

PALLANUOTO PARALIMPICA DISCIPLINA DELLA FEDERAZIONE ITALIANA NUOTO PARALIMPICO

**NORME GENERALI E
REGOLAMENTO TECNICO | ORGANIZZATIVO**
Approvato dal C.F. con delibera n° 116 del 13/12/2022



Sommario

ART. 1 – NORME GENERALI	3
ART. 2 – AMBITO DI APPLICAZIONE	3
ART. 3 – STAGIONE SPORTIVA	3
ART. 4 – MANIFESTAZIONI ED EVENTI	3
ART. 5 – ATLETI, CATEGORIE DEGLI ATLETI, ETA' MINIMA	4
ART. 6 – TUTELA SANITARIA	4
ART. 7 – CLASSIFICAZIONE DEGLI ATLETI E PUNTEGGIO	5
ART. 8 – SQUADRE E GIOCATORI	6
ART. 9 – COLLEGIALI	7
ART. 10 – NORME MINIME	8
ART. 11 – CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE	8
ART. 12 – PORTE	10
ART. 13 – PALLONE	10
ART. 14 – CALOTTINE	10
ART. 15 – UFFICIALI DI GARA	11
ART. 16 – ARBITRI	12
ART. 17 – CRONOMETRISTI	13
ART. 18 – SEGRETARI DI GIURIA	13
ART. 19 – PANCHINA	14
ART. 20 – FASI DI GIOCO	15
ART. 21 - DISTINTA DI GIOCO	31
ART. 22 - INCIDENTE, FERITA O MALESSERE	31
ART. 23 - CLASSIFICHE E PUNTEGGI	32
ART. 24 - PREMIAZIONI	32
ART. 25 – RICORSI	32
ART. 26 – ENTRATA IN VIGORE	33

ART. 1 – NORME GENERALI

Wp 1.1 - La Pallanuoto Paralimpica è una disciplina sportiva ufficialmente riconosciuta e promossa dalla Federazione Italiana Nuoto Paralimpico (FINP).

Wp 1.2 - Possono praticare la Pallanuoto Paralimpica le società sportive regolarmente affiliate alla Federazione nella stagione sportiva di riferimento.

Wp 1.3 - Il presente regolamento, è pubblicato sul sito federale e si intende integralmente conosciuto ed accettato dalle società e dai propri tesserati che praticano tale disciplina.

Wp 1.4 - Il presente regolamento, a seguito di delibera del Consiglio Federale, può essere oggetto di variazioni durante la stagione sportiva. Le società sportive sono responsabili affinché i propri tesserati siano a conoscenza dei contenuti del regolamento nella sua ultima versione ufficiale.

Wp 1.5 - La Federazione si impegna a dare comunicazione di eventuali modifiche e/o nuove versioni, attraverso i propri canali di comunicazione (internet, mail, ...)

ART. 2 – AMBITO DI APPLICAZIONE

Wp 2.1 - Il presente regolamento deve essere applicato, senza variazioni o deroghe, in tutte le manifestazioni ufficiali, riconosciute ed autorizzate dagli organi centrali o periferici della FINP.

Per manifestazione ufficiale, si intendono tutti gli eventi organizzati direttamente dalla Federazione o indetti dalla Federazione e demandati ad organizzatori terzi (società affiliate o altri). Le società che organizzano o partecipano a manifestazioni riconosciute e autorizzate, si impegnano a rispettare e far rispettare il presente regolamento ai propri tesserati.

ART. 3 – STAGIONE SPORTIVA

Wp 3.1 - La stagione sportiva coincide con l'anno solare (dal 1° gennaio al 31 dicembre).

ART. 4 – MANIFESTAZIONI ED EVENTI

Wp 4.1 - Le manifestazioni si dividono in:

CAMPIONATO NAZIONALE "SERIE A"

Indetto dalla Federazione Italiana Nuoto Paralimpico e può essere organizzato dalla Federazione stessa, demandato agli organi periferici, a società sportive affiliate o ad Enti terzi.

COPPA ITALIA

Indetta dalla Federazione Italiana Nuoto Paralimpico e può essere organizzata dalla Federazione stessa, demandata agli organi periferici, a società sportive affiliate o ad Enti terzi.

SUPERCOPPA ITALIANA

Indetta dalla Federazione Italiana Nuoto Paralimpico e può essere organizzata dalla Federazione stessa, demandata agli organi periferici, a società sportive affiliate o ad Enti terzi. La sede sarà scelta dalla Federazione Italiana Nuoto Paralimpico.

TORNEO

Indetto dalla Federazione, dai suoi organi periferici, o da società sportive affiliate, può essere organizzato dalla Federazione o dagli organi periferici o demandato a società sportive affiliate.

Wp 4.2 - Nel caso di organizzazione diretta da parte di una società sportiva affiliata, deve essere preventivamente autorizzato dalla Federazione con parere favorevole dell'organo periferico territoriale per competenza. Al fine di essere approvato, deve essere garantita la partecipazione di almeno 3 squadre.

ART. 5 – ATLETI, CATEGORIE DEGLI ATLETI, ETA' MINIMA

Wp 5.1 - A tutte le manifestazioni ed eventi di cui all'art. 4, possono partecipare atleti di sesso MASCHILE e/o FEMMINILE, con disabilità fisica.

ADFI - Atleti con Disabilità fisica

Wp 5.2 – L'età minima per poter partecipare ad eventi o manifestazioni FINP è di 14 anni compiuti nella stagione sportiva di riferimento; non è prevista un'età massima.

Tutti gli atleti devono essere regolarmente tesserati FINP per la stagione in corso. Il tesseramento ha validità annuale, e viene rilasciato alla società richiedente dalla federazione.

ART. 6 – TUTELA SANITARIA

Wp 6.1 - Ogni atleta, per poter partecipare all'attività federale, deve essere in possesso per la stagione in corso del relativo certificato di idoneità allo sport agonistico per la Pallanuoto, rilasciato esclusivamente da Medici Specialisti di Medicina dello Sport autorizzati e secondo la normativa vigente sulla Tutela Sanitaria, D.M. 04-03-1993 per le categorie ADFI).

Tale certificato va conservato come da disposizioni ministeriali presso gli atti della società di appartenenza per 5 anni ed è indispensabile, per l'ammissione alla gara, ad ogni eventuale richiesta dell'arbitro, esibire il documento di identità e il certificato di idoneità medico sportiva.

Wp 6.2 - Il Presidente della società è ritenuto responsabile dell'assenza del certificato medico dei propri atleti.

ART. 7 – CLASSIFICAZIONE DEGLI ATLETI E PUNTEGGIO

Wp 7.1 - Per garantire una competizione equa, la pallanuoto, come tutti gli sport di squadra paralimpici, adotta un sistema che ha come obiettivo quello di assicurare che la vittoria di una squadra venga determinata dall'abilità, dal fitness, dalla potenza, dalla resistenza, dalla capacità tattica e dalla concentrazione mentale (gli stessi fattori che rappresentano il successo nello sport di squadra dei normodotati). Questo processo è chiamato classificazione. Il suo scopo è quello di minimizzare l'impatto delle limitazioni derivate dalla disabilità, sulla disciplina sportiva. Avere una disabilità potrebbe non essere sufficiente, l'impatto della disabilità nei confronti del singolo sport deve essere provato. Il raggruppamento degli atleti in base al loro grado di limitazione funzionale derivante dalla disabilità è chiamato "Classe Sportiva". Attraverso la classificazione, viene stabilito se gli atleti siano idonei o meno (concetto di disabilità minima/massima) a competere in uno sport di squadra paralimpica e viene determinata la classe sportiva.

Wp 7.2 - SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI

(Vedi Regolamento delle Classificazioni per la Pallanuoto – Stagione sportiva 2023)

Wp 7.3 – Bonus:

Sono previsti dei bonus (solo a livello Federale) sul proprio punteggio da cartellino agli atleti che rientrano fra le seguenti categorie:

Sesso femminile	- 1.00 punti
Primo anno di tesseramento FINP (mai tesserato FINP atleta)	- 0.5 punti

I bonus sono cumulabili (es. atleta di sesso femminile al primo anno di tesseramento -1.5 punti);

Wp 7.4 - Per la stagione agonistica 2023, durante una partita, in nessun momento, una squadra deve avere in campo giocatori la cui somma totale dei punteggi sia superiore a 18.5 pt.

Il punteggio si applica alle competizioni ufficiali della FINP riportate all'art. 4 del presente Regolamento. Possono essere apportate variazioni nelle competizioni non ufficiali.

Wp 7.5 – Sanzioni:

Se in qualsiasi momento della partita una squadra supera il limite di 18,5 punti in campo, la stessa sarà sanzionata con un fallo tecnico all'allenatore (cartellino giallo all'indirizzo dell'allenatore), contestualmente la formazione in campo verrà corretta e la squadra che ha commesso l'errore, se in possesso palla, subirà un cambio palla.

Qualora la squadra sanzionata non fosse in possesso palla verrà assegnato un fallo semplice.

Dal secondo fallo tecnico la squadra subirà un tiro di rigore.

Se in qualsiasi momento della partita, i classificatori dovessero rendersi conto che un atleta abbia palesemente alterato le proprie possibilità funzionali, le proprie abilità e/o il grado o la natura del proprio impairment durante una o più delle fasi che compongono la sessione di classificazione, potranno avvisare il Giudice arbitro il quale provvederà a sospendere momentaneamente l'incontro. All' atleta colpevole dell'illecito verrà mostrato il cartellino di colore nero, l'allenatore potrà sostituire l'atleta in questione o decidere (consapevole del rischio) di lasciarlo in campo

La commissione classificatrice, entro 30 minuti dalla fine dell'incontro, dovrà effettuare una nuova classificazione. Se l'illecito venisse confermato, verrà dichiarata la sconfitta a tavolino.

