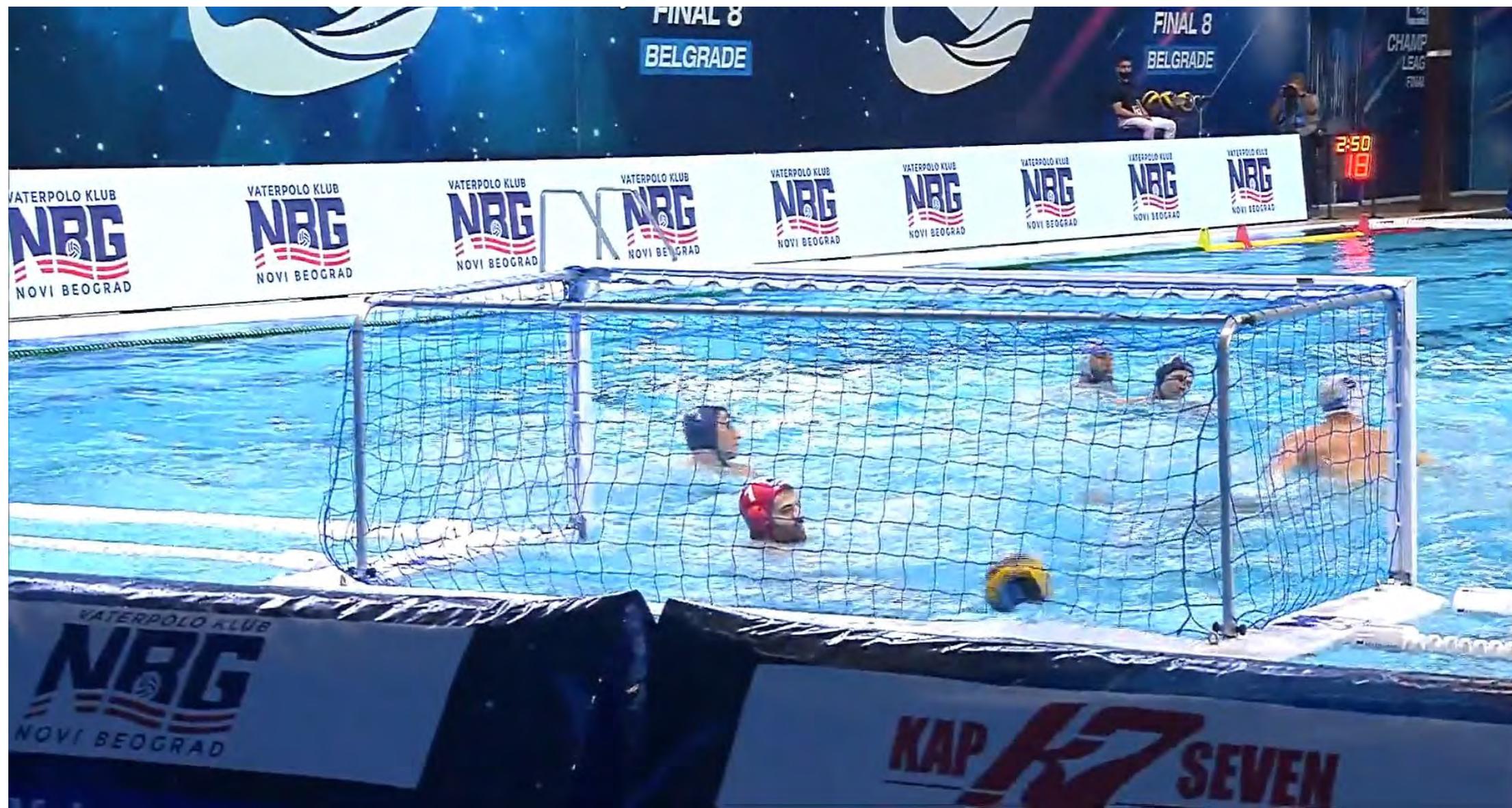
Gli arbitri devono prestare attenzione all'effettuazione del tiro di rigore. In particolare:

- alla distanza tra il tiratore e ai difensori e alla conseguente possibile interferenza nel tiro;
- alla posizione del portiere che deve rimanere sulla linea di porta.

