



REGOLAMENTO TECNICO



REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO DEL CAMPIONATO PALLANUOTO ITALIA

ART. 1 – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE	3
ART. 2 – PORTE	4
ART. 3 – PALLONE	5
ART. 4 – CALOTTE E NUMERAZIONE	5
ART. 5 – SQUADRE E SOSTITUZIONI	6
ART. 6 – UFFICIALI DI GARA G.A.P.I.	7
ART. 7 – ARBITRO	8
ART. 8 – ARBITRO DI LINEA	9
ART. 9 – GIUDICE DI GARA	9
ART. 10 – SEGRETARIO	10
ART. 11 – DURATA DELLA PARTITA	10
ART. 12 – TIME OUT	11
ART. 13 – INIZIO DEL GIOCO	12
ART. 14 – PUNTEGGIO	12
ART. 15 – RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL	14
ART. 16 – RIMESSA DAL FONDO	14
ART. 17 – TIRO D'ANGOLO	15
ART. 18 – RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO	15
ART. 19 – TIRO LIBERO	16
ART. 20 – FALLI SEMPLICI	16
ART. 21 – FALLI DA ESPULSIONE	19
ART. 22 – FALLI DA RIGORE	25
ART. 23 – TIRO DI RIGORE	27
ART. 24 – FALLI PERSONALI	27
ART. 25 – INCIDENTE, FERITA E MALESSERE	28
APPENDICE A – IMPIEGO DEL DOPPIO ARBITRAGGIO	29
APPENDICE B – SEGNALI IN USO PER ARBITRI E ARBITRI DI LINEA	30

QUALSIASI EVENTO STRAORDINARIO NON CONTEMPLATO DAL PRESENTE REGOLAMENTO, SARA' OGGETTO DI VALUTAZIONE DA PARTE DELLA DIREZIONE DEL G.A.P.I.

Art. 1 - CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

Wp 1.1 – La società PallaNuotoItalia (di seguito PNI), che per nome e conto dell'Ente di promozione sportiva Libertas organizza gli incontri di pallanuoto del Campionato PallaNuotoItalia Libertas, è responsabile dell'organizzazione materiale e regolamentare del Campionato stesso, fornisce tutta l'attrezzatura, gli accessori relativi, inoltre assicura l'assistenza medica con servizio di ambulanza per azioni di primo soccorso.

Wp 1.2 - La configurazione e le delimitazioni del campo di gioco per una partita, arbitrata da uno o due arbitri, deve essere conforme al diagramma della pagina seguente. Con un arbitro, egli, opererà dal lato dove è sistemato il tavolo della Giuria, mentre entrambi gli Arbitri di linea (se presenti) si sistemeranno dalla parte opposta.

Wp 1.3 - Per gli incontri del Campionato PNI in tutte le categorie (escluse MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12 vedi art. Wp 1.3.1) la distanza tra le linee di porta non deve essere inferiore a mt. 20 e non superiore a mt. 25. La larghezza del campo di gioco non deve essere inferiore a mt.10 e non superiore a mt. 20. Le delimitazioni del campo devono essere poste alla distanza di mt. 0,30 dietro ciascuna linea di porta. La profondità minima dell'acqua non deve in alcun punto, essere inferiore a mt. 1,80 (preferibilmente mt. 2,00).

Wp 1.3.1 – Il campo di gioco per le Cat. MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12 avrà le seguenti misure:

- la lunghezza non deve essere inferiore a mt.18 e superiore a mt. 20,
- la larghezza non deve essere inferiore a mt. 8 e superiore a mt.10,
- la profondità non deve essere inferiore a mt. 1,50.

La larghezza delle porte è di mt. 1.50/2.00 misurati internamente tra i due montanti.

Wp 1.3.2 - Sarà possibile giocare anche in spazi acqua più ridotti (Campi da "StreetWaterPolo") con le seguenti misure minime:

- ✓ 20 mt di lunghezza e 10 mt di la larghezza
- ✓ profondità minima di 1,60 mt.
- ✓ porte di 2,5 mt di larghezza
- ✓ misura palloni n°4/5

In tal caso sarà obbligatoria la riduzione del numero di giocatori da 7 a 6 (5 + portiere), contenere l'area di rigore da 5mt a 4mt.

Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (mt. 4), dei 2 metri devono essere chiaramente segnate, con birilli, dove possibile su entrambi i lati del campo, altrimenti solo sul alto dove agisce l'arbitro.

Wp 1.4 - Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (mt. 5), 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:

- ✓ bianco: linea di porta e metà campo;
- ✓ rosso: linea dei 2 metri, dalla linea di porta;
- ✓ giallo: linea dei 5 metri, dalla linea di porta (4 metri per cat. MiniWaterpolo U10 e Esordienti U12).

I LATI MAGGIORI del campo, dove possibile, devono essere contrassegnati con i seguenti colori:

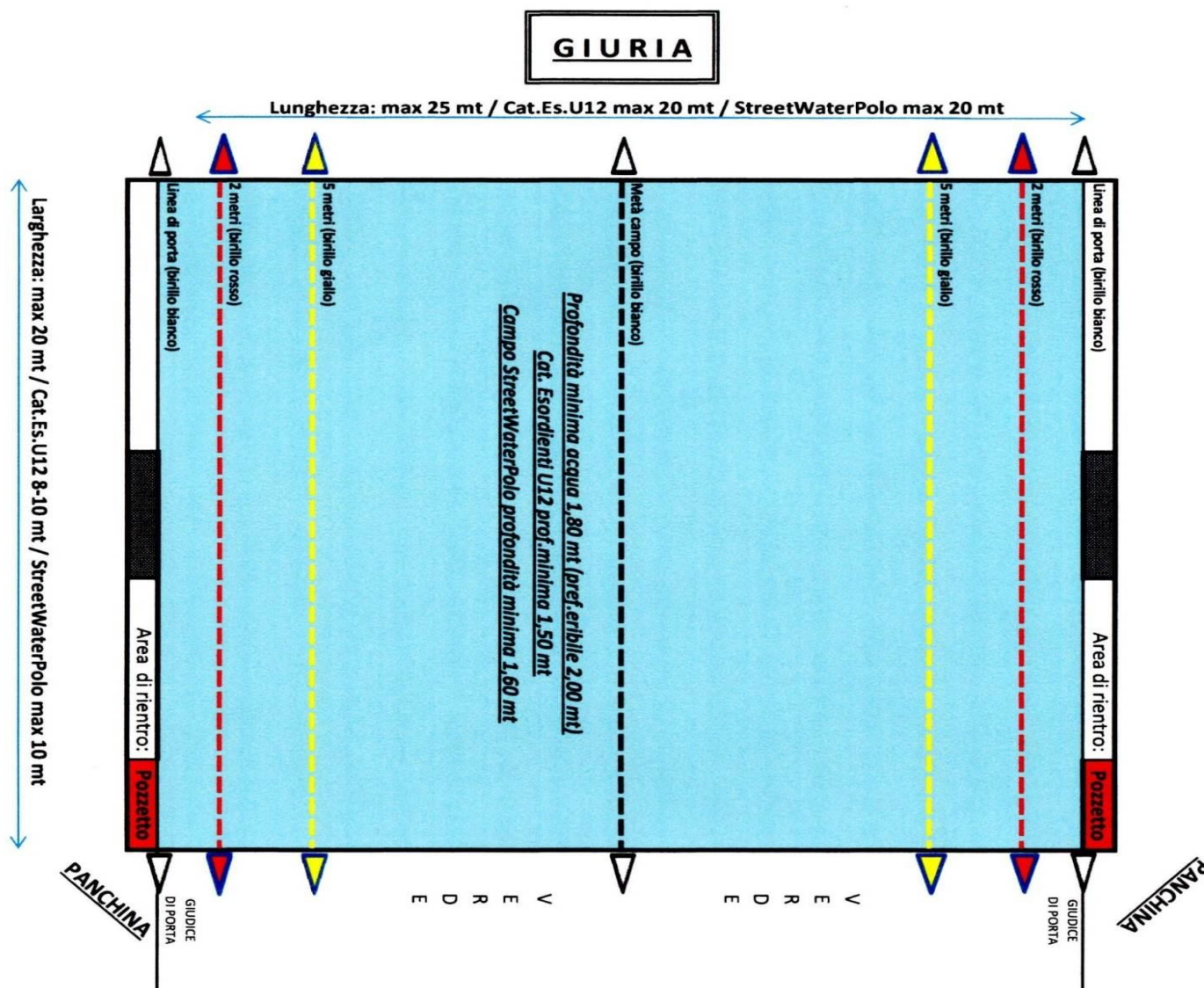
- ✓ rosso: dalla linea di porta alla linea dei 2 metri
- ✓ giallo: dalla linea dei 2 metri alla linea dei 5 metri
- ✓ verde: dalla linea dei 5 metri alla linea di metà campo (4 metri per la Cat. MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12)