Wp 7.6 – Le classi 4.5 potranno giocare solo ed esclusivamente nel ruolo di portiere.

ART. 8 – SQUADRE E GIOCATORI

Wp 8.1 – Ciascuna squadra è composta da un massimo di 15 atleti senza distinzione di sesso. I giocatori, laddove lo spazio sul bordo vasca lo consenta, devono prendere posto in panchina. Sarà l'arbitro di volta in volta a decidere la miglior collocazione della panchina e dei giocatori.

Ogni squadra dovrà cominciare la partita con 6 giocatori in campo, cinque giocatori di movimento ed un portiere che indosserà la calottina rossa. Le riserve, sino ad un massimo di 9, devono essere utilizzate per le sostituzioni dei giocatori in acqua.

Una squadra che schiera 5 giocatori in acqua, vuoi per motivi regolamentari (tutti i giocatori sono stati espulsi), vuoi per motivi logistici (la squadra si presenta con 5 giocatori in lista) non sarà obbligata a schierare il portiere (eccezion fatta per i giocatori appartenenti alla classe 4.5 che possono ricoprire solamente il ruolo di portiere).

Una partita non potrà iniziare se una squadra presenta solo 4 giocatori in lista e una partita dovrà essere dichiarata chiusa da parte dell'arbitro se una squadra dovesse restare con solo 4 giocatori disponibili. In entrambi i casi verrà dichiarata la sconfitta a tavolino con il punteggio di 5 – 0.

Wp 8.2 – Durante il tempo di gioco gli allenatori ed i giocatori di riserva, ad eccezione del primo allenatore, devono prendere posto assieme sulla panchina, non muoversi e non allontanarsi a partire dall'inizio del gioco, eccetto nell'intervallo tra i periodi di gioco e durante i time – out. Al primo allenatore della squadra che attacca sarà in qualsiasi momento consentito di muoversi fino alla linea dei 6 metri. In caso di espulsione del primo allenatore, il secondo, se dotato di cartellino idoneo, potrà svolgere le sue veci conservandone i privilegi. Le squadre cambieranno lato del campo e panchina a metà della partita (fra il 2° e il 3° tempo). Entrambe le panchine dovranno essere sistemate dalla parte opposta al tavolo della Giuria.

Wp 8.3 - Un giocatore per ciascuna squadra dovrà espletare le funzioni di capitano; egli sarà responsabile dell'ordine e della disciplina dei suoi compagni di squadra.

Wp 8.4 - I giocatori devono indossare costumi non trasparenti oppure costumi con slip (indumento intimo). I giocatori prima di iniziare la partita, dovranno disfarsi di anelli, cinture, od altri oggetti che possano comunque recare un danno fisico.

Wp 8.5 - I giocatori non possono ungersi il corpo con grasso, olio, o sostanze affini. Se prima della partita l'Arbitro accerta che un giocatore abbia usato una sostanza qualsiasi per ungersi il corpo, dovrà ordinarli di rimuoverla immediatamente. L'inizio della partita non dovrà essere ritardato a causa della suddetta operazione; se invece tale constatazione verrà fatta dall'Arbitro durante il corso della partita, il giocatore verrà espulso definitivamente dal campo di gioco e sarà immediatamente sostituito da un giocatore di riserva che dovrà entrare dall'area di rientro (pozzetto) più vicino alla propria linea di porta.

Wp 8.6 - In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore può essere sostituito lasciando il campo di gioco, uscendo, da qualsiasi parte dei lati lunghi della vasca, alla sua uscita alzerà un braccio, **con la sua squadra in attacco**, un giocatore suo compagno di squadra, pronto ad entrare nella propria metà campo, dal lato lungo posto sotto le panchine, alzerà un braccio in segno di una ipotetica staffetta e solo allora potrà entrare in campo. Il giocatore sostituito, senza entrare in campo, raggiungerà nel minor tempo possibile la propria panchina.

La sostituzione del portiere potrà avvenire per un massimo di 2 volte durante un incontro, in qualsiasi momento della partita con un giocatore in acqua o dalla panchina previa comunicazione all'arbitro e la giuria, laddove previsto. Se la squadra ha meno di 6 giocatori, il portiere non sarà necessario (ad eccezione dei giocatori appartenenti alla classe 4.5) e la squadra potrà decidere di giocare con solo giocatori di movimento. Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un TIRO DI RIGORE.

Wp 8.7 - Un sostituto può rientrare in campo da qualsiasi parte del campo:

- durante gli intervalli tra i tempi di gioco;
- dopo la segnatura di una rete;
- durante un time-out
- per sostituire un giocatore che perde sangue o a causa di un infortunio.

Wp 8.8 - Qualora il portiere dovesse ritirarsi dal gioco per qualsiasi ragione medica, l'Arbitro consentirà la sostituzione immediata con il portiere di riserva.

ART. 9 – COLLEGIALI

Wp 9.1 - La Federazione si riserva la facoltà di organizzare stage e collegiali al fine di valutare e selezionare i migliori atleti sul territorio nazionale per eventuali amichevoli o tornei.

ART. 10 – NORME MINIME

Wp 10.1 - Tutti gli eventi federali, organizzati, indetti o patrocinati dalla Federazione, devono rispettare le seguenti norme minime:

- ✓ L'impianto gara deve essere dotato obbligatoriamente di dispositivo DAE omologato ed in corso di validità e di personale qualificato al suo utilizzo.
- ✓ L'impianto gara deve essere accessibile senza barriere architettoniche, in tutte le aree destinate a giocatori e pubblico (spogliatoi, piano vasca, tribune).

Wp 10.2 - MEDICO DI SERVIZIO

In tutte le manifestazioni organizzate, riconosciute o patrocinate dalla Federazione devono essere presenti per tutta la durata dell'evento, un medico e un'ambulanza con personale paramedico.

Il medico di servizio deve essere presente sul campo gara 30 minuti prima dell'orario ufficiale della manifestazione munito di tesserino di iscrizione all'albo professionale da esibire all'arbitro. In mancanza del medico di servizio l'arbitro non può dare inizio all'incontro.

Il medico di servizio a seguito di ogni suo intervento rilascerà certificazione medica idonea su carta intestata che andrà allegata agli atti ufficiali della partita.

Wp 10.3 - FORZA PUBBLICA

Richiesta a cura della società ospitante, da effettuarsi almeno 5 gg prima dell'incontro inviando a mezzo raccomandata, fax, o PEC la richiesta indicando giorno, orario e sede della manifestazione e allegando il report di trasmissione da cui risulti l'esito positivo. Una copia di tale richiesta dovrà esser presentata all'arbitro unitamente alla lista dei giocatori 30 minuti prima dell'orario dell'incontro.

Wp 10.4 - DIRIGENTE A DISPOSIZIONE

La società ospitante deve mettere a disposizione dell'arbitro un dirigente con il compito di assicurare l'ordine sul piano vasca e di rimanere a disposizione dell'arbitro.

Wp 10.5 - La società ospitante è ritenuta altresì responsabile oggettiva del comportamento dei propri sostenitori.

ART. 11 – CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

Wp 11.1 - Qualsiasi Società, gruppo od Ente affiliato alla F.I.N.P, che organizzi gli incontri di pallanuoto, sarà responsabile dell'organizzazione materiale, come previsto dal presente regolamento, come della delimitazione esatta del campo di gioco e dovrà fornire tutto il materiale (tecnico e non) e gli accessori relativi per lo svolgimento degli incontri

Wp 11.2 - Per una partita arbitrata da due Arbitri, gli stessi si posizioneranno ognuno su un lato lungo della vasca.

Wp 11.3 - In una partita diretta da un solo Arbitro, lo stesso opererà dal lato dove è sistemato il tavolo della Giuria.

Wp 11.4 - Nelle manifestazioni FINP le dimensioni del campo devono avere un lunghezza minima di mt. 20 e massima di 25 mt., mentre la larghezza non deve essere inferiore a mt. 12 e superiore a mt. 16; la profondità minima dell'acqua non deve in alcun punto, essere inferiore a mt. 1,80. La temperatura dell'acqua, per i campi al coperto, non deve essere inferiore a 26° C gradi centigradi e superiore ai 30° C, mentre per i campi scoperti il range sarà dai 27° C ai 31° C. Le Società ospitanti dovranno sempre avere a disposizione nella mezz'ora antecedente l'inizio dell'incontro, un termometro e un metro lineare, per consentire all'Arbitro/i le necessarie misurazioni.

Wp 11.5 - Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (mt. 6), dei 2 metri devono essere chiaramente segnate, con birilli o segnali nelle corsie, su ciascuno dei due lati maggiori del campo. I segnali devono risultare ben visibili durante tutto lo svolgimento della partita e i colori dovranno essere i seguenti:

SEGNALI:

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

I LATI MAGGIORI del campo (corsie) devono essere contrassegnati con i seguenti colori:

- rosso: dalla linea di porta alla linea dei 2 metri;
- giallo: dalla linea dei 2 metri alla linea dei 6 metri;
- verde: dalla linea dei 6 metri alla linea di metà campo.

Wp 11.6 - Una segnalazione rossa sarà posta ad ogni estremità del campo di gioco, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco stesso e sul lato opposto al tavolo della Giuria per indicare l'area di rientro dell'espulsione.

Wp 11.7 - Un'area per le sostituzioni volanti deve essere disponibile sul lato esterno laterale del campo di gioco, sul lato in cui dove sono situate le panchine. La larghezza di questa area deve essere compresa tra mt. 0,5 e mt. 1. L'area designata per le sostituzioni volanti per ogni squadra sarà tra la linea di fondo campo davanti alla panchina della squadra ed il centro del campo di gioco. Un giocatore potrà uscire, **con la sua squadra in attacco**, da qualsiasi parte dei lati lunghi della vasca, alla sua uscita alzerà un braccio, un giocatore suo compagno di squadra, pronto ad entrare dalla propria metà campo, dal lato lungo posto sotto le panchine, alzerà un braccio in segno di una ipotetica staffetta e solo allora potrà entrare in campo. Il giocatore sostituito, senza entrare in campo, raggiungerà nel minor tempo possibile la propria panchina.