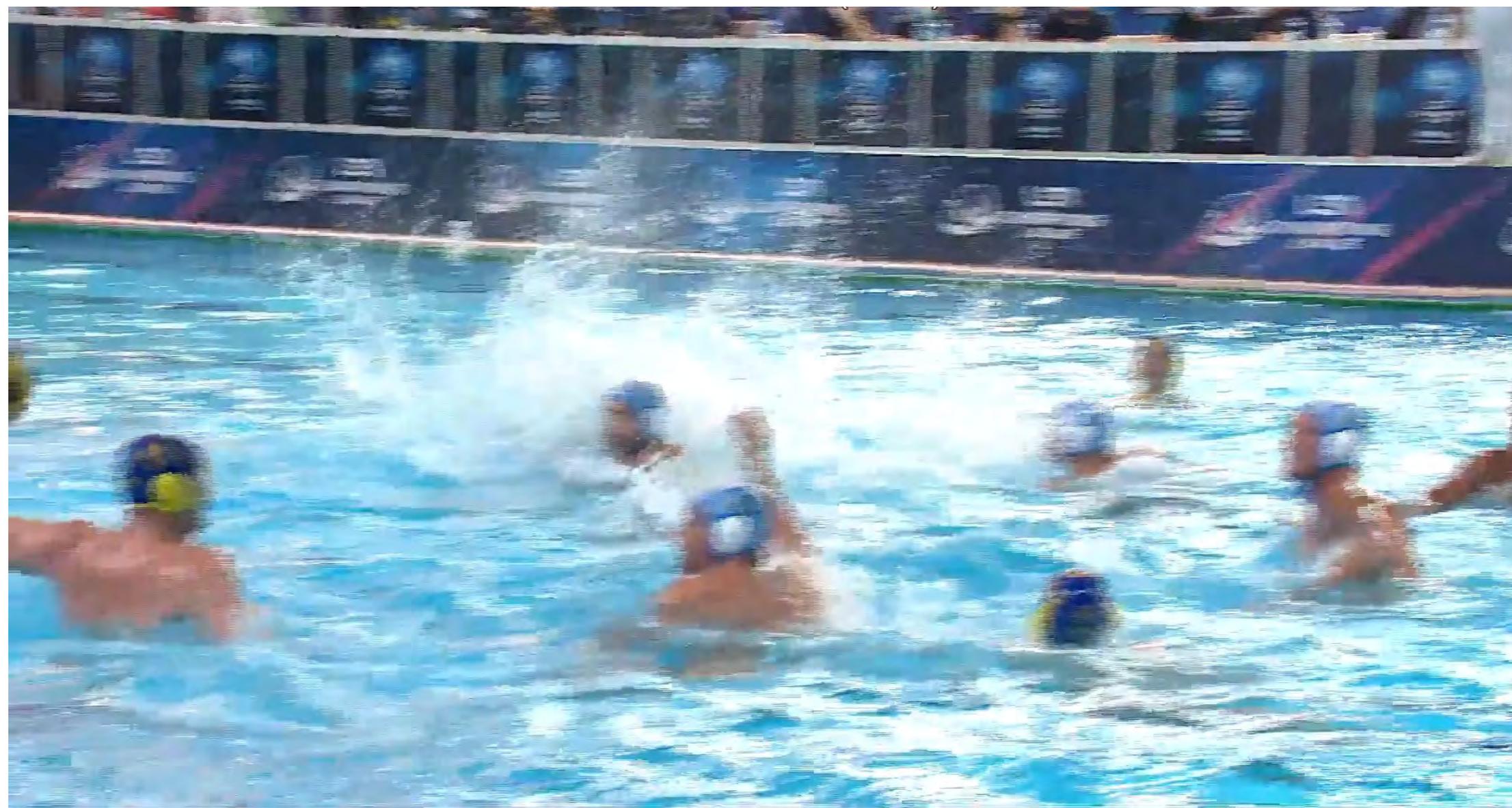
Rigore OK, trattenuta del braccio alle spalle



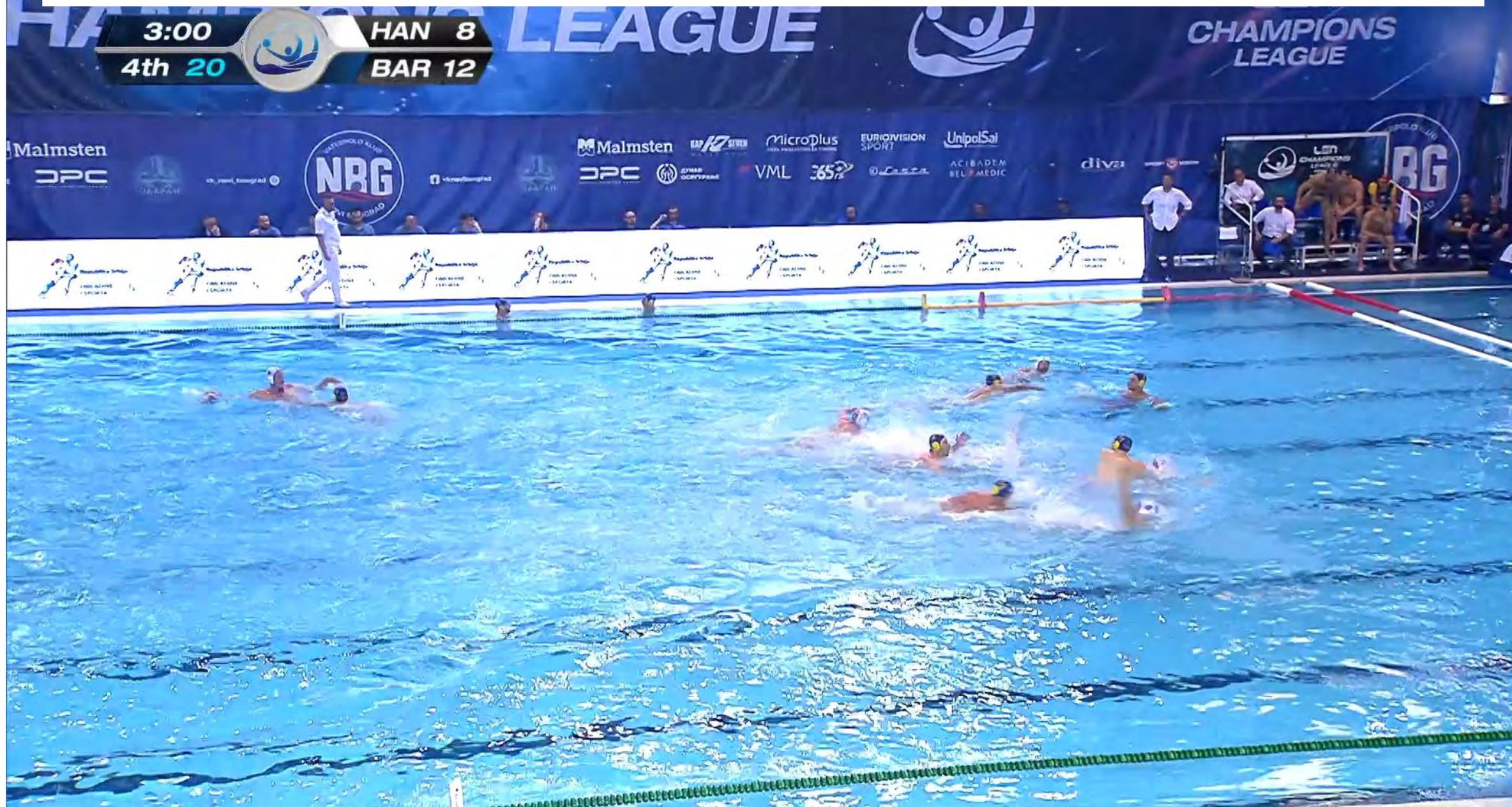
Rigore dopo l'espulsione. Fallo da dietro. OK