Wp 1.5 - Un segnale rosso sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco, dalla parte opposta del tavolo della Giuria per delimitare l'area (POZZETTO) dove devono sostare i giocatori espulsi

e da cui rientreranno. Per le Cat. MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12 non ci sarà pozzetto e il cambio/espulsione avverrà lungo la linea di fondo campo lato panchina, o dal pozzetto dove presente.

Wp 1.6 - L'Arbitro deve avere a disposizione, per tutta la lunghezza del campo di gioco, lo spazio necessario per permettergli di seguire facilmente tutte le fasi del gioco. Inoltre è necessario assicurare agli Arbitri di Linea (quando presenti) un posto riservato che deve trovarsi in corrispondenza dell'area dei 2 metri e potersi muovere senza essere ostacolato.

Wp 1.7 - Il Giudice di Gara sarà fornito di bandiere separate di colore verde e rossa.



Art. 2 - PORTE

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

Wp 2.2 - La larghezza delle porte è di mt. 3 (mt 1,50/2,00 per la Cat. MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12 – mt 2,50 campi da StreetWaterPolo) misurati internamente tra i due montanti, la traversa o la sbarra trasversale deve essere a mt. 0,90 dal pelo dell'acqua quando la profondità di questa è di mt. 1,50 minimo, e di mt. 2,40 dal fondo quando la profondità dell'acqua è inferiore a mt. 1,50.

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

Art. 3 – PALLONE

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

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

Wp 3.3 - Per gli incontri delle categorie MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12 deve essere utilizzato il pallone di misura n°3, per le categorie Ragazzi U14 e Allievi U16 deve essere usato il pallone di misura n°4, per le categorie Juniores U18, Seniores U21 e Master O21 deve essere usato il pallone di misura n°5.

Art. 4 – CALOTTE E NUMERAZIONE

Wp 4.1 – Alle squadre vincitrici di ogni categoria nell'edizione precedente del Campionato PNI Libertas, in caso di iscrizione all'edizione successiva, sarà fatto obbligo di disputare tutte le partite dell'edizione successiva con le **Calotte Istituzionali Tricolore PNI** che saranno consegnate dall'organizzazione alla presentazione del nuovo Campionato PNI. Non rientrano in questo caso le squadre vincitrici delle categorie miste.

Wp 4.2 - Le calotte delle due squadre devono essere di colore contrastante, diverso dal rosso e diverso dal colore della palla, ad eccezione di quelle Istituzionali Tricolore PNI. È data la possibilità di **utilizzare calotte con i propri colori sociali**: la squadra ospite dovrà assicurarsi che le proprie calotte siano ben distinguibili da quelle della squadra di casa, che avrà la priorità di utilizzo dei colori sociali. La stessa attenzione andrà tenuta in caso di incontro con le squadre vincitrici del campionato precedente che giocheranno con le Calotte Istituzionali Tricolore PNI. In ogni caso spetterà all'arbitro giudicare se le calotte delle due squadre siano sufficientemente distinguibili le une dalle altre ed eventualmente indicare l'utilizzo di un altro colore. Pertanto è necessario aver sempre con sé almeno due set di calotte diversi l'uno dall'altro.

Wp 4.3 - Se un giocatore perde la calotta 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 calotte devono essere indossate e tenute allacciate dai giocatori per tutta la durata della partita.**

Wp 4.4 - Le calotte devono essere dotate di para-orecchi malleabili e dovranno essere indicativamente, dello stesso colore delle calotte indossate dalla squadra. La calotta del portiere potrà essere dotata di para-orecchi rossi. I numeri delle calotte devono essere ben visibili e in contrasto con i colori della calotta.

Wp 4.5 - Le calotte devono essere numerate ai due lati con cifre di cm. 10 di altezza. I portieri indosseranno la calotta di colore rosso per distinguersi dai giocatori di movimento. Non è permesso che un giocatore cambi il numero della calotta senza l'autorizzazione dell'Arbitro e con conseguente notifica da parte di quest'ultimo al Segretario.

Wp 4.6 - Ogni squadra dovrà obbligatoriamente identificare il proprio capitano sia in distinta, indicando una C a fianco nel nome corrispondente, sia in partita, facendogli indossare l'apposita calotta C (recante una C maiuscola al posto del numero su entrambi i lati). In caso di ET, EDCS o rete del capitano, il direttore di gara indicherà la lettera C con la mano semichiusa e nel caso in cui il giocatore suddetto non possa più prendere parte al gioco dovrà cambiare la calotta con il compagno di squadra che ne prenderà il posto. Tale cambio dovrà essere comunicato all'arbitro che farà annotare dal segretario il cambio di calotta sul verbale di gioco. Il mancato utilizzo della calotta C sarà segnalato a verbale e sarà passibile di sanzioni.