Wp 11.8 - Devono essere fornite al secondo Segretario bandiere separate che dovranno misurare ognuna cm. 35x20 di colore bianco, nero (o blu) rossa e gialla.

Wp. 11.9 – La società ospitante deve dotarsi di un tabellone segnatempo e di almeno 2 contasecondi tarati a 45' e 30 'da posizionarsi sui lati del campo.

Non sono obbligatori dispositivi elettronici/sonori di chiamata Time out, che potranno essere chiamati dai tecnici delle rispettive squadre, richiamando l'attenzione dell'arbitro o degli addetti alla segreteria e segnalandolo con le mani a forma di T. In mancanza del tecnico lo stesso potrà essere chiamato da un dirigente della squadra o dal capitano.

ART. 12 – PORTE

Wp 12.1 - I montanti e la traversa della porta devono essere costruiti a sezione rettangolare, della misura di 7,5 cm. di larghezza, e verniciati in tinta unita visibilissima di colore bianco. Le porte devono essere fissate sui limiti del campo di gioco ad eguale distanza dalle due linee laterali, ed alla distanza minima di mt. 0,30 da qualsiasi ostacolo.

Wp 12.2 - La larghezza delle porte è di mt. 3 misurati internamente tra i due montanti, la traversa o la sbarra trasversale deve essere a mt. 0,90 dal pelo dell'acqua.

Wp 12.3 - Le reti morbide, devono essere attaccate ai montanti ed alla traversa in modo da chiudere solidamente lo spazio della porta, lasciando tra la linea della porta e la rete di fondo una distanza minima regolamentare di mt. 0,30.

ART. 13 – PALLONE

Wp 13.1 - Il pallone deve essere perfettamente sferico, gonfiato completamente e munito di camera d'aria con valvola che si chiude da sé; deve essere impermeabile, senza cuciture o sporgenze esterne che possano recare danno ai giocatori e non deve essere spalmato di sostanze grasse.

Wp 13.2 - Per tutte le competizioni sono utilizzabili palloni nr. 4, senza obblighi di colorazione.

ART. 14 – CALOTTINE

Wp 14.1 - Le calottine devono essere di colore contrastante, diverso dal rosso e diverso dal colore della palla. Ad una delle due squadre può essere richiesto dagli arbitri di indossare calottine di colore bianco o bleu.

I portieri devono indossare calottine rosse. Le calottine devono essere allacciate sotto il mento. Se un giocatore perde la calottina (o la tiene slacciata) durante il gioco, egli dovrà rimetterla alla successiva (prima) appropriata interruzione della partita con la propria squadra in possesso del pallone. Le calottine devono essere indossate dai giocatori per tutta la durata della partita, compresi i giocatori in panchina, ad eccezione dei giocatori espulsi con cartellino rosso che devono lasciare la vasca.

Le squadre potranno indossare, con l'autorizzazione degli arbitri, calottine con i colori sociali. Con priorità per la squadra che gioca in casa, le stesse non devono interferire con quelle della squadra avversaria, con il pallone e devono avere numeri ben visibili. E' fatto obbligo alle Società ospitanti di mettere a disposizione del tavolo della giuria una serie completa di calottine di riserva. È inteso che nel caso si giochi con i colori sociali, la società metterà a disposizione una serie di calottine con gli stessi colori.

Wp 14.2 - Le calottine devono essere dotate di paraorecchi malleabili e dovranno essere dello stesso colore delle calottine indossate dalla squadra. La calottina del portiere potrà essere dotata di paraorecchi rosso.

Wp 14.3 - Le calottine devono essere numerate ai due lati con numeri ben visibili. Il portiere indosserà la calottina rossa (n. 1), e le altre calottine saranno numerate dal n. 2 al n. 15. Non è permesso che un giocatore cambi il numero della calottina senza l'autorizzazione dell'Arbitro, e con conseguente notifica da parte di quest'ultimo al Segretario.

ART. 15 – UFFICIALI DI GARA

Wp 15.1 - Nelle manifestazioni F.I.N.P., gli Ufficiali di Gara previsti sono uno/due Arbitri, Cronometristi e Segretari, ognuno con conseguenti poteri e doveri. Tali Ufficiali di Gara dovranno essere utilizzati tra quelli iscritti e/o tesserati alla F.I.N.P., in alternativa potranno essere utilizzati Ufficiali Gara della Federazione Italiana Nuoto.

Lo staff tecnico potrà avvalersi della presenza di un Giudice arbitro unico di campo il quale:

- adotterà le decisioni tecnico – disciplinari relative alla manifestazione cui è preposto con effetti limitati all'ambito della disciplina;
- per i fatti che possono comportare successivi provvedimenti, adotterà in via d'urgenza le decisioni tecniche e disciplinari necessarie per il corretto svolgimento della manifestazione ed informerà dei fatti e dei provvedimenti adottati, per le ulteriori determinazioni, il Giudice sportivo;

Nelle manifestazioni di pallanuoto paralimpica nelle quali non sia presente il Giudice arbitro, le funzioni ad esso devolute sono esercitate dall'Arbitro.

Wp 15.2 - Cronometristi e Segretari.

- con 1 Cronometrista e 1 Segretario: il Cronometrista deve cronometrare i periodi di tempo continuato ed effettivo del possesso del pallone per entrambe le squadre;

Il Segretario deve registrare l'esatto tempo effettivo di gioco, dei timeout, degli intervalli tra un tempo e l'altro, mettere a verbale la cronistoria della partita ed anche registrare i rispettivi periodi di espulsione dei giocatori secondo le regole.

- con 2 Cronometristi e 2 Segretari: il primo Cronometrista deve cronometrare gli esatti periodi di gioco effettivo, dei timeout, e degli intervalli fra un tempo e l'altro. Il secondo Cronometrista deve cronometrare i periodi di continuo ed effettivo possesso di palla per entrambe le squadre, Il primo segretario deve compilare correttamente in tutte le sue parti il PNV1, compreso l'orario ufficiale di fine incontro. Il secondo segretario

deve eseguire le mansioni relative alle espulsioni dei giocatori, il rientro irregolare degli stessi, ed il conteggio del terzo fallo personale.

ART. 16 – ARBITRI

Wp 16.1 - Gli Arbitri avranno il controllo assoluto del gioco, e la loro autorità sui giocatori dovrà essere effettiva durante tutto il tempo che essi sono nell'area delimitata della piscina a partire dai 30 min prima l'orario ufficiale dell'incontro ai 30 min successivi alla fine della partita.

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

Wp 16.2 - Gli Arbitri devono essere in possesso di un fischietto a suono stridente, mediante il quale dare il segnale di inizio del gioco, della segnatura dei punti, della uscita della palla dal fondo campo e dei tiri d'angolo (siano o non siano segnalati dal Giudice di Porta), tiri neutrali, nonché qualsiasi infrazione al regolamento. Gli Arbitri potranno modificare la propria decisione a condizione che tale modifica sia segnalata prima che il pallone sia rimesso in gioco.

Wp 16.3 - Gli Arbitri hanno la discrezionalità di fischiare (o non fischiare) un fallo semplice, di espulsione o di rigore qualora ritengano che l'intervento possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che attacca. Gli arbitri dovranno interpretare l'azione fischiando o non fischiando un fallo in favore della squadra che attacca se, a loro avviso, ciò possa costituire un vantaggio per la squadra in attacco.
[Nota: è importante che gli Arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione.]

Wp 16.4 - Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare ad un giocatore di uscire dall'acqua ai sensi delle appropriate regole e, nel caso in cui il giocatore si rifiutasse di uscire, la partita dovrà essere sospesa, descrivendo poi dettagliatamente l'accaduto sul PNV2 che verrà inviato agli organi giudicanti.

Wp 16.5 - Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare l'allontanamento dal campo di gara ad un qualsiasi giocatore, una riserva, uno spettatore, o un dirigente, il cui comportamento gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera appropriata ed imparziale.

Wp 16.6 - Gli Arbitri hanno il diritto di sospendere la partita in qualsiasi istante se, a loro giudizio, la condotta dei giocatori o degli spettatori oppure altre circostanze possono impedire il regolare svolgimento della stessa. In tutti i casi in cui la partita fosse interrotta, gli Arbitri dovranno stendere un rapporto ed inoltrarlo ai competenti Organi Federali.

[Nota: saranno adottati due cartellini di colore giallo e rosso per controllare il comportamento delle panchine e dei giocatori che continuano a giocare non correttamente od a simulare da utilizzarsi seguendo queste indicazioni:

Il GIALLO si utilizzerà come richiamo ufficiale solamente per il tecnico e per la squadra del giocatore che, secondo l'opinione dell'Arbitro, gioca non correttamente o simula; il dirigente in panchina, in caso di comportamento scorretto, deve essere sanzionato direttamente con il ROSSO.

In seguito alla segnalazione con il cartellino ROSSO, il tecnico, il dirigente, dovranno lasciare la panchina e andare in tribuna o in un recinto preventivamente concordato, mentre i giocatori dovranno uscire dall'acqua ed uscire dall'area di competizione. (Si rende noto che un tecnico può essere sanzionato direttamente con il ROSSO, senza il precedente GIALLO, dove la gravità dell'infrazione lo preveda).]