Rigore OK, fallo da dietro



Rigore OK, l'attaccante subisce il fallo da dietro



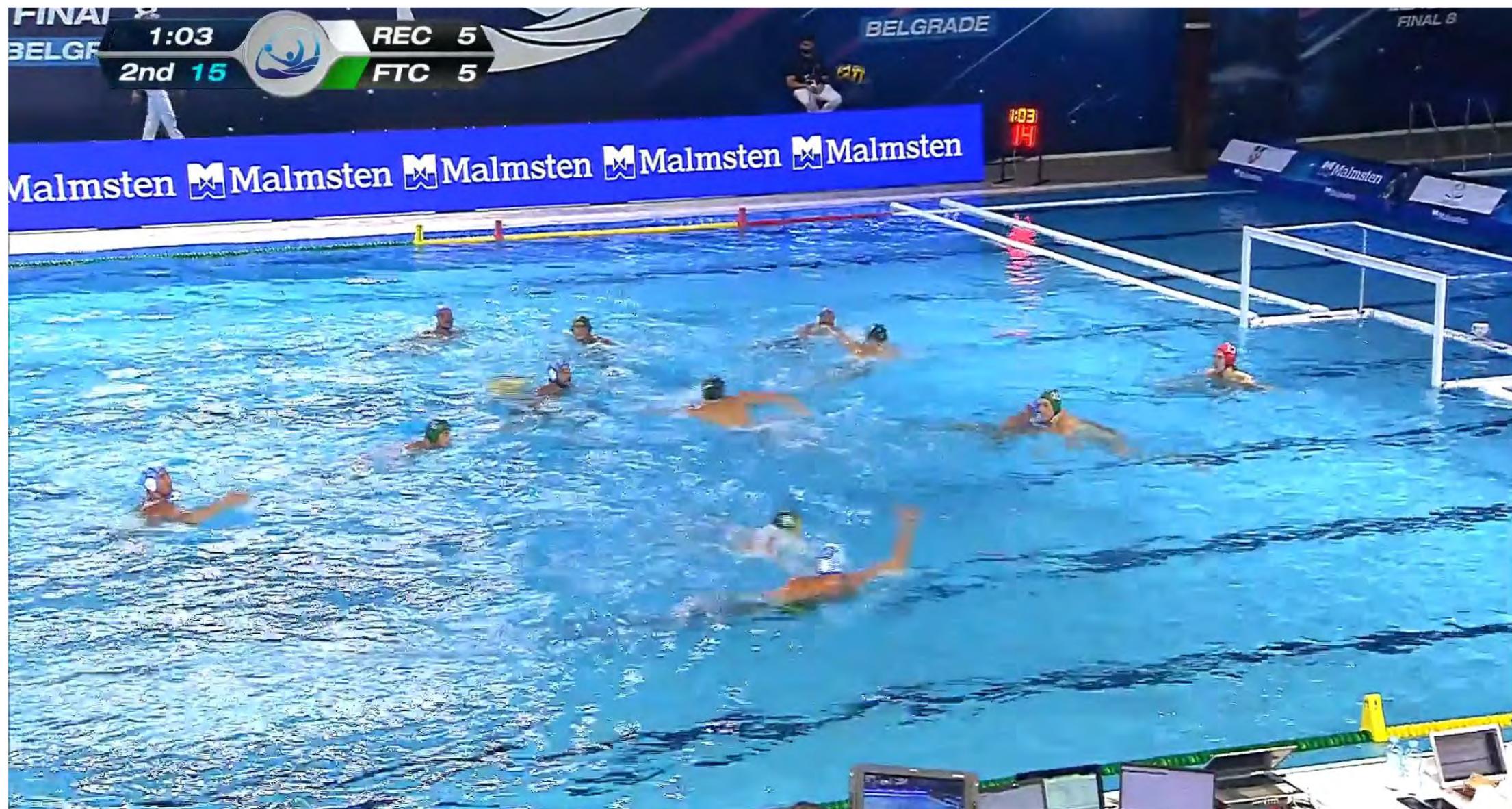
Fallo da dietro davanti allá porta: rigore OK