Nota PNI: PallaNuotoItalia permette la liberalizzazione del numero delle calotte, cioè i giocatori possono scegliere il proprio numero tra l'1 e il 59 (i portieri però dovranno mantenere la colorazione rossa della propria calotta). Fa eccezione il capitano che dovrà obbligatoriamente indossare la calotta con la C maiuscola al posto del numero. I numeri e la C di capitano dovranno essere indicati chiaramente in distinta in corrispondenza del nome del giocatore. Tale decisione comporterà un cambiamento nelle comunicazioni tra arbitro e segreteria che in occasione di gol e espulsioni, il direttore di gara segnerà il numero di calottina oltre che con le dita delle mani ma anche utilizzando un WALKIE TALKIE di cui dovrà dotarsi a inizio partita; inoltre il campo gara verrà dotato di TABELLONI LUMINOSI che indicheranno i giocatori in uscita verso il pozzetto solo in occasione delle espulsioni temporanee.

Art. 5 - SQUADRE E SOSTITUTI

Wp 5.1 – In tutte le categorie ciascuna squadra è composta da 14 giocatori, 7 in campo e 6 in panchina più eventuale secondo portiere. Fanno eccezione le cat. MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12 per la presenza in campo di soli 6 giocatori con 7 riserve più eventuale secondo portiere.

Una squadra che gioca con meno di 7 giocatori (6 in MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12) non sarà obbligata a schierare il portiere.

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

Wp 5.3 - Un giocatore per ciascuna squadra dovrà espletare le funzioni di capitano, dovrà essere reso riconoscibile da una calotta che avrà la lettera "C" al posto del numero classico; egli sarà responsabile dell'ordine e della disciplina dei suoi compagni di squadra e sarà l'unico giocatore che potrà eventualmente colloquiare con l'arbitro durante la gara, o qualora l'arbitro abbia delle comunicazioni per le squadre. Nel caso in cui il capitano per qualsiasi ragione non possa più prendere parte al gioco dovrà consegnare la calotta C al compagno di squadra che ne prenderà il posto.

Wp 5.4 - I giocatori devono indossare il doppio costume a slip o un costume singolo apposito per il gioco della pallanuoto ritenuto idoneo dall'arbitro. È VIETATO L'USO DEL COSTUME A PANTALONCINO. I costumi non dovranno essere trasparenti oppure 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 a sé stessi o agli avversari, e aver tagliato in maniera adeguata le unghie.

Nel caso in cui l'Arbitro accerti irregolarità durante il controllo, dovrà far rispettare i regolamenti e non ammettere al gioco chi non lo fosse. Se un'atleta viene rimandato a tagliare le unghie, l'atleta stesso dovrà farsi ricontrollare dall'Arbitro prima dell'inizio della partita. Qualora ciò non avvenga l'atleta non potrà prendere parte al gioco fino a che l'Arbitro non abbia effettuato il nuovo controllo.

Wp 5.5 - I giocatori non possono ungere il corpo con grasso, olio, o sostanze affini. Se prima della partita l'Arbitro accerta che un giocatore abbia usato una sostanza qualsiasi per ungere 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 5.6 - In qualunque momento durante il gioco (**GIOCO ATTIVO**), un giocatore può essere sostituito: egli dovrà lasciare il campo di gioco dall'area di rientro più vicino alla propria porta (pozzetto). Il sostituto potrà rientrare in campo dall'area di rientro non appena il giocatore sia affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro. È possibile anche la sostituzione tra portieri con le stesse modalità solo nel caso in cui la squadra presenti due portieri in distinta. Se il portiere venisse sostituito a causa di un

infortunio, il portiere di riserva dovrà indossare sempre la calotta rossa con numero diverso dal portiere sostituito. Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un TIRO DI RIGORE, a meno che non sia stato richiesto un time out e a meno che non ci sia una interruzione per perdita di sangue o infortunio del portiere stesso.

Nota PNI: *Nel caso in cui il portiere e il portiere di riserva non abbiano titolo o possibilità di prendere parte al gioco, la squadra di 7 giocatori dovrà schierare comunque un portiere in acqua individuandolo tra gli atleti disponibili. Quest'ultimo dovrà indossare la calottina del portiere.*

Wp 5.7 - Un sostituto può rientrare in campo da qualsiasi parte del campo (**GIOCO FERMO**):

- a) durante gli intervalli tra i tempi di gioco;
- b) dopo la segnatura di una rete;
- c) durante un time out;
- d) per sostituire un giocatore che perde sangue o a causa di un incidente su indicazione dell'arbitro.

Nota PNI: *Durante le partite di Lega Pro sarà possibile effettuare una sola sostituzione alla volta nei seguenti casi: gol fatto o subito, a gioco attivo dal pozzetto, al time out. Durante gli intervalli dei tempi di gioco le sostituzioni rimangono illimitate.*

Wp 5.8 - Un sostituto deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza alcun ritardo. Se non è pronto, il gioco dovrà continuare senza di lui, ed in qualsiasi momento egli potrà rientrare dall'area di rientro più vicino alla propria linea di porta.

Wp 5.9 - NON È PERMESSO IL CAMBIO DI CALOTTA TRA ATLETI ad esclusione dei seguenti casi:

- a) tra portiere e altro giocatore in caso di uscita definitiva del portiere per infortunio, falli gravi, EDCS solo quando sia l'unico in distinta (in presenza del portiere di riserva invece sarà quest'ultimo a entrare in sostituzione, con calotta rossa e numero diverso dal portiere uscente);
- b) tra capitano e altro giocatore in caso di uscita definitiva del capitano per infortunio, per falli gravi, EDCS; in questo caso il capitano uscente cederà la sua calottina C al vicecapitano o al giocatore designato a prenderne il posto.

Tali cambi calotta devono essere comunicati all'Arbitro della partita per fare relativa variazione sul verbale di gioco.

Wp 5.10 - Una partita non può essere iniziata se ciascuna squadra non ha almeno sei giocatori in campo, mentre per la MiniWaterpolo U10 e gli Esordienti U12 i giocatori devono essere almeno 5. Qualora una o entrambe le squadre, si presentino alla gara con un numero di giocatori inferiore a 7 (6 per MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12), la disputa della gara sarà subordinata alla decisione unanime delle società coinvolte. In caso contrario si potrà dar luogo ad un incontro amichevole fuori classifica.

Art. 6 - UFFICIALI DI GARA G.A.P.I.

Wp 6.1 - Nelle manifestazioni PNI Libertas, gli Ufficiali di Gara del G.A.P.I. Gruppo Arbitri PallaNuotoItalia sono:

- ✓ uno o due Arbitri
 - ✓ due Arbitri di linea
 - ✓ un Segretario, un Giudice di Gara e/o un Addetto al tabellone
- ognuno con conseguenti poteri e doveri.