ART. 17 – CRONOMETRISTI

Wp 17.1 - Sono compiti dei Cronometristi:

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

Wp 17.2 - Il Cronometrista deve segnalare mediante un colpo di fischiotto (o attraverso un altro mezzo provvisto di suono acusticamente efficiente) la fine dei tempi di gioco indipendentemente da quello dell'Arbitro, il suo segnale ha effetto immediato fatta eccezione:

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

ART. 18 – SEGRETARI DI GIURIA

Wp 18.1 - Sono compiti del Segretario di Giuria:

- a) provvedere alla compilazione del verbale della partita includendo i nomi dei giocatori delle squadre, registrare la cronistoria della partita, dei punti, dei timeout, dei falli da espulsione sia temporanei che definitivi, dei tiri di rigore e falli personali commessi da ciascun giocatore;
- b) controllare il periodo di espulsione dei giocatori e segnalare la scadenza di tale periodo alzando la bandiera appropriata tranne quando l'Arbitro segnalerà il rientro del giocatore espulso o del sostituto, quando la squadra di quel giocatore ritorni in possesso di palla. Dopo 4 minuti il Segretario dovrà segnalare il rientro di un sostituto per il giocatore che ha commesso la brutalità sollevando la bandiera gialla insieme con quella di colore appropriato;

- c) alzare la bandiera rossa e segnalare con un fischio ogni rientro scorretto di un giocatore espulso (o entrata di un sostituto). Tale segnale interrompe immediatamente il gioco;
- d) segnalare, senza indugio, quando un giocatore si rende responsabile di un terzo fallo personale alzando la bandiera rossa se tale terzo fallo derivi da un'espulsione;
- e) alzando la bandiera rossa ed emettendo un fischio se il terzo fallo derivi all'assegnazione di un tiro di rigore;

ART. 19 – PANCHINA

19.1 - Le panchine vanno collocate (salvo eventuali deroghe) nel lato opposto al tavolo della giuria dietro la linea di fondo campo, nell'immediata vicinanza dell'area di rientro delle espulsioni.

19.2 - Sono autorizzati a sedere in panchina 12 (dodici) persone in totale, di cui 9 (nove) giocatori di riserva, l'allenatore ed altre 2 (due) persone, tra cui: il dirigente accompagnatore, il medico, il fisioterapista, il vice-allenatore, regolarmente tesserati per la stagione in corso.

19.3 - I presenti in panchina devono essere iscritti a verbale con indicata la qualifica ed il numero di tessera Federale e non possono allontanarsi dalla propria panchina senza autorizzazione dell'arbitro, ad eccezione del tecnico, salvo che nell'intervallo dei tempi e durante i time-out. In caso di allontanamento senza autorizzazione l'arbitro ne farà menzione sul PN V2 (verbale);

19.4 - È ammessa, nell'area retrostante le panchine la presenza dei Presidenti o loro delegati che devono, per essere ammessi, produrre la tessera Federale che ne attesti la propria qualifica.

19.5 - L'arbitro, qualora i presenti in panchina assumano atteggiamenti irrispettosi nei confronti del suo operato, della giuria, degli avversari, può espellerli immediatamente dal campo esponendo loro il cartellino rosso.

19.6 - I giocatori in panchina devono, per tutta la durata dell'incontro, indossare la calottina, ad eccezione dei giocatori espulsi definitivamente che devono rapidamente abbandonare il piano vasca e recarsi negli spogliatoi.

19.7 - I dirigenti in panchina e l'allenatore devono indossare divise uniformi tra di loro (maglia, pantalone e/o bermuda), fatto salvo per le figure dei Presidenti o loro delegati.

19.8 - Nel caso di allenatore/giocatore nell'ambito della stessa partita è consentita la trascrizione in distinta del doppio nominativo con la limitazione prevista dal regolamento.

ART. 20 – FASI DI GIOCO

Wp 20.1 - PRESENTAZIONE

Le squadre al completo insieme agli arbitri si schiereranno sul bordo vasca prima dell'inizio della partita per la presentazione dell'incontro. Gli atleti dovranno essere in uniforme (accappatoio o t-shirt).

La presentazione potrà essere effettuata anche con gli atleti in acqua disposti lungo il bordo vasca dal lato dell'arbitro e della giuria.

Wp 20.2 - INIZIO DEL GIOCO

La squadra iscritta per prima nel programma ufficiale dovrà indossare le calottine bianche o quelle con i colori sociali ed all'inizio dell'incontro si posizionerà alla sinistra del tavolo della Giuria. L'altra squadra dovrà indossare calottine blu o di colore contrastante e si posizionerà, all'inizio dell'incontro, alla destra della Giuria. Nei campi scoperti prima dell'inizio dell'incontro, l'Arbitro effettuerà il sorteggio del campo.

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

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

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

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

Wp 20.3 – DURATA DELLA PARTITA

Wp 20.3.1 - La durata di una partita è suddivisa in quattro tempi di sette (7) minuti ciascuno di gioco effettivo.

Il tempo è calcolato a partire dal momento in cui il giocatore tocca il pallone all'inizio di ogni tempo di gioco. A ciascun fischio di arresto del gioco il cronometro viene fermato e rimesso in movimento quando il pallone viene rimesso in gioco secondo le regole o a seguito di una rimessa in gioco dell'Arbitro.

Wp 20.3.2 - È accordato un riposo di tre (3) minuti fra il 1° e il 2° tempo e fra il 3° e il 4° tempo, sarà invece di cinque (5) minuti fra il 2° e il 3° tempo. Le squadre compresi i giocatori, allenatori, dirigenti, cambieranno campo prima dell'inizio del 3° tempo.

Wp 20.3.3 - Qualora un incontro, per il quale sia necessario un risultato definitivo, dovesse concludersi in parità, anche dopo i tempi supplementari (vedi wp 23.4) saranno i tiri di rigore a determinare il risultato finale.

- a) nel caso in cui fosse necessario determinare il risultato fra due squadre, i rispettivi allenatori saranno tenuti a scegliere i cinque (5) giocatori e il portiere che prenderanno parte alla sessione dei tiri di rigore: il portiere non potrà essere uno dei tiratori;
- b) i cinque (5) giocatori scelti verranno messi in lista secondo un ordine che determinerà la successione dei tiri di rigore. La sequenza dei tiratori non potrà in alcun caso essere modificata;
- c) eventuali giocatori espulsi dal gioco non potranno in alcun caso essere scelti per partecipare alla sessione di tiri di rigore e tanto meno per sostituire il portiere;
- d) se il portiere venisse espulso nel corso di una sessione di tiri di rigore, uno dei cinque (5) giocatori e tiratori prescelti potrà sostituirlo, senza però avvalersi dei privilegi di cui gode il portiere; nel proseguire con l'esecuzione dei tiri di rigore, il giocatore può essere sostituito da un altro giocatore o dal portiere di riserva. Se un giocatore in campo è espulso durante i tiri di rigore, la posizione del giocatore sarà rimossa dalla lista dei cinque giocatori partecipanti ai tiri di rigore ed un giocatore sostituito verrà inserito nell'ultima posizione della lista;
- e) i tiri di rigore verranno eseguiti alternativamente in ognuna delle due porte, a meno che le condizioni di una delle due parti del campo di gioco sia di vantaggio o di svantaggio per una squadra, in questo caso tutti i tiri dovranno essere tirati nella stessa porta. I giocatori che devono eseguire i tiri dovranno rimanere in acqua di fronte alla loro panchina, mentre i portieri dovranno cambiare lato di campo e tutti i giocatori non coinvolti dovranno sedere sulla panchina della loro squadra;
- f) la squadra che eseguirà il primo tiro di rigore verrà stabilita tramite sorteggio;
- g) qualora il risultato tra le squadre fosse ancora di parità al termine dei primi cinque (5) tiri di rigore, gli stessi cinque (5) giocatori si alterneranno ad oltranza al tiro, sino a che, a parità di esecuzione, una delle squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra;
- h) la somma del punteggio totale dei 5 tiratori scelti non dovrà superare i 15.5 punti.

Wp 20.3.4 – Se un incontro (o parte di esso) dovesse essere ripetuto, allora i goal, falli, time out, e quello successo durante il tempo che deve essere ripetuto saranno rimossi dai verbali dei segretari, tuttavia la brutalità, cattiva condotta ed ogni espulsione per “cartellino rosso” saranno registrati (nuovamente) dai segretari nei verbali

Wp 20.4 – TIMEOUT

Wp 20.4.1 - Ogni squadra può richiedere un timeout per ogni tempo di gioco. La durata dei timeout deve essere di un minuto e 30 secondi. Un timeout può essere richiesto in ogni momento dall'allenatore della squadra in possesso di palla anche prima della ripresa del gioco dopo un goal. Egli chiederà il timeout segnalando al Segretario o all'Arbitro con una parte delle mani che formeranno una T. Se un timeout è richiesto, il Segretario o l'Arbitro interromperanno immediatamente il gioco con un fischio ed i giocatori dovranno immediatamente ritornare nelle proprie rispettive metà campo di gioco. Il timeout può essere richiesto anche attraverso un altro dispositivo autorizzato.

Wp 20.4.2 – dopo la richiesta legale di un T.O il gioco verrà così ripreso: allo scadere dei 75 secondi il segretario emetterà un fischio che consentirà alle squadre di schierarsi in qualsiasi parte del campo. Allo scadere dei 90 Secondi, l'arbitro lancerà la palla ad un giocatore della squadra avente diritto sulla linea di metà campo o comunque in un punto qualsiasi della sua metà campo, ad eccezione se il timeout è stato richiesto prima dell'effettuazione di un tiro d'angolo. Detto tiro dovrà essere mantenuto.

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

Wp 20.4.3 - Se l'allenatore della squadra in possesso di palla richiede irregolarmente un ulteriore timeout, il gioco verrà fermato e riprenderà da un giocatore della squadra avversaria con la palla sulla linea di metà campo, perdendo il diritto a chiamarlo anche se ancora in dotazione.