Portiere di fronte all'attaccante: no rigore



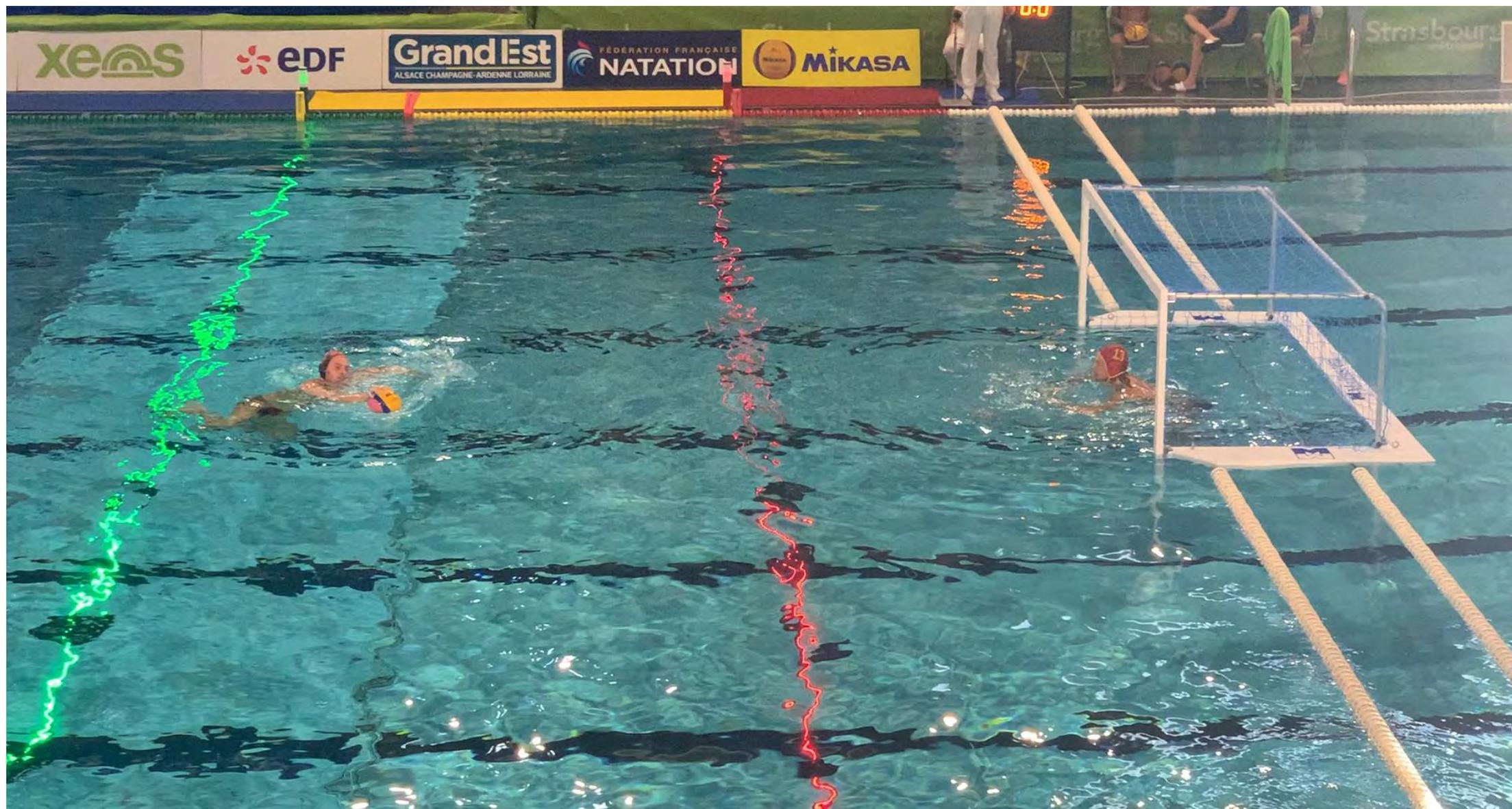
Portiere di fronte all'attaccante: no rigore