Nota PNI: *In conseguenza del grado di importanza, le partite possono essere dirette da un gruppo formato da 3 a 7 Ufficiali Gara come di seguito specificato:*

- a) 1 Arbitro senza Arbitri di linea o 2 Arbitri con 2 Arbitri di linea o 2 Arbitri senza Arbitri di linea

b) 1 Giudice di Gara con 1 Segretario o 1 Giudice di Gara con 1 Segretario e 1 Addetto al tabellone

- ✓ il Giudice di gara deve cronometrare la durata del tempo delle espulsioni temporanee, del tempo dei time out e del tempo di possesso continuato del pallone per ogni squadra.
- ✓ Il Segretario deve cronometrare la durata dei tempi di gioco, gli intervalli tra un tempo e l'altro, mettere a verbale la cronistoria della partita (Wp 10.1) e registrare i rispettivi periodi di espulsione dei giocatori secondo le regole comunicando al Giudice di gara gli atleti che raggiungono il limite dei tre falli gravi.
- ✓ L'Addetto al tabellone deve coadiuvare il Giudice di gara e in modo particolare occuparsi dell'uso del tabellone segnapunti o del tabellone luminoso con cui indicherà il numero del giocatore espulso.

Art. 7. – ARBITRO

Wp 7.1 – L'Arbitro ha il controllo assoluto del gioco e la sua autorità sui giocatori dovrà essere effettiva durante tutto il tempo che essi sono nell'area delimitata della piscina. Tutte le decisioni dell'Arbitro in materia, di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del regolamento deve essere accettata durante tutta la partita. In qualsiasi situazione l'Arbitro non deve fare congetture per quanto riguarda i fatti, ma deve interpretare al massimo della sua abilità quello che rileva.

Wp 7.2 – L'Arbitro deve 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 Arbitro di linea), tiri neutrali, nonché qualsiasi infrazione al regolamento. L'arbitro potrà modificare la propria decisione a condizione che tale modifica sia segnalata prima che il pallone sia rimesso in gioco.

Nel caso in cui l'arbitro decreti un tiro di rigore e nello stesso momento venga decretata la fine del tempo di gioco, o della partita, il tiro di rigore dovrà essere effettuato in conformità alla regola.

Nel caso in cui venga effettuato un tiro in porta e nello stesso momento viene decretata la fine del tempo di gioco o della partita, con il pallone ancora in fase di volo diretto verso la porta, se la stessa attraversa la linea della porta l'eventuale punto direttamente scaturito dovrà essere convalidato.

Wp 7.3 - L'Arbitro ha la discrezionalità di fischiare (o non fischiare) un fallo semplice, di espulsione o di rigore qualora ritenga 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 PNI: È importante che gli Arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione.

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

Wp 7.5 – L'Arbitro ha l'autorità di ordinare l'allontanamento dal piano vasca ad un qualsiasi giocatore, una riserva, o un dirigente, il cui comportamento gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera appropriata ed imparziale.

Wp 7.6 – L'Arbitro ha il diritto di sospendere la partita in qualsiasi istante se, a suo giudizio, la condotta dei giocatori oppure altre circostanze possono impedire il regolare svolgimento della stessa. In tutti i casi in cui la partita fosse interrotta, l'Arbitro dovrà stendere un rapporto ed inoltrarlo al G.A.P.I. per le opportune decisioni.

Nota PNI: Saranno adottati due cartellini, uno di colore giallo, l'altro di colore rosso, per controllare il comportamento delle panchine e dei giocatori che continuino a giocare non correttamente od a simulare, da utilizzarsi seguendo queste indicazioni:

Il **GIALLO** si utilizzerà come primo richiamo ufficiale per il tecnico o per la squadra del giocatore che, secondo l'opinione dell'arbitro, gioca non correttamente o simula, o in caso di perdita di tempo sulle sostituzioni; il **ROSSO** sarà usato come secondo e definitivo richiamo per il tecnico in caso di comportamento scorretto o

*reiterate proteste mentre per il dirigente/accompagnatore in panchina che adotti il medesimo comportamento scorretto deve essere sanzionato direttamente con il **ROSSO**.*

In seguito alla segnalazione con il cartellino rosso, il tecnico o il dirigente devono lasciare la panchina e andare in tribuna o comunque abbandonare il piano vasca, mentre i giocatori dovranno uscire dall'acqua ed uscire dall'area di competizione.

Si rende noto che un tecnico può essere sanzionato direttamente con il ROSSO, senza il precedente GIALLO, dove la gravità dell'infrazione lo preveda.

Art. 8 – ARBITRI DI LINEA

Wp 8.1 – Gli Arbitri di linea dovranno prendere posizione dal lato opposto del tavolo della giuria, all'altezza del prolungamento della linea di porta e potranno muoversi lateralmente da e verso la linea dei due metri.

Wp 8.2 - I compiti dell'Arbitro di linea sono i seguenti:

- a) Alzare la bandierina in posizione verticale per indicare che i giocatori sono correttamente allineati lungo la rispettiva linea di porta ad ogni inizio di tempo di gioco.
- b) Alzare la bandierina e l'altro braccio in posizione verticale per indicare un allineamento scorretto lungo la rispettiva linea di porta o una partenza errata ad ogni inizio di tempo di gioco.
- c) Indicare con la bandierina verso la direzione d'attacco, per indicare l'uscita del pallone dalla linea di fondo e conseguente rimessa in gioco del portiere.
- d) Indicare con la bandierina la direzione di attacco e con l'altro braccio alto ad indicare con le dita il numero due per segnalare il tiro d'angolo
- e) Alzare ed agitare la bandierina per indicare il punto segnato e poi indicare il centro del campo.
- f) Alzare e sventolare la bandierina in aria e contemporaneamente fischiare per indicare una entrata irregolare del giocatore temporaneamente espulso o una entrata irregolare di un sostituto.
- g) Indicare la richiesta del TIME OUT da parte della squadra alzando la bandierina srotolata con entrambe le braccia e contemporaneamente fischiando
- h) Alzare la bandierina verso l'alto sui tiri di rigore per segnalare la corretta posizione del portiere sotto la traversa
- i) Gestione dell'ordine delle panchine

Wp 8.3 – Gli Arbitri di linea non saranno forniti dei palloni di riserva, ma dovranno far lanciare dalla panchina un pallone nuovo quando quello in gioco esce fuori dal campo, al portiere per una rimessa dal fondo o all'attaccante più vicino per un tiro d'angolo, o diversamente come indicato dall'Arbitro. Durante la partita egli dovrà far recuperare i palloni rimasti dietro il fondo campo da un giocatore componente la panchina.