Wp 20.4.4 - Se l'allenatore della squadra non in possesso di palla richiede un timeout, il gioco verrà fermato ed un tiro di rigore verrà assegnato alla squadra avversaria, perdendo il diritto a chiamarne uno dei quattro eventualmente rimanenti. Se non è presente l'allenatore il timeout può essere richiesto dal dirigente e in sua assenza dal capitano.

Wp 20.4.5 - Alla ripresa del gioco dopo un timeout, i giocatori potranno prendere qualsiasi posizione in campo.

Wp 20.5 – PUNTEGGIO

Wp 20.5.1 – È accordato un punto quando l'intero pallone passa completamente la linea di porta tra i pali e al di sotto della traversa.

Wp 20.5.2 - Un punto può essere segnato da qualunque posizione del campo di gioco.

Wp 20.5.3 - Un goal può essere segnato con qualsiasi parte del corpo eccetto il pugno chiuso. Un goal può essere segnato avanzando in dribbling fino alla segnatura di un punto. Un punto può essere segnato da un giocatore tirando direttamente in porta da fuori i 6 metri, dopo che è stato assegnato un fallo fuori i 6 metri, con palla fuori i 6 metri. Se il giocatore per un fallo avvenuto fuori i 6 mt batte la palla fuori i 6 mt può tirare

direttamente in porta, battere e tirare o in alternativa dopo la battuta può fintare, nuotare, avanzare in dribbling all'interno dei 6 mt e segnare.

È consentito segnare un punto con un tiro diretto nei seguenti casi:

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

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

- a) l'inizio del periodo di gioco;
- b) un time-out;
- c) un goal;
- d) un infortunio, inclusa la perdita di sangue;
- e) ripresa del gioco dopo la perdita o sostituzione della calottina;
- f) chiamata della palla da parte dell'Arbitro o dopo una rimessa in gioco neutrale;
- g) uscita laterale del pallone;
- h) ogni altro ritardo.

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

Wp 20.5.4 - Sarà convalidata una segnatura se, allo scadere dei 45 o 30 secondi di possesso di palla o alla fine del periodo di gioco, la palla è in volo e supera la linea di porta sotto la traversa. [Nota: nelle circostanze di questa regola, se la palla attraversa la linea di porta tra i pali dopo aver colpito i pali medesimi o la sbarra trasversale (traversa), o colpisce o viene toccata dal portiere, o da un difensore e/o dopo essere rimbalzata sull'acqua, la rete sarà concessa. Non verrà convalidato il goal se un attaccante, dopo la fine del periodo di gioco, gioca o tocca intenzionalmente la palla già in volo verso la porta. Se il pallone è in volo verso la porta e il portiere od un altro difensore tira giù la porta o un difensore ferma il pallone con due mani e/o braccia o colpisce con un pugno la palla con l'evidente intenzione di evitare la segnatura di una rete, l'Arbitro dovrà concedere un tiro di rigore ritenendo che la palla sarebbe altrimenti entrata in porta. Se il pallone fosse in volo verso la porta, giunto sull'acqua e poi galleggiando scivoli direttamente al di là della linea di porta, l'arbitro concederà un punto solamente se il pallone, a causa della velocità acquisita dal tiro, supererà immediatamente la linea di porta.]

Wp 20.6 – RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL

Wp 20.6.1 - Dopo la segnatura di un punto, i giocatori prenderanno posizione in qualsiasi punto della loro rispettiva metà campo. Nell'allineamento sulla linea di metà campo, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, detta linea. La ripresa del gioco sarà segnalata con un fischio dall'Arbitro. Il tempo di gioco, dopo la segnatura di un punto, decorre dal momento in cui il pallone lascia la mano del giocatore della squadra che ha subito la rete incaricato della rimessa in gioco. Un inizio di gioco effettuato in modo irregolare dovrà essere ripetuto.

Wp 20.7 – RIMESSA DAL FONDO

Wp 20.7.1 - Verrà accordata una rimessa dal fondo:

- a) quando il pallone ha superato completamente la linea di porta fuori dell'area compresa tra i pali, e al di sotto della traversa, essendo stata giocata (o toccata) per ultimo, da un qualsiasi altro giocatore diverso dal portiere della squadra che difende;
- b) quando l'intero pallone abbia superato completamente la linea di porta fra i pali e sotto la traversa o colpisca i pali della porta, la traversa o il portiere della squadra in difesa, in conseguenza di: 1) un tiro libero assegnato dentro i 6 metri; 2) un tiro libero assegnato fuori i 6 metri non effettuato conformemente alle regole; 3) una rimessa dal fondo della squadra avversaria non effettuata conformemente alle regole.

Wp 20.7.2 - La rimessa in gioco deve essere effettuata dal portiere o da qualsiasi altro giocatore della squadra che difende, in qualsiasi punto dentro l'area dei 2 metri. Qualora la rimessa fosse effettuata irregolarmente, essa deve essere fatta ripetere. [Nota: la rimessa in gioco dovrà essere effettuata dal giocatore più vicino alla palla. Non ci devono essere particolari ritardi nel rimettere in gioco la palla dopo un tiro libero, una rimessa dal fondo o tiro d'angolo. Nei casi appena descritti, la palla si intenderà battuta dopo 3 secondi, anche se questa non si staccherà dalla mano del giocatore.

Wp 20.8 – TIRO D'ANGOLO

Wp 20.8.1 - È accordato un tiro d'angolo quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dall'area compresa fra i montanti e la traversa, dopo che è stata toccata per ultimo dal portiere della squadra che difende o nel caso in cui venga deliberatamente mandata oltre la suddetta linea da un difensore.

Wp 20.8.2 - Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore attaccante all'altezza del segnale che determina la linea dei 2 metri (dal lato più vicino in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta). Deve essere effettuato non necessariamente dal giocatore più vicino, ma il più rapidamente possibile.

Wp 20.8.3 - All'atto dell'effettuazione di un tiro d'angolo nessun giocatore della squadra attaccante dovrà trovarsi nell'area dei 2 metri.

Wp 20.8.4 - Se il tiro d'angolo è effettuato da una posizione e/o in modo scorretto, o al momento del tiro uno o più giocatori attaccanti si trovassero nell'area dei 2 metri, il tiro andrà ripetuto.

Wp 20.9 – RIMESSA IN GIOCO NEUTRALE

Wp 20.9.1 – Sarà accordata una rimessa in gioco neutrale quando

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

Wp 20.9.2 – Nel caso di rimessa in gioco neutrale, l'Arbitro deve rimettere in gioco il pallone dal punto laterale del campo di gioco e in prossimità di dove è accaduto il fallo in modo tale che i giocatori di entrambe le squadre abbiano la stessa possibilità di impossessarsi del pallone. Una rimessa derivante da un fatto accaduto dentro l'area dei 2 metri andrà effettuata sulla linea dei 2 metri.

Wp 20.9.3 - Quando il pallone rimesso in gioco nelle circostanze di questa regola (wp 20.9.2) risulti a vantaggio di una delle squadre, l'arbitro dovrà ripeterla.

Wp 20.10 – TIRO LIBERO

Wp 20.10.1 - Un tiro libero dovrà essere battuto nel punto dove si trova la palla, eccetto se il fallo è commesso da un difensore nella sua area dei 2 metri: in questo caso il tiro libero deve essere battuto sulla linea dei due metri corrispondente al punto dove il fallo è avvenuto.

Wp 20.10.2 - Un giocatore che beneficia del tiro libero dovrà mettere la palla in gioco immediatamente effettuando un passaggio o un tiro in porta se consentito dal regolamento. Sarà considerata infrazione se un giocatore, chiaramente in posizione più favorevole per effettuare prontamente un tiro libero, non lo esegua. Il difensore che ha commesso il fallo dovrà allontanarsi dal giocatore che deve battere il tiro libero prima di alzare il braccio per bloccare il passaggio o il tiro; il giocatore che non si atterra a questa regola verrà espulso per "interferenza".

Wp 20.10.3 - Le responsabilità di consegnare la palla al giocatore che deve battere il tiro libero è della squadra a cui è stato assegnato o ,su indicazione dell'arbitro, dalla squadra avversaria.

Wp 20.10.4 - Il tiro libero deve essere effettuato in modo tale da consentire ai giocatori di osservare la palla, a cui sarà poi anche permesso di portare o dribblare la palla prima di passarla ad un altro giocatore o di tirare, quando consentito. La palla sarà intesa in gioco nel momento in cui lascia la mano del giocatore e si intenderà battuta dopo 3 secondi, anche se questa non si staccherà dalla mano del giocatore che effettua il tiro libero

Wp 20.11 – FALLI SEMPLICI

Wp 20.11.1 - Sono considerati falli semplici le infrazioni dalla regola Wp 20.11.2 alla regola Wp 20.11.19, che saranno puniti con l'assegnazione di un tiro libero alla squadra avversaria. [Nota: gli Arbitri devono assegnare i falli semplici in conformità con le regole per consentire alla squadra attaccante di sfruttare una situazione di vantaggio. In ogni caso gli Arbitri devono prestare attenzione alle speciali circostanze della regola del vantaggio Wp 7.3.]

Wp 20.11.2 - Partire dalla linea di fondo campo prima del segnale dell'arbitro all'inizio di un tempo di gioco. Il tiro libero dovrà essere effettuato dal punto ove si trova la palla, o se la palla non è stata rimessa in gioco dall'Arbitro, il tiro libero avverrà sulla linea di metà campo.

Wp 20.11.3 - Aiutare (spingere) un compagno di squadra sia all'inizio di un tempo che durante il gioco.

Wp 20.11.4 - Tenersi o prendere slancio dai montanti della porta o dalle sbarre che la sostengono; aggrapparsi o prendere slancio dai bordi della vasca durante il gioco effettivo all'inizio dei tempi di gioco.

Wp 20.11.5 - Prendere parte attiva nella partita avendo i piedi sul fondo della vasca, camminare sul fondo della stessa durante il gioco, o saltare dal fondo della vasca per giocare il pallone, o attaccare un avversario. Questa regola non si applica al portiere quando si trova nell'area dei 6 metri.