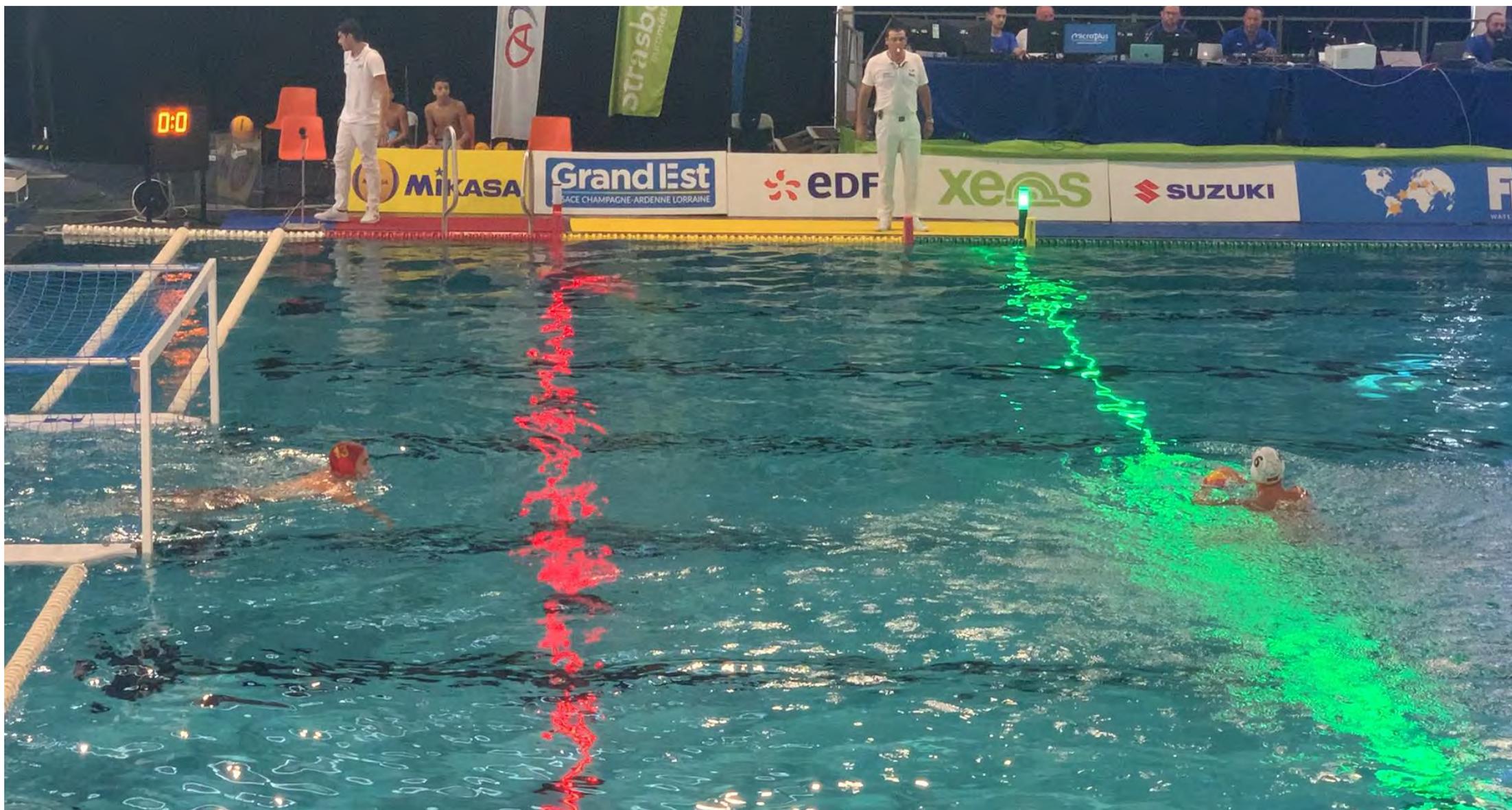
Interferenza sul tiro di rigore. Il difensore deve mantenere la distanza



Il portiere non può avanzare prima del tiro



Il portiere non può avanzare prima del tiro



Il giocatore espulso che **non raggiunge l'area di rientro** e riprende a giocare/nuotare verso la porta avversaria **INTERFERISCE** con il gioco e quindi deve essere sanzionato con l'assegnazione di un TIRO DI RIGORE.

L'arbitro, prima di autorizzare l'esecuzione del tiro di rigore verifica che :

- l'espulso sia nell'area di rientro, **qualora l'infrazione sia stata commessa con la sua squadra non in possesso di palla**, dovendo scontare il residuo tempo di espulsione;
- le squadre siano 7 contro 7, **qualora l'infrazione sia stata commessa con la sua squadra in possesso di palla**.



Per “**palla sotto**” si intende nascondere il pallone all'avversario e otterne un vantaggio.

Quindi, se viene messa velocemente sott'acqua senza ottenere alcun vantaggio o danno all'avversario, non si deve fischiare contro fallo.

Questa regola va invece sempre applicata quando un giocatore viene attaccato e la palla viene impugnata sott'acqua e l'avversario non è in grado di giocare la palla o si crea una situazione vantaggiosa.

Tutta la palla deve essere sott'acqua e quindi per tutto il diametro, come nel goal no goal.



Un giocatore espulso (o un suo sostituto) non può rientrare in campo SENZA CALOTTINA.

Nel caso ciò avvenisse dovrà essere considerata un rientro improprio:

- se la sua squadra non ha il possesso di palla deve essere assegnato un tiro di rigore;
- se invece la sua squadra ha il possesso di palla deve essere assegnata una espulsione temporanea.

Dopo un time out o un goal l'arbitro non dovrà consentire la ripresa del gioco se c'è un atleta senza calottina che dovrà essere immediatamente sostituito senza tollerare alcun ritardo.



Gli arbitri devono sanzionare tutte le circostanze di gioco aggressivo o provocatorio **INTENZIONALE** a prescindere dalla situazione e dal tempo di gioco.

La sanzione è quella prevista dalla regola WP 22.13 e prevede l'espulsione definitiva con sostituzione.