Art. 9 – GIUDICE DI GARA

Wp 9.1 - Sono compiti del Giudice di Gara:

- a) Rilevare la durata del tempo di rientro dei giocatori espulsi temporaneamente dal gioco o del loro sostituto (20 sec. continuati) segnalando la scadenza di tale periodo alzando la bandiera appropriata, tranne quando l'Arbitro segnerà il rientro del giocatore espulso o del sostituto, quando la squadra di quel giocatore ritorni in possesso di palla.
- b) Segnalare senza indugio, il rientro irregolare del giocatore stesso o del suo sostituto immediatamente, richiamando l'attenzione dell'arbitro con tre colpi di fischietto brevi. Tale segnale interrompe immediatamente il gioco.
- c) Segnalare, senza indugio, quando un giocatore si rende responsabile di un terzo fallo personale alzando la bandierina di colore rosso e sventolandola qualche secondo verso la panchina del giocatore che ha commesso il terzo fallo grave personale.
- d) Rilevare il periodo di possesso palla da parte di ciascuna squadra.
- e) Segnalare la richiesta del timeout da parte degli allenatori delle due squadre, effettuando un fischio lungo con il fischietto in sua dotazione, indicando successivamente con le due mani a formare la

lettera T. Rilevare la durata del tempo dei time out (durata 1 minuto), segnalandone l'imminente fine con un colpo di fischietto dopo 45 secondi e allo scadere del minuto, in modo che l'arbitro possa richiamare le squadre per la ripresa del gioco da metà campo, con la squadra in possesso di palla schierata già nella metà campo avversaria.

- f) Fischiare regolarmente 15 sec. prima dello scadere dell'intervallo tra i periodi di gioco e allo scadere del tempo di intervallo.
- g) Sospendere il gioco per brutalità relazionando all'arbitro in caso di sua mancata rilevazione.

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

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

Art. 10 - SEGRETARIO

Wp 10.1 - Sono compiti del Segretario di Giuria:

- a) provvedere alla compilazione del verbale della partita includendo i nomi dei giocatori delle squadre, registrare la cronistoria della partita, dei punti, dei time out, dei falli da espulsione sia temporanei che definitivi, dei tiri di rigore e falli personali commessi da ciascun giocatore.
- b) rilevare la durata indicativa dei tempi di gioco per la compilazione della cronistoria della partita, e segnalare al Giudice di Gara i giocatori che raggiungono il limite dei falli personali.

Art. 11 - DURATA DELLA PARTITA

Wp 11.1 - La durata di una partita è suddivisa in quattro tempi di durata variabile a seconda della categoria, nello specifico:

- ✓ 4 tempi da sei (6) minuti continuati per le Cat. MiniWaterpolo U10 e Esordienti U12
- ✓ 4 tempi da sette (7) minuti continuati per le Cat. Ragazzi U14 e Allievi U16
- ✓ 4 tempi da otto (8) minuti continuati per le Cat. Juniores U18, Seniores U21 e Master O21

Il tempo di gioco è continuato e tenuto dal segretario di giuria, che lo farà partire nel momento in cui uno dei giocatori tocca il pallone alla contesa del primo tempo di gioco. Il secondo e il terzo tempo di gioco inizieranno con il possesso del pallone alla squadra che ha perso la contesa del primo tempo, mentre il quarto tempo di gioco sarà iniziato dalla squadra che ha vinto la contesa del primo tempo. Il tempo di gioco nel secondo, terzo e quarto tempo partirà quando l'arbitro indichi con un fischio l'inizio del gioco, che avverrà con entrambe le squadre schierate a metà campo.

Il tempo di gioco è continuato e viene interrotto solamente nei seguenti casi:

- ✓ Richiesta di un TIMEOUT
- ✓ Assegnazione di un TIRO DI RIGORE
- ✓ Perdita di sangue o infortunio
- ✓ Su richiesta dell'arbitro della partita

Solo nei Campionati di Lega Pro il tempo viene interrotto anche AL GOL.

Nota PNI: *Il tempo di possesso palla (40 secondi, 35 per la Lega Pro) e di espulsione temporanea (20 secondi a partire dal momento in cui il giocatore è effettivamente nel pozzetto escluse le cat. MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12), saranno conteggiati anch'essi in maniera continuata.*

Wp 11.2 – Il tempo di riposo è di un (1) minuto fra il 1° e il 2° tempo e fra il 3° e il 4° tempo; sarà invece di 1'30" fra il 2° e il 3° tempo. Le squadre compresi i giocatori, allenatori, dirigenti, cambieranno campo alla fine del 2° tempo di gioco.

Wp 11.3 – Per gli incontri di Semifinali e Finali di categoria che dovessero concludersi in parità e per le quali è necessario un risultato definitivo, allo scadere dei quattro tempi regolamentari si effettuerà una sessione di cinque (5) tiri di rigore per ciascuna squadra, con l'utilizzo della sola porta sul lato destro arbitrale per tutta la sessione di tiri (su richiesta dei giocatori mancini l'arbitro si posizionerà sul lato opposto del campo). Nel caso di ulteriore parità, si alterneranno al tiro (ad oltranza) gli stessi cinque tiratori, sino a quando a parità di esecuzione, una delle due squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra.

Il primo tiro di rigore, sarà effettuato dalla squadra che vince il sorteggio prima dell'esecuzione.

Nota PNI: *Nel caso in cui fosse necessario ricorrere ai tiri di rigore verrà seguita la seguente procedura:*

- a) Se si tratta di definire il risultato tra le due squadre che hanno appena disputato l'incontro, i tiri di rigore verranno effettuati immediatamente e sotto la direzione dello stesso Arbitro che ha condotto la gara;
- b) Nel caso in cui fosse necessario determinare il risultato fra due squadre, i rispettivi allenatori saranno tenuti a scegliere i cinque (5) giocatori e il portiere che prenderanno parte alla sessione dei tiri di rigore; il portiere può essere sostituito in qualunque momento, ma solamente da uno dei giocatori iscritti nella distinta per quell'incontro;
- c) 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;
- d) 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;
- e) Qualora il portiere venisse espulso nel corso di una sessione di tiri di rigore, lo stesso potrà essere sostituito dal portiere di riserva e in sua assenza da uno dei cinque (5) giocatori scelti per i tiri di rigore, 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;
- f) I tiri di rigore verranno eseguiti nella stessa porta, su decisione dell'arbitro che li dirigerà. I giocatori che devono eseguire i tiri dovranno rimanere in acqua a metà campo sul lato dove stazionerà l'arbitro, mentre il portiere non impegnato dovrà rimanere sulla linea dei 2 metri, vicino a bordo campo, sul lato dove opera l'arbitro, tutti i giocatori non coinvolti dovranno sedere sulla panchina della loro squadra;
- g) La squadra che eseguirà il primo tiro di rigore verrà stabilita tramite sorteggio;
- h) 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 nello stesso ordine di esecuzione precedente, sino a che, a parità di esecuzione, una delle squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra.

Wp 11.4 - Qualsiasi cronometro luminoso (**DOVE PRESENTE**) deve scandire il tempo in maniera regressiva o progressiva, per indicare il tempo che rimane alla fine del periodo di gioco.

Wp 11.5 - Se un incontro inizia in ritardo per una qualsiasi ragione, la stessa, dovrà essere terminata entro e non oltre l'orario di inizio della partita successiva. Qualora questo non avvenga sarà tenuto valido ai fini della classifica il risultato al momento della sospensione della partita.