Wp 20.11.6 - Affondare, portare, trattenere, l'intero pallone sott'acqua quando si è attaccati. [Nota: Il giocatore attaccato commette un fallo semplice, anche se la mano con cui trattiene la palla gli viene spinta sott'acqua da un avversario, in tal caso non fa nessuna differenza se la palla viene affondata contro la sua volontà. È importante che il fallo sia concesso contro il giocatore che era in possesso di palla al momento in cui questa è stata portata sott'acqua: è importante ricordare che il fallo può avvenire soltanto quando il giocatore porta la palla sott'acqua perché è attaccato. Non è un'infrazione se il portiere emergendo fuori dall'acqua per prendere un tiro e, poi, quando ricade, spinga la palla sott'acqua. Se invece, quando contrastato da un avversario, egli trattiene la palla sott'acqua commette un'infrazione. Se la sua azione evita la probabile segnatura di un punto, essa deve essere punita con un tiro di rigore.

Wp 20.11.7 - Colpire il pallone con il pugno chiuso. Questa regola non si applica al portiere all'interno dell'area dei 6 metri.

Wp 20.11.8 - Giocare o toccare il pallone con due mani contemporaneamente. Questa regola non si applica al portiere all'interno dell'area dei 6 metri.

Wp 20.11.9- Spingersi o staccarsi dal corpo dell'avversario non in possesso di palla. [Nota: Il fallo di spingere e quello di allontanarsi da un avversario avviene in vari modi con la mano o con il piede. Nei casi in cui l'allontanamento è fatto per prendere spazio per tirare o passare è da intendersi come un fallo semplice. Lo stesso movimento fatto per calciare diventerà un fallo da espulsione o addirittura brutalità. Se il piede è già in contatto con l'avversario quando il movimento inizia, questo significa una comune spinta; ma se il movimento inizia prima del contatto con l'avversario, esso dovrebbe essere generalmente considerato come una calciata.

Wp 20.11.10 - Trovarsi a meno di due metri dalla linea della porta avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro il pallone. Non è considerato fallo quando un giocatore in possesso del pallone nella zona dei 2 metri, lo passi ad un compagno collocato dietro la linea del pallone che, ricevendolo, tiri immediatamente in rete prima che il giocatore che ha effettuato il passaggio abbia potuto lasciare la zona dei due metri. [Nota: se il giocatore che ha ricevuto il passaggio non effettua un tiro in porta, il giocatore, che ha passato all'indietro il pallone, dovrà immediatamente uscire dall'area dei 2 metri per evitare di essere penalizzato secondo questa regola.]

Wp 20.11.12 - Eseguire un tiro di rigore in modo irregolare.

Wp 20.11.13 - Perdere volontariamente tempo nell'eseguire un tiro libero, una rimessa del portiere, un tiro d'angolo.

Wp 20.11.14 - Quando con l'ultimo tocco del pallone questo vada fuori dal campo di gioco (incluso quando la palla rimbalzi dal bordo del campo sopra il livello dell'acqua), eccetto il caso di un difensore che devii un tiro oltre la zona del campo di gioco, in questo caso un tiro libero sarà assegnato alla squadra di difesa.

Wp 20.11.15 - Per una squadra trattenere il possesso del pallone per un tempo superiore a: 1. 45 secondi di gioco effettivo, o 2. 30 secondi nel caso di espulsione, tiro d'angolo o recupero del pallone dopo un tiro in porta, incluso un tiro di rigore, senza segnatura di una rete.

Wp 20.11.16 - Il Cronometrista azzererà il tempo di possesso: a) quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che tira in porta. Se la palla torna in possesso della squadra in attacco dopo un rimbalzo sui pali o sulla traversa, o dopo la respinta del portiere il tempo di possesso inizierà quando tornerà in possesso di una delle due squadre. Il tempo andrà a 30 secondi se la palla torna in possesso della squadra in attacco. Il tempo andrà a 45 secondi se la palla torna in possesso della squadra di difesa; b) quando la palla torna in possesso della squadra in difesa, il tempo andrà portato a 45 secondi, il "possesso" non comprende il caso di semplice caso di tocco in volo della palla; c) quando la palla è rimessa in gioco dopo un'espulsione di un difensore, il tempo di possesso sarà portato a 30 secondi a meno che non manchino più di 30 secondi alla fine dell'azione, nel qual caso il tempo non andrà azzerato e continuerà senza variazioni; d) quando la palla è messa in gioco dopo un tiro di rigore senza cambio di possesso o tiro d'angolo, il tempo di possesso sarà riportato a 30 secondi; e) quando il pallone è rimesso in gioco in seguito all'assegnazione di un tiro di rigore con cambio di possesso, una rimessa del portiere o una rimessa neutrale dell'Arbitro, il tempo di possesso sarà portato a 45

secondi. I cronometri luminosi devono visualizzare e scandire il tempo in maniera regressiva (per indicare il tempo rimanente del possesso del pallone). [Nota: il Cronometrista e gli Arbitri dovranno stabilire se vi è stato o meno un tiro in porta: agli Arbitri spetterà la decisione definitiva.]

Wp 20.11.17 - Perdita di tempo. [Nota: è sempre possibile per un Arbitro assegnare un fallo semplice secondo questa regola prima che i 45 secondi di possesso palla siano terminati. Se il portiere è l'unico giocatore della squadra nella propria metà campo, sarà considerata perdita di tempo per il portiere ricevere il pallone da un proprio compagno che si trovi nell'altra metà del campo. Nell'ultimo minuto di gioco, l'Arbitro dovrà essere sicuro che ci sia l'intenzionalità di perdere tempo prima di applicare questa regola.

Wp 20.11.18 - La simulazione è fallo. [Note: per Simulazione si intende l'azione di un giocatore che intenzionalmente tenti di indurre l'Arbitro a prendere una decisione non corretta assegnando erroneamente un fallo contro il giocatore della squadra avversaria. L'Arbitro dovrà punire detto giocatore e la sua squadra esibendo il cartellino giallo (esibito in un momento appropriato) e al ripetersi dello stesso fallo di uno qualunque dei giocatori della stessa squadra, dovrà espellere il giocatore per il resto dell'incontro. Il suo sostituto entrerà in gioco secondo le regole dal proprio pozzetto.

Wp. 20.11.19 – Passare la palla o tirare in porta con due mani, si ricorda che è invece consentito ricevere palla con le due mani

Wp 20.12 – FALLI DA ESPULSIONE

Wp 20.12.1 - Sarà considerato fallo grave l'aver commesso una delle seguenti infrazioni (dalla regola Wp 20.12.2 alla Wp 20.12.21) che saranno punite (eccetto come altrimenti previsto dal regolamento), con l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria, e l'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo.

Wp 20.12.2 - Un giocatore espulso deve nuotare, per raggiungere l'area di espulsione sistemata dietro la propria linea di porta, senza uscire dall'acqua e interferire con il gioco, laddove il giocatore non uscisse dall'acqua e la sua squadra dovesse rientrare in possesso della palla, un tiro di rigore verrà assegnato alla squadra opposta senza attribuire allo stesso una ulteriore penalità..

Wp 20.12.3 (cattiva condotta) e, quindi, espulso definitivamente con sostituzione. [Nota: un giocatore espulso (incluso quello espulso, in base alle regole, per il resto dell'incontro), deve rimanere in acqua e andare (può nuotare sott'acqua nel percorso) nella propria area di rientro vicino alla linea di fondo campo, senza interferire nella ripresa del gioco. Il giocatore espulso può uscire dal campo di gioco in qualsiasi punto e successivamente nuotare per raggiungere la propria area di rientro, con l'accortezza di non interferire con l'allineamento della linea porta. Al raggiungimento dell'area di rientro, il giocatore dovrà visibilmente ergersi dalla superficie dell'acqua prima che a lui (o al suo sostituto), venga permesso di rientrare secondo le regole. Comunque, non sarà necessario che il giocatore espulso rimanga nell'area di rientro ininterrottamente fino all'arrivo del sostituto.]

Wp 20.12.4 - Al giocatore espulso o ad un suo sostituto, verrà concesso il permesso di rientrare in campo dopo che si verifichi una delle seguenti circostanze:

- a) quando i 30 secondi di gioco effettivo sono scaduti, allora il segretario alzerà la bandiera appropriata ammesso che il giocatore escluso abbia raggiunto la sua zona di rientro secondo le regole;
- b) quando sia stato realizzato un goal;
- c) quando la squadra del giocatore espulso sia tornata in possesso di palla (il che significa averne il controllo materiale), in un momento di gioco effettivo l'Arbitro di difesa segnalerà di rientrare con un cenno della mano;
- d) quando alla squadra del giocatore espulso sia concesso un tiro libero o una rimessa dal fondo, l'Arbitro segnalerà il rientro purché il giocatore espulso abbia raggiunto l'area di rientro secondo le regole.