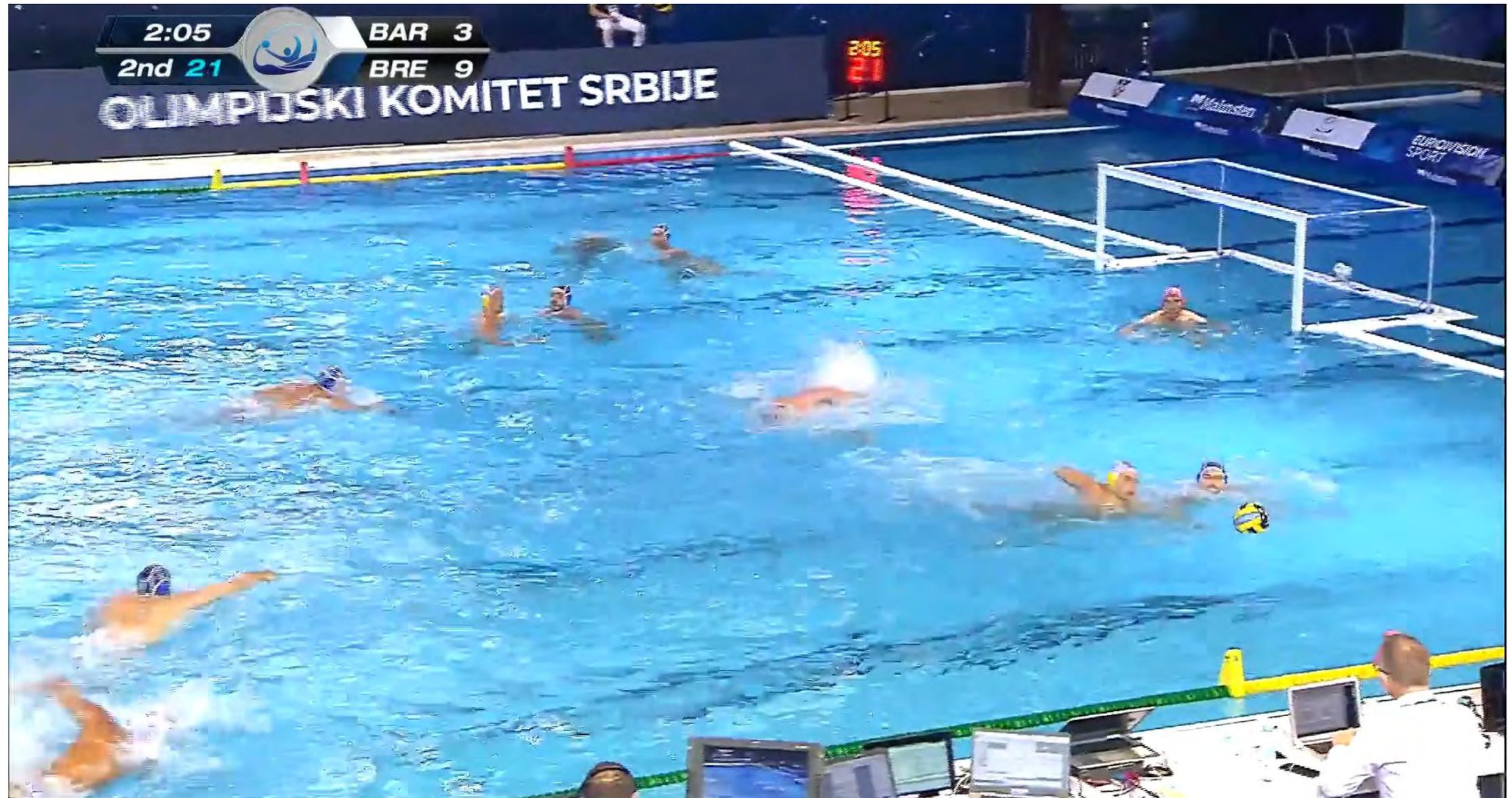
In particolare:

- **colpire in viso**
- **tirare la calottina**
- **stringere il collo**

se effettuati intenzionalmente sono considerati gioco aggressivo.

Se invece il giocatore avversario simula di aver subito un fallo di questo tipo deve essere applicata la regola WP 22.17 con la conseguente sanzione del cartellino giallo.

Hand to the attacker's face. Definitive exclusion for aggressive play (WP 22.13)



Hand to the attacker's face. Definitive exclusion for aggressive play (WP 22.13)



Hand to the attacker's face. Definitive exclusion for aggressive play (WP 22.13)



Elbow strike to the defender's face. Definitive exclusion for aggressive play (WP 22.13)

0:36



BRE 7

2nd 18

HAN 1



Gli arbitri devono sanzionare la **brutalità** in ogni momento e in ogni parte del campo senza alcuna esitazione.