Art. 12 – TIME OUT

Wp 12.1 – Ogni squadra può richiedere un massimo di due (2) time out in tutta la partita. La durata dei time out è di un (1) minuto, e 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 time out segnalando al Giudice di Gara o all'arbitro con una parte delle mani che formeranno una T. Se un time out è richiesto, il Giudice di Gara

o l'arbitro interromperanno immediatamente il gioco con un fischio ed i giocatori dovranno immediatamente ritornare nelle proprie rispettive metà campo di gioco. Nel caso in cui non sia presente l'allenatore (per assenza dello stesso o a seguito di espulsione dal campo gara) il time out può essere richiesto dal dirigente e in sua assenza dal capitano.

Wp 12.2 - Il gioco verrà ripreso con un fischio dell'Arbitro, dalla squadra che era in possesso di palla, gettando la palla stessa in gioco sulla linea di metà campo, ad eccezione se il time out è stato richiesto prima dell'effettuazione di un tiro di rigore o di un tiro d'angolo. Detti tiri dovranno essere mantenuti.

Nota PNI: *Il cronometro che conteggia il tempo del possesso palla (40 sec. Continuati, 35 per la Lega Pro) sarà fermato alla richiesta del time out, non sarà azzerato e riprenderà il conteggio alla ripresa del gioco dopo il time out.*

Wp 12.3 - Se l'allenatore della squadra in possesso di palla richiede un'ulteriore time out non consentito, il gioco verrà fermato e riprenderà da un giocatore della squadra avversaria con la palla sulla linea di metà campo.

Wp 12.4 - Se l'allenatore della squadra non in possesso di palla richiede un time out, il gioco verrà fermato ed un tiro di rigore verrà assegnato alla squadra avversaria.

Wp 12.5 - Alla ripresa del gioco dopo un time out, i giocatori potranno prendere qualsiasi posizione in campo, naturalmente secondo le norme relative, se ciò avviene prima di un tiro di rigore o di un tiro d'angolo.

Art. 13 - INIZIO DEL GIOCO

Wp 13.1 – La squadra scritta per prima nel programma ufficiale delle partite sarà la squadra di CASA e potrà indossare le calotte con i colori sociali, o calotte bianche, e all'inizio dell'incontro si posizionerà alla sinistra del tavolo della giuria. L'altra squadra sarà quella OSPITE e dovrà indossare calotte di colore contrastante da quelle della squadra di CASA (anche calotte con colori sociali sempre che siano contrastanti con quelle di CASA), e si posizionerà, all'inizio dell'incontro, alla destra della giuria.

Alle squadre vincitrici della precedente edizione è fatto obbligo di usare le calotte Istituzionali Tricolore PNI, sia che risultino squadra di casa sia che risultino squadra ospite, e dovranno posizionarsi alla sinistra o alla destra del tavolo giuria come precedentemente indicato. Gli avversari dovranno usare una serie di calotte blu, o comunque di colore contrastante a quelle Tricolori PNI.

Wp 13.2 – All'inizio del primo tempo di gioco, i giocatori devono prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, a circa un metro l'uno dall'altro e ad una distanza non inferiore ad un metro dai montanti della porta (soltanto due giocatori potranno prendere posizione fra i montanti della porta).

Nell'allineamento sulla linea di porta, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, la linea di porta. Negli altri tempi di gioco le squadre saranno allineate sulla linea di metà campo.

Nota PNI: *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 al bordo vasca per tentare di spingersi all'inizio della ripresa del gioco.*

Wp 13.3 - Quando l'Arbitro si è accertato che le squadre sono pronte, con un colpo di fischietto, segnerà la partenza e poi lascerà galleggiare liberamente (o getterà) il pallone sulla linea di metà campo. La squadra che vincerà la contesa del primo tempo inizierà il gioco nel quarto tempo, mentre la squadra che perde la contesa del primo tempo inizierà il gioco nel secondo e terzo tempo.

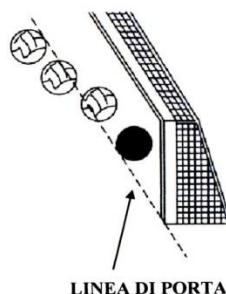
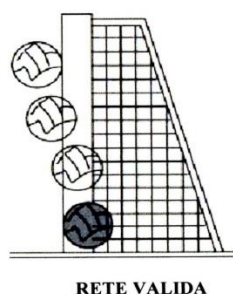
Art. 14 – PUNTEGGIO

Wp 14.1 - È accordato un punto quando l'intero pallone passa completamente la linea di porta (ed entra nella porta stessa) tra i pali e al di sotto della traversa.

Wp 14.2 - Un punto può essere segnato da qualunque posizione del campo di gioco, ad eccezione del portiere al quale non sarà concesso di andare o toccare la palla oltre la linea di metà campo.

Wp 14.3 - 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. All'inizio o alla ripresa del gioco, almeno due giocatori (indifferentemente dell'una o dell'altra squadra, escluso il portiere della squadra in difesa), dovranno giocare intenzionalmente o toccare la palla, eccetto che nell'esecuzione di:

- a) un tiro di rigore;
- b) un tiro libero di un difensore (diretto verso la propria porta);
- c) un immediato tiro da una rimessa del portiere;
- d) un immediato tiro a seguito di un tiro libero, assegnato oltre la linea dei 5 metri.



Nota PNI: Qualora ad una squadra venisse accordato un tiro libero per un fallo subito oltre la linea dei 5 metri, un giocatore della stessa squadra potrà realizzare una rete effettuando un tiro diretto ed immediato da oltre la linea dei 5 metri. Qualora il giocatore mettesse in gioco la palla, sarà possibile realizzare una rete solo a condizione che la palla stessa sia stata giocata o toccata intenzionalmente da un qualsiasi altro giocatore diverso dal portiere della squadra in difesa. Nel caso in cui, dopo l'assegnazione di un fallo subito al di fuori della linea dei 5 metri, la palla dovesse trovarsi all'interno della linea dei 5 metri in una posizione più prossima alla porta della squadra che difende, un giocatore potrà realizzare una rete portando senza indugio la palla:

- ✓ nel punto esatto in cui il fallo era stato subito
- ✓ in qualsiasi punto sulla medesima linea del fallo
- ✓ in qualsiasi punto oltre la linea del fallo a condizione che dalla posizione scelta, effettui un tiro diretto e immediato.

La presente regola non viene applicata, e l'eventuale rete su tiro diretto da oltre la linea dei 5 metri, non è quindi da ritenersi valida in caso di ripresa del gioco dopo:

- a) un time out;
- b) dopo un goal;
- c) un infortunio, inclusa la perdita di sangue;
- d) la sostituzione di una calotta;
- e) consegna della palla all'Arbitro dietro sua richiesta;
- f) dopo che la palla è uscita dal campo di gioco lateralmente e viene rimessa in gioco;
- g) qualsiasi altra interruzione del gioco;

Wp 14.4 - Se alla fine dei secondi di possesso palla continuati o alla fine di ogni periodo di gioco, il pallone è in aria e attraversa la linea di porta, il goal che ne risulterà sarà concesso.