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

1. il giocatore abbia ricevuto il segnale dall'Arbitro o dal Segretario;
2. il giocatore non salti, non si spinga dal lato o dal bordo vasca o dal campo di gioco;
3. il giocatore non modifichi l'assetto della porta;
4. ad un giocatore non sarà concesso rientrare in sostituzione di un giocatore espulso, sino a che il medesimo non abbia raggiunto la sua area di rientro (espulsione), eccetto tra i tempi di gioco, dopo un goal o durante un timeout.
5. dopo che una rete sia stata segnata un giocatore espulso od un sostituto può entrare in campo da qualsiasi parte. Questi provvedimenti si dovranno applicare anche nel caso di rientro di un sostituto, quando un giocatore è espulso per la terza volta, o nel caso sia stato per altre ragioni espulso definitivamente con sostituzione per il resto della partita. [Nota: l'Arbitro non darà il segnale di rientro ad un sostituto e neppure il Segretario lo segnalerà alla fine del tempo di espulsione 30 secondi, fino a che il giocatore espulso non abbia raggiunto la sua area di espulsione. Quanto sopra si applicherà anche per il rientro del sostituto che rimpiazza (sostituisce) un giocatore espulso definitivamente per il resto della partita. Nel caso che il giocatore espulso non ritorni nella sua area di rientro, al sostituto non verrà concesso di entrare sino alla segnatura di un goal o alla fine del tempo o timeout. La primaria responsabilità di segnalare il rientro di un giocatore in caso di arbitraggio doppio è innanzitutto dell'Arbitro di difesa, tuttavia l'Arbitro d'attacco può anche aiutare, e il segnale di entrambi gli Arbitri sarà valido. Se un Arbitro sospetta un rientro irregolare, dovrà accertarsi che l'altro Arbitro non abbia segnalato il rientro. L'Arbitro di difesa che deve dare al giocatore o al sostituto l'autorizzazione al rientro dovrà soprassedere a concederlo nel caso che l'altro arbitro abbia fischiato un fallo, restituendo il possesso della palla alla squadra avversaria. Un cambio di possesso di palla non si verifica perché finisce un periodo di gioco, dato che ad un giocatore espulso od al suo sostituto sarà permesso rientrare se la sua squadra guadagna il possesso di palla al momento dell'inizio del successivo periodo di gioco. Se un giocatore è stato espulso alla fine di un tempo di gioco, gli Arbitri ed il Segretario dovranno assicurarsi che le squadre abbiano il giusto numero di giocatori, prima di effettuare la ripresa del gioco nel tempo successivo.

Wp 20.12.5 - Per un giocatore lasciare l'acqua durante il gioco, sedersi, sostare, o camminare sopra i lati della vasca, salvo nei casi di incidente, malore, infortunio, o con il permesso dell'arbitro.

Wp 20.12.6 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro libero, o di una rimessa del portiere, o di un tiro d'angolo, incluso:

- a) ritardare intenzionalmente il passaggio della palla, allontanarla o non lasciare la palla per impedire la normale progressione del gioco;
- b) qualunque tentativo di giocare il pallone prima che lo stesso abbia lasciato la mano del tiratore o sia considerata battuta dall'arbitro. [Nota: un giocatore non deve essere punito secondo questa regola se egli non ha udito il fischio essendo sott'acqua, l'Arbitro deve stabilire se il fallo suddetto è intenzionale. L'interferenza nel tiro libero può verificarsi indirettamente quando vengono frapposti ostacoli per ritardare la consegna della palla al giocatore incaricato del tiro. Oppure può avvenire in modo diretto, quando l'esecuzione del tiro viene interferita ostacolando la direzione del lancio, oppure disturbando i movimenti del giocatore incaricato del tiro oppure da un avversario che commette un fallo.

Wp 20.12.7 - Tentare di bloccare un passaggio od un tiro con le due mani al di fuori dell'area dei 6 metri.

Wp 20.12.8 - Spruzzare acqua intenzionalmente in viso all'avversario.

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

La punizione per una spruzzata intenzionale al viso al giocatore avversario è l'espulsione del colpevole, o un tiro di rigore a favore della squadra avversaria se il giocatore avversario è dentro l'area dei 6 metri e sta tentando un tiro in porta.

L'assegnazione del tiro di rigore o dell'espulsione temporanea dovrà essere stabilita valutando solamente la posizione e l'azione del giocatore attaccante; non ha importanza se il giocatore che commette l'infrazione sia dentro o fuori dei 6 metri.]

Wp 20.12.9 - Impedire o in qualsiasi altro modo ostacolare il libero movimento di un avversario che non abbia il possesso di palla, incluso nuotare sulle spalle, schiena e gambe dell'avversario. "Possesso di palla" significa sollevarla, portarla o toccarla, ma non include il dribbling.

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

Una forma comune di impedimento è quando il giocatore nuota sulle gambe dell'avversario (Figura 12), riducendo lo spazio in cui l'avversario si può muovere e interferendo con l'azione normale delle gambe. Un'altra forma è nuotare sulle spalle dell'avversario. Bisogna anche ricordare che il fallo di impedimento può essere commesso dal giocatore che è in possesso di palla.

Wp 20.12.10 - Trattenere, affondare, o tirare indietro l'avversario che non sia in possesso della palla.

Possesso è alzare, portare o tenere il pallone, ma non comprende il fatto di nuotare con il pallone tra le braccia.

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

Wp 20.12.11 - Usare due mani per trattenere o bloccare l'avversario in tutte le parti del campo di gioco.

Wp 20.12.12 - Dopo un cambio di possesso di palla, per un difensore che commette un fallo su un giocatore in possesso di palla, ovunque nella metà campo della squadra avversaria.

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

Wp 20.12.13 - Dare calci o colpire un avversario intenzionalmente, o fare dei movimenti esagerati con tale intenzione.

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

Wp 20.12.14 - Essere colpevoli di cattiva condotta, compreso l'uso di un linguaggio scorretto, persistere nel gioco falloso ed aggressivo, rifiutare obbedienza o manifestare mancanza di rispetto verso gli Arbitri o Ufficiali di gara, od avere una condotta contraria allo spirito delle regole e di natura tale da gettare discredito al gioco. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione e dovrà abbandonare l'area della competizione.

[Nota: se un giocatore commette qualsiasi mancanza menzionata in questa regola durante l'intervallo tra

i periodi di gioco, durante un timeout, dopo un goal, il giocatore dovrà essere espulso per il resto dell'incontro e ad un sostituto dovrà essere permesso di entrare immediatamente prima della ripresa del gioco, poiché tutte queste situazioni sono considerate tempo d'intervallo. Il gioco sarà ripreso normalmente come previsto dalle regole.]

Wp 20.12.15 - Commettere un atto di brutalità o giocare in maniera violenta (incluso scalciaie, colpire o tentare di colpire con calci o colpire con premeditata intenzionalità), contro un avversario o un Ufficiale di gara, sia durante il gioco, che le seguenti interruzioni: nell'intervallo tra i periodi di gioco, timeout, dopo un goal.

Se questo avviene durante il gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro ed abbandonare l'area della competizione ed alla squadra avversaria verrà accordato un tiro di rigore. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo.

Se questo avviene durante una delle seguenti interruzioni: time-out, dopo un goal o nell'intervallo tra i tempi di gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro ed abbandonare l'area della competizione. Nessun tiro di rigore dovrà essere assegnato. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo e il gioco sarà ripreso normalmente come previsto dalle regole. Se l'Arbitro/gli Arbitri fischiano durante il gioco brutalità simultanee a giocatori delle due squadre, entrambi i giocatori saranno espulsi per il resto dell'incontro con sostituzione dopo quattro (4) minuti di gioco effettivo. La squadra che aveva il possesso di palla tirerà il primo tiro di rigore ed a seguire l'altra squadra tirerà un tiro di rigore. Dopo il secondo tiro di rigore la squadra, che aveva il possesso di palla, riprenderà il gioco con un tiro libero sulla o dietro la linea di metà campo. Nell'ultimo minuto di gioco, se dovesse verificarsi un doppio tiro di rigore, la squadra che era al momento in possesso di palla avrà la facoltà di decidere se tirarli o meno.

Wp 20.12.16 - Nel caso di espulsioni simultanee di giocatori di opposte squadre durante il gioco, entrambi i giocatori saranno espulsi per 20 secondi. Il tempo di possesso non sarà azzerato ed il gioco riprenderà con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso di palla. Se nessuna squadra avesse il possesso della palla al momento quando le espulsioni simultanee sono state assegnate, il tempo di possesso palla sarà azzerato a 30 ed il gioco dovrà essere ripreso con un tiro neutrale.

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

Wp 22.12.17 - Per un giocatore espulso rientrare, o per un giocatore di riserva entrare in acqua irregolarmente, incluso:

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

e) nel caso di sostituzione volante, per il sostituto entrare nel campo di gioco non seguendo la procedura per la sostituzione come previsto..

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

Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla squadra in possesso di palla, il giocatore colpevole verrà espulso e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro libero.

Wp 20.12.18 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione, secondo la regola Wp 22.3, ed il tiro di rigore verrà mantenuto o ripetuto.

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

Wp 20.12.19 - Qualora il portiere, prima della battuta di un tiro di rigore, disattenda l'osservanza di posizionarsi correttamente sulla linea di porta e sia stato richiamato dall'Arbitro. Un altro giocatore della stessa squadra potrà prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei vantaggi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere. Il portiere potrà rientrare dopo 30 secondi o secondo le regole.

Wp 20.12.20 - Quando il giocatore è espulso, il periodo di espulsione inizierà immediatamente quando la palla ha lasciato la mano del giocatore o secondo le regole che esegue il tiro libero o quando la palla sia stata toccata a seguito di una rimessa dell'Arbitro (tiro neutrale).

Wp 20.12.21 - Se un giocatore espulso, intenzionalmente, interferisce con il gioco stesso, o con l'allineamento della porta, un tiro di rigore deve essere assegnato alla squadra avversaria ed il giocatore espulso sarà gravato di un ulteriore fallo personale.

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

Wp 20.13 – FALLI DA RIGORE

Wp 20.13.1 - È accordato un tiro di rigore contro la squadra avversaria quando un giocatore subisce un fallo nell'area dei 6 metri della porta avversaria, allo scopo di evitare la segnatura di una rete.

Wp 20.13.2 - Se il giocatore difensore commette un qualsiasi fallo entro la zona dei 6 metri, con il chiaro scopo di evitare la segnatura di una rete.