Brutality, the player injured her opponent who had to be treated in a hospital



Brutality, punch to the face



Brutality: elbow strike to the face



Brutality



Brutality: kick to the face in the center



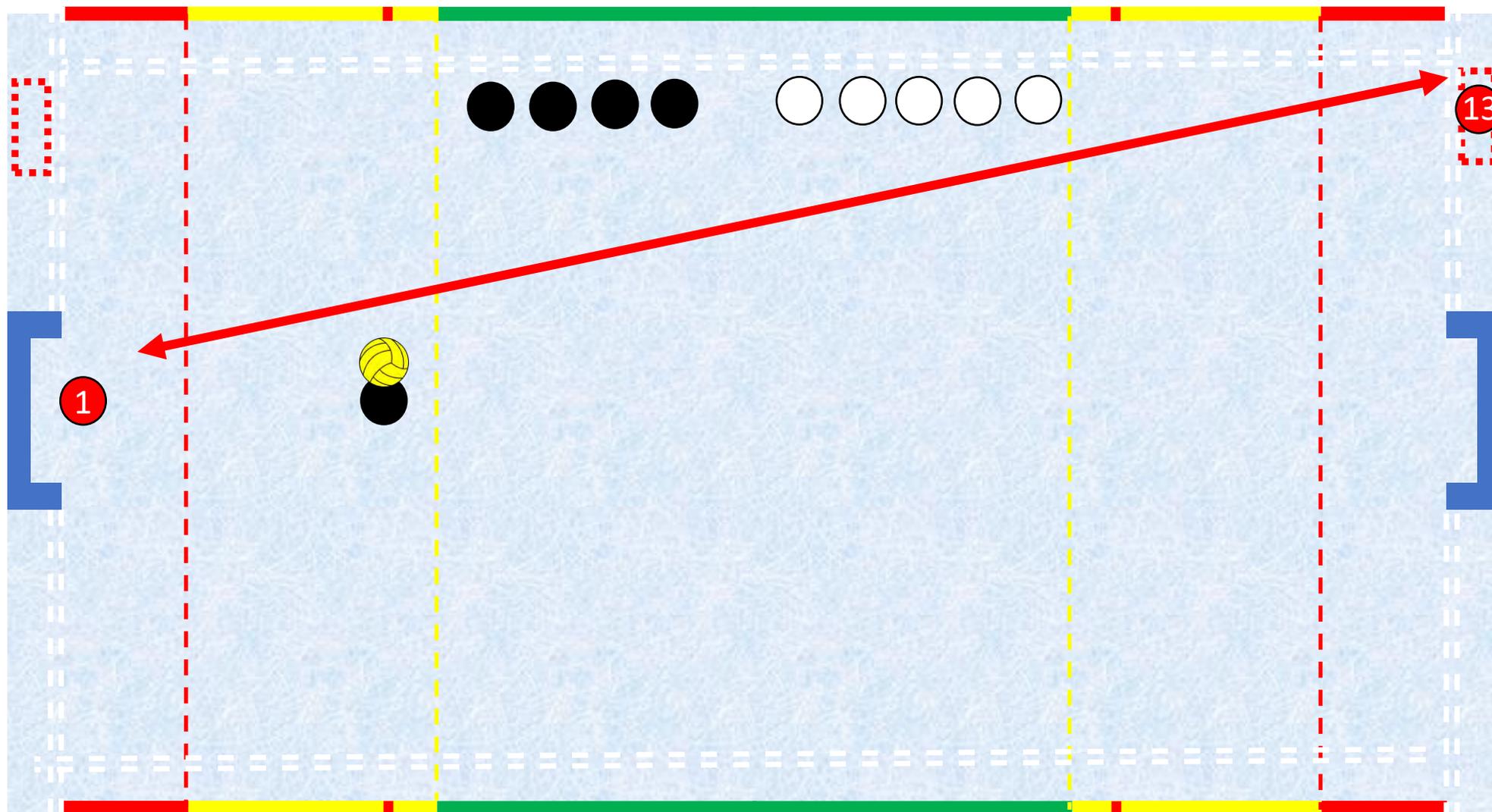
Brutality: player who hits the opponent underwater