Nota PNI: 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

giocherà o toccherà intenzionalmente la palla, che fosse già in volo verso la porta. Se il pallone è in volo verso la porta e il portiere od un altro difensore tiri giù la porta o un difensore fermi il pallone con due mani e/o braccia o colpisca con un pugno la palla con l'evidente intenzione di evitare la segnatura di una rete, l'Arbitro dovrà concedere un tiro di rigore qualora ritenesse che la palla sarebbe altrimenti entrata in porta. Se il pallone fosse in volo verso la porta, giunto sull'acqua e poi galleggiando scivoli direttamente al di là della linea di porta, l'arbitro concederà un punto solamente se il pallone, a causa della velocità acquisita dal tiro, supererà immediatamente la linea di porta.

Art. 15 - RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL

Wp 15.1 - Dopo la segnatura di un punto, i giocatori prenderanno posizione in qualsiasi zona 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 convalidata dall'Arbitro. Un inizio di gioco effettuato in modo irregolare dovrà essere ripetuto. Essendo il tempo continuato, la squadra che subisce la rete dovrà essere celere nel recupero della palla e farla arrivare prima possibile sulla linea di metà campo per la ripresa del gioco.

Nota PNI: L'evidente perdita di tempo dopo la segnatura di una rete (recupero tardivo del pallone o ritardo nelle sostituzioni) riscontrata dall'arbitro, comporterà il **CARTELLINO GIALLO** alla squadra che ne sarà responsabile.

Art. 16 - RIMESSA DAL FONDO

Wp 16.1 - Verrà accordata una rimessa dal fondo:

- a) quando il pallone abbia 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 5 metri;
 - 2) un tiro libero assegnato fuori i 5 metri non effettuato conformemente alle regole;
 - 3) una rimessa dal fondo della squadra avversaria non effettuata conformemente alle regole;
 - 4) un tiro d'angolo.

Wp 16.2 - La rimessa in gioco deve essere effettuata dal portiere o da qualsiasi altro giocatore della squadra che difende, che potrà prendere posizione in qualsiasi punto entro l'area dei 2 metri. Qualora la rimessa fosse effettuata irregolarmente, essa verrebbe fatta ripetere.

Nota PNI: *Non ci deve essere eccessivo ritardo nell'eseguire il tiro libero, la rimessa del portiere, o un tiro d'angolo, che devono essere effettuati in modo da permettere agli altri giocatori di osservare la palla nel momento in cui lascia la mano del giocatore che effettua la ripresa del gioco. I giocatori commettono spesso l'errore di ritardare il tiro perché trascurano la clausola della regola Wp 19.4 che permette al giocatore di "dribblare" la palla prima di passarla ad un altro giocatore. Il tiro può, pertanto, essere effettuato immediatamente, anche se chi lo esegue non può al momento trovare un compagno di squadra al quale passare la palla. In tale situazione egli sarà costretto ad effettuare il tiro o lasciando cadere la palla dalla mano sulla superficie dell'acqua (Figura 1), oppure lanciandola in aria (Figura 2) potendo, poi, nuotare o "dribblare" con la palla; ma in ogni caso, il lancio dovrà essere eseguito in modo che gli altri giocatori possano osservarlo chiaramente.*



Figura 1



Figura 2

Art. 17 - TIRO D'ANGOLO

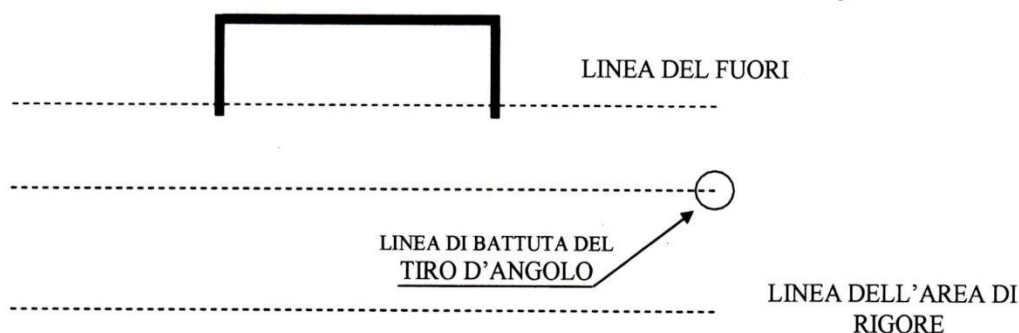
Wp 17.1 - È accordato un tiro d'angolo quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dall'area compresa fra i montanti e la traversa, dopo che è stata toccata per ultimo dal portiere della squadra che difende o nel caso in cui venga deliberatamente scagliata oltre la suddetta linea da un difensore.

Wp 17.2 - Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore attaccante all'altezza del segnale che determina la linea dei 2 metri (dal lato più vicino in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta). Deve essere effettuato non necessariamente dal giocatore più vicino, ma il più rapidamente possibile.

Nota PNI: Per l'esecuzione del tiro d'angolo v. nota Wp 16.2.

Wp 17.3 - All'atto dell'effettuazione di un tiro d'angolo nessun giocatore della squadra attaccante dovrà trovarsi nell'area dei due metri.

Wp 17.4 - 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 due metri, il tiro andrà ripetuto.



Art. 18 - RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO

Wp 18.1 - L'Arbitro effettuerà la rimessa in gioco:

- a) quando il pallone colpisce un ostacolo o vi resta trattenuto, al di sopra dell'acqua, nel campo di gioco;
- b) quando nessuna squadra abbia il possesso di palla e l'arbitro (o gli arbitri) assegna una doppia espulsione sia temporanea che definitiva con sostituzione.
- c) quando a causa di falli ordinari commessi simultaneamente da uno o più giocatori di opposte squadre, l'Arbitro non abbia potuto o gli sia stato impossibile individuare il responsabile del primo fallo

Wp 18.2 - Alla rimessa in gioco, l'Arbitro deve rimettere il pallone dal punto laterale del campo di gioco 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 stesso. Una rimessa derivante da un fatto accaduto dentro l'area dei 2 metri andrà effettuata sulla linea dei 2 metri.

Wp 18.3 - Quando il pallone tocca l'acqua in un punto che risulti a vantaggio di una delle squadre, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa in gioco.

Art. 19 - TIRO LIBERO

Wp 19.1 - Un tiro libero dovrà essere effettuato nel punto dove il fallo è avvenuto ad eccezione:

- a) se la palla andasse più lontana dalla porta della squadra che si difende, il tiro libero sarà effettuato nel punto dove si trova la palla;
- b) se il fallo è commesso da un difensore dentro la sua area dei 2 metri, il tiro libero dovrà essere effettuato sulla linea dei due metri corrispondente al punto dove il fallo è avvenuto, oppure se la palla è andata fuori dai 2 metri dal punto dove essa si trova.
- c) dove altrimenti è già previsto dal regolamento.