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

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

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

Wp 20.13.3 - Qualora un giocatore difensore nell'area dei 6 metri dia calci o colpi ad un avversario, o commetta un atto di brutalità, oltre alla concessione di un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente e un suo compagno potrà sostituirlo entrando allo scadere dei quattro (4) minuti di gioco effettivo. Se il giocatore colpevole è il portiere, la sua sostituzione avverrà secondo quanto previsto dalle regole.

Wp 20.13.4 - Qualora un giocatore espulso temporaneamente interferisca intenzionalmente nel gioco, compreso lo spostamento dell'allineamento della porta.

Wp 20.13.5 - Quando il portiere, o qualsiasi altro difensore, abbassi completamente o capovolge la porta, allo scopo deliberato di evitare la segnatura di una rete. Il responsabile dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione; il sostituto potrà rientrare in campo di gioco secondo la regola.

Wp 20.13.6 - Per un giocatore, o un sostituto, che non ha diritto, secondo la regola, a partecipare al gioco e al momento entra in gioco, il giocatore colpevole verrà espulso per il resto della partita con sostituzione, il sostituto potrà rientrare in campo in campo secondo le regole.

Wp 20.13.7 - Per l'allenatore o altro dirigente della squadra non in possesso di palla richiedere un timeout. Nessun fallo personale verrà assegnato per questa penalità.

Wp 20.13.8 - Per l'allenatore, dirigente o giocatore, commettere qualsiasi azione o ritardare il gioco per evitare un goal. Oltre al T.R. previsto, l'eventuale giocatore verrà sanzionato con un cartellino rosso. Nessun fallo personale verrà assegnato per questa penalità all'allenatore od altro dirigente della squadra.

Wp 20.13.8 - Per un difensore impedire da dietro ad un attaccante faccia alla porta, e dentro l'area dei 6 metri di tirare in porta, senza nessun difensore interposto tra lui e il portiere e senza che il difensore tocchi esclusivamente la palla.

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

Wp 20.13.9 - Qualora nel corso dell'ultimo minuto di gioco venisse accordato un tiro di rigore, l'allenatore della squadra beneficiata avrà la facoltà di scegliere se tenere il possesso di palla e avvalersi di un tiro libero. Il Cronometrista addetto al conteggio dei secondi di possesso di palla dovrà, in tal caso, riavviare il cronometro a 45 secondi ed il gioco riprenderà come dopo un time-out.

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

Wp 20.14– TIRO DI RIGORE

Wp 20.14.1 - Il tiro di rigore può essere eseguito da qualsiasi giocatore della squadra alla quale il tiro è stato assegnato e da qualsiasi punto della linea dei 5 metri.

Wp 20.14.2 - Tutti i giocatori devono lasciare la zona dei cinque (5) metri, e nessun giocatore può prendere posizione ad una distanza inferiore ai due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Da ogni lato del giocatore che sta per eseguire il tiro, un giocatore della squadra che si difende, avrà il primario diritto di prendere posizione. Il portiere dovrà rimanere sulla linea di porta tra i pali: nessuna parte del corpo del portiere potrà trovarsi al di là della linea di porta. Quando il portiere è già (o viene) espulso dall'acqua, un altro giocatore della squadra potrà prendere posizione sulla linea di porta, senza i suoi privilegi e limitazioni.

Wp 20.14.3 - L'Arbitro si deve assicurare che tutti i giocatori siano, prima dell'effettuazione del tiro, nella loro posizione corretta e solo in quel momento darà il segnale per il tiro con un fischio abbassando simultaneamente il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.

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

Wp 20.14.4 - Il giocatore incaricato del tiro di rigore dovrà essere in possesso del pallone, ed al fischio dell'Arbitro dovrà tirare immediatamente e direttamente verso la porta con un movimento continuo. Il giocatore potrà effettuare il tiro con il pallone tenuto nel palmo della mano, sollevandolo dall'acqua o con la palla tenuta nella mano sollevata. Comunque la palla dovrà essere lanciata al momento del segnale dell'Arbitro e la continuità del movimento non dovrà essere interrotta prima che il pallone abbia lasciato la mano del tiratore.

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

Wp 20.14.5 - Se il pallone rimbalza in campo, dopo aver toccato la traversa od i montanti della porta o respinto dal portiere, sarà considerato in gioco. Non è necessario che il pallone sia toccato o giocato da un altro giocatore, perché il punto sia valido.

Wp 20.14.6 - Qualora un tiro di rigore venga concesso dall'arbitro contemporaneamente al fischio del

Cronometrista che segna la fine di un tempo, il tiro dovrà essere eseguito, dopo che tutti i giocatori eccezione fatta per il portiere ed il giocatore incaricato al tiro, abbiano lasciato il campo di gioco. In questa situazione se il pallone rimbalza sul portiere, sulla traversa o sui montanti, non è più in gioco.

Wp 20.15 – FALLI PERSONALI

Wp 20.15.1 - Deve essere registrato un fallo personale a carico del giocatore che commette un fallo grave o un fallo da rigore. L'Arbitro dovrà indicare al Segretario di Giuria il numero di calottina del giocatore colpevole.

Wp 20.15.2 - Il giocatore, una volta raggiunto il terzo fallo personale, dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione secondo le regole e restare in panchina con la calottina allacciata.

ART. 21 - DISTINTA DI GIOCO

Wp 21.1 - Ogni squadra dovrà presentare al tavolo giuria due copie della distinta di gioco, compilata correttamente, firmata dal capitano e i numeri dei giocatori dovranno essere gli stessi per tutta la durata della partita.

Wp 21.2 - Tutti i presenti in panchina devono essere iscritti in distinta con indicata la qualifica ed il numero di tessera Federale.

ART. 22 - INCIDENTE, FERITA O MALESSERE

Wp 22.1 - Un giocatore, durante la partita, non può lasciare il campo di gioco per uscire dall'acqua, aggrapparsi, sedersi o sostare sul piano della vasca, ad eccezione dei casi di malore, ferita o di incidente o con l'autorizzazione dell'Arbitro. Un giocatore che abbia lasciato il campo di gioco, nei casi consentiti, potrà rientrare dalla propria area di rientro, ad una interruzione del gioco dopo aver ottenuto il permesso dall'Arbitro e dal medico;

Wp 22.2 - Se un giocatore sanguina (perdita di sangue) durante il gioco, l'Arbitro ordinerà immediatamente al giocatore di uscire dall'acqua permettendo così l'immediato rientro di un suo sostituto, ed il gioco continuerà senza interruzione. Quando l'emorragia si sarà fermata, al giocatore verrà concesso di essere sostituito durante il corso della partita;

Wp 22.3 - Se avviene incidente, ferita o malessere, ad eccezione di perdita di sangue (emorragia), l'Arbitro può, a sua discrezione, sospendere la partita;

Wp 22.4 - Se la partita è stata fermata a causa di un incidente, malessere, perdita di sangue o altro imprevisto motivo, la squadra in possesso di palla al momento dell'interruzione, rimetterà la palla in gioco nello stesso

punto dove è stato fermato.

Wp 22.4 - Al giocatore sostituito per incidente, malessere, perdita di sangue o altro, sarà consentito il rientro in acqua solo dopo aver ricevuto parere favorevole dal medico presente sul piano vasca.

ART. 23 - CLASSIFICHE E PUNTEGGI

Wp 23.1 - Ad ogni partita della fase a gironi vengono assegnati i seguenti punteggi: 3 (tre) punti per la vittoria, 1 (uno) punto per il pareggio; 0 (zero) punti per la sconfitta.

Wp 23.2 - La classifica sarà data dalla risultante della somma dei punti acquisiti dalle squadre nei vari incontri.

Wp 23.4 In caso di parità al termine di partite ufficiali per le quali sia necessario un risultato definitivo si procederà nella seguente modalità:

Nelle Semifinali si andrà direttamente ai tiri di rigore (5 tiri di rigore a squadra tenendo in considerazione il punteggio totale dei tiratori di 15,5 pt);

- Nelle Finali (1°/2° e 3°/4° posto) si procederà con 2 tempi supplementari da 3 minuti ciascuno. Nel caso in cui la situazione di parità continuasse, si andrà avanti con i tiri di rigore (5 tiri di rigore a squadra tenendo sempre in considerazione il punteggio totale dei tiratori di 15,5 pt);

ART. 24 - PREMIAZIONI

Wp 24.1 - Sarà la FINP a provvedere alla premiazione per gli eventi ufficiali.

Wp 24.2 - Le squadre che si aggiudicano Il Campionato e la Coppa Italia dovranno applicare obbligatoriamente, sulla calottina, il logo relativo al trofeo aggiudicatosi nell'arco della stagione in corso e fino a nuova assegnazione del titolo. Nel caso in cui la Società si presenterà alla manifestazione senza la patch sulla calottina andrà incontro ad una sanzione pecuniaria di €500.00.

ART. 25 – RICORSI

Wp 25.1 Ogni società, qualora riscontrasse un'irregolarità durante lo svolgimento di un incontro, ha la facoltà, entro 30 minuti dal termine dell'incontro in questione, di presentare un ricorso al Giudice arbitro dietro pagamento di una tassa pari a 70,00 €. A fronte del pagamento verrà rilasciata ricevuta da parte del Giudice Arbitro riportante i dati salienti dell'incontro di riferimento, i dati della persona che lo presenta e l'orario di presentazione del ricorso. Qualora il ricorso venisse accettato, la somma verrà restituita. In caso di ricorso respinto, la tassa verrà incamerata da parte della Federazione.

ART. 26 – ENTRATA IN VIGORE

Wp 26.1 - Letto e approvato dal Consiglio Federale FINP;

Wp 26.2 - Il presente regolamento sostituisce ogni precedente versione ed entra in vigore a partire dalla data di approvazione dal Consiglio Federale della FINP con apposita delibera;

Wp 26.3 - Il numero e la data della delibera di approvazione vengono riportati in prima pagina di copertina ed in calce in ultima pagina.