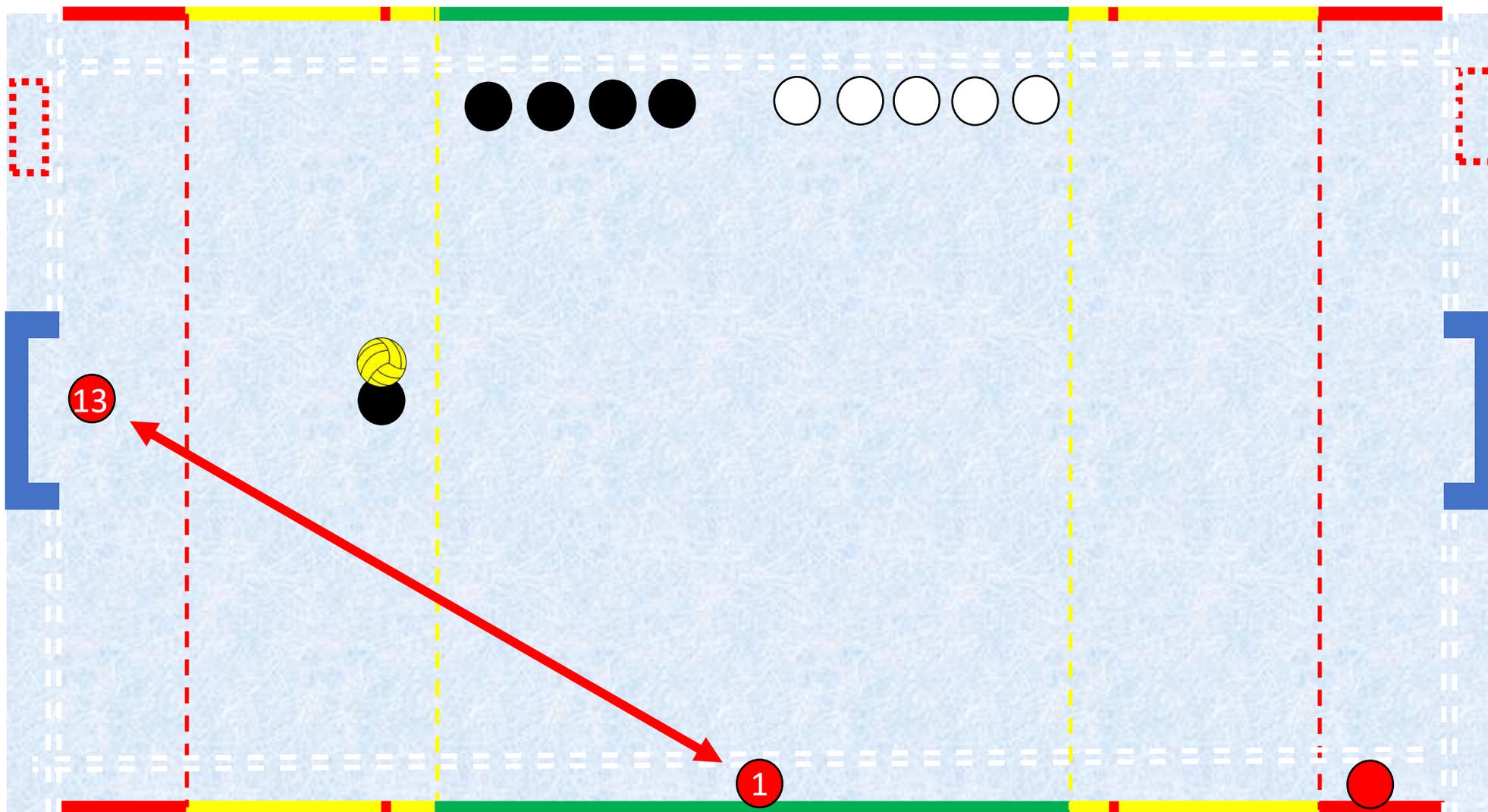


Brutality: player who hits the opponent underwater



Serie tiri di rigore





Gli arbitri devono comprendere le differenze tra partite femminili e maschili.

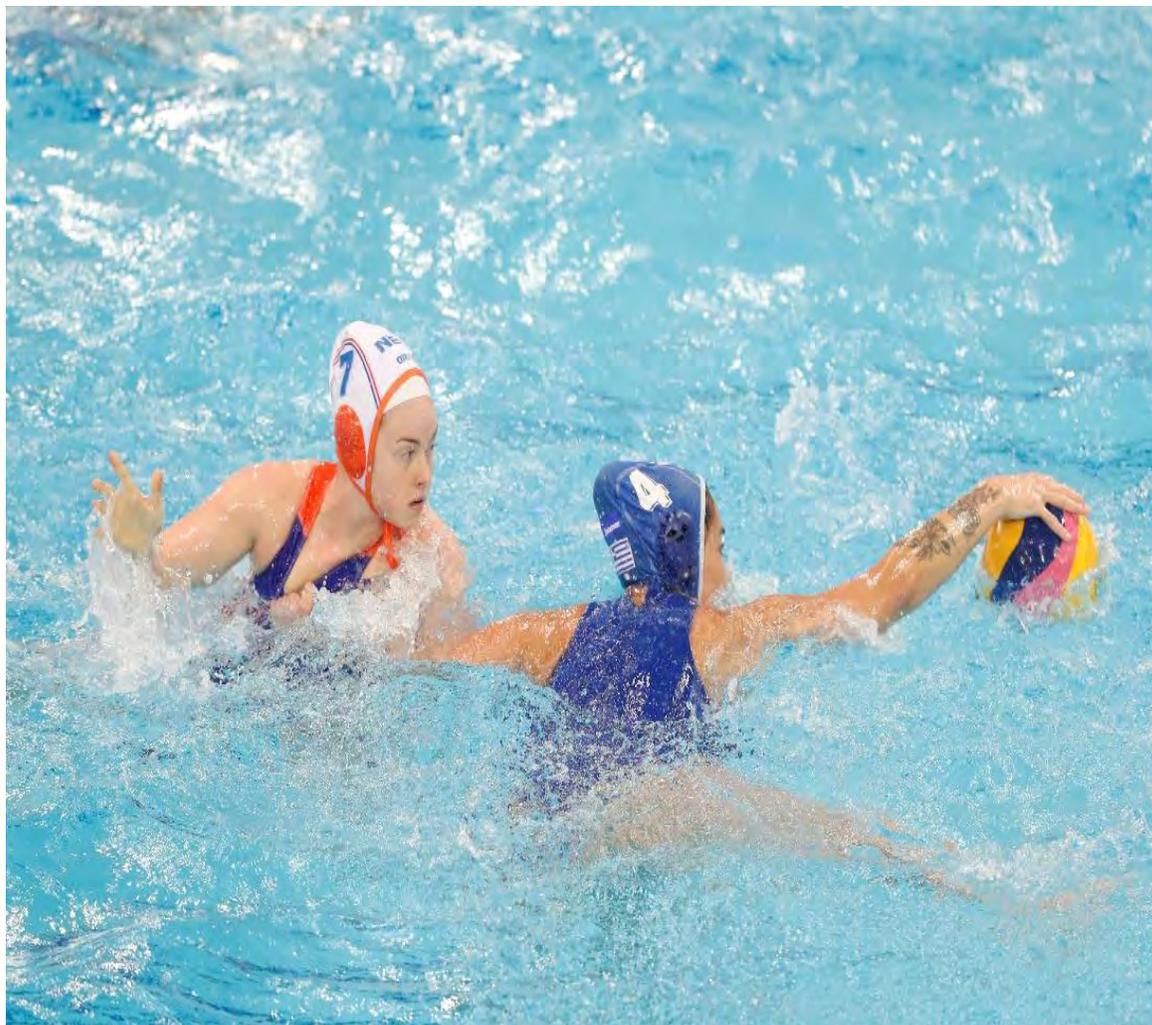
La trattenuta dell'avversario utilizzando il costume è uno dei fattori chiave che ne caratterizza la differenza e che se non sanzionata crea un vantaggio irregolare e non accettabile.

La trattenuta e/o la presa del costume deve essere sanzionata dagli arbitri con severità fischiando:

- **l'ESPULSIONE** del difensore;
- **il CONTROFALLO** se a commettere l'infrazione è l'attaccante.













GRAZIE