Un tiro libero effettuato da posizione errata dovrà essere ripetuto.

Wp 19.2 - Il giocatore che beneficia del tiro libero dovrà mettere la palla in gioco immediatamente effettuando un passaggio o un tiro in porta se consentito dal regolamento. Sarà considerata infrazione se un giocatore, chiaramente in posizione più favorevole per effettuare prontamente un tiro libero, non lo esegua. Il difensore che ha commesso il fallo dovrà allontanarsi dal giocatore che deve battere il tiro libero prima di alzare il braccio per bloccare il passaggio o il tiro; il giocatore che non si atterrà a questa regola verrà espulso per "interferenza" secondo la regola WP 21.5

Nota PNI: Per il metodo di effettuazione del tiro vedi nota Wp 16.2.

Wp 19.3 - I giocatori della squadra che beneficia di un tiro libero hanno la responsabilità di passare il pallone al compagno designato per il tiro stesso.

Wp 19.4 - Il tiro libero deve essere effettuato in modo che tutti gli altri giocatori possano vedere bene quando il pallone lascia le mani del giocatore che effettua il tiro. È consentito il palleggio (dribbling), prima di effettuare il passaggio ad un altro giocatore. Il pallone è in gioco dal momento che lascia la mano del giocatore che effettua il tiro libero.

Art. 20 - FALLI SEMPLICI

Wp 20.1 - Sono considerati falli semplici le infrazioni della regola WP 20.2 alla Regola WP 20.17. Queste dovranno essere punite con la concessione di un tiro libero in favore della squadra avversaria.

Nota PNI: L'Arbitro deve assegnare i falli semplici in conformità con le regole per consentire alla squadra attaccante di usufruire di una situazione di vantaggio. Comunque l'Arbitro deve prestare attenzione alle speciali circostanze della regola del vantaggio (Wp.7.3).

Wp 20.2 - Partire dalla linea del goal 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 20.3 - Aiutare un compagno di squadra sia all'inizio di un tempo che durante il gioco.

Wp 20.4 - 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 e all'inizio dei tempi di gioco.

Wp 20.5 - 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 5 metri.

Wp 20.6 - Affondare, portare, trattenere, l'intero pallone sott'acqua quando si è attaccati.

Nota PNI: 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 22.2).



Figura 3

Wp 20.7 - Colpire il pallone con il pugno chiuso (ad eccezione del portiere nell'area dei 5 metri).

Wp 20.8 - Giocare o toccare il pallone con due mani contemporaneamente (ad eccezione del portiere nell'area dei 5 metri).

Wp 20.9 - Spingersi o staccarsi dal corpo dell'avversario, o staccarsi con una spinta dall'avversario che non tiene la palla.

Nota PNI: Il fallo di spingere e quello di allontanarsi da un avversario avviene in vari modi con la mano (fig.4), o con il piede (fig.5). Nei casi illustrati, l'infrazione è un fallo semplice.

In qualunque caso gli Arbitri devono fare attenzione e distinguere tra l'allontanamento con il piede e spinta con calci (scalciare). Quest' ultimo diventerà un fallo da espulsione o addirittura brutalità.

Se il piede è già in contatto con l'avversario quando il movimento inizia, questo significa una comune spinta; ma se il movimento inizia prima del contatto con l'avversario, esso dovrebbe essere generalmente considerato come una scalciata.



Figura 4



Figura 5

Wp 20.10 – Essere nei due metri dalla porta avversaria. Trovarsi a meno di due metri dalla linea della porta avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro la linea della palla. Non è considerato fallo quando un giocatore in possesso del pallone nella zona dei due metri, lo passi ad un compagno collocato dietro la linea del pallone che, ricevendolo, tiri immediatamente in rete e prima che il giocatore che ha effettuato il passaggio abbia potuto lasciare la zona dei due metri.

Nota PNI: 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.

Wp 20.11 - Eseguire un tiro di rigore in modo irregolare.

Nota PNI: Vedi Wp. 23.4 metodo per eseguire il tiro di rigore.

Wp 20.12 - Perdere volontariamente tempo nell'eseguire un tiro libero, una rimessa del portiere, un tiro d'angolo.

Nota PNI: Vedi nota Wp 16.2.

Wp 20.13 - Per il portiere toccare il pallone oltre la linea di metà campo o sorpassarla.

Wp 20.14 – Se all'ultimo tocco della palla questa vada fuori della zona del campo di gioco (incluso quando la palla rimbalzi dal bordo del campo sopra il livello dell'acqua), eccetto il caso di un giocatore 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 20.15 - Per una squadra trattenere il possesso del pallone per un tempo superiore ai 40 sec. continuati (solo Cat. Allievi, Juniores, Seniores e Master, 35 secondi per la Lega Pro), senza tirarlo contro la porta avversaria.

Il Giudice di Gara conteggerà l'effettivo tempo di possesso del pallone, azzerando il cronometro:

- a) quando il pallone lascia la mano dell'attaccante che effettua un tiro contro la porta avversaria. Se il pallone rimbalza dai pali o dalla traversa, o è respinto dal portiere, il tempo di possesso non ripartirà fino a che una squadra ne sarà entrata in possesso;
- b) quando la squadra avversaria entra in possesso del pallone; toccare la palla in volo senza poterla controllare non significa esserne in possesso;
- c) quando il pallone è rimesso in gioco in seguito all'assegnazione di un'espulsione, un tiro di rigore, una rimessa del portiere, una rimessa dell'Arbitro, un tiro d'angolo.

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

Nota PNI: Il Giudice di Gara e l'Arbitro devono stabilire se vi è stato o meno un tiro in porta: all'Arbitro spetterà la decisione definitiva.

Wp 20.16 – Perdita di tempo. È considerata perdita di tempo quando il pallone è volontariamente tenuto fermo dalla squadra che ne è in possesso e non è intenzionata a giocarla per la fase di attacco, in questo caso l'Arbitro assegnerà un tiro libero alla squadra avversaria (CAMBIO PALLA). Nel caso in cui la perdita di tempo avvenga dopo la segnatura di una rete (GIOCO FERMO), l'Arbitro assegnerà un **CARTELLINO GIALLO** alla squadra che commette tale infrazione.

Nota PNI: È sempre possibile per un arbitro assegnare un fallo semplice secondo questa regola prima che i secondi continuati 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 20.17 - Simulare di subire un fallo.

Nota PNI: 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 in un momento appropriato. Al ripetersi dello stesso fallo di un qualunque altro dei giocatori della stessa squadra, dovrà applicare la WP 21.13 (fallo persistente) sanzionando il giocatore che lo ha commesso.

Art. 21 - FALLI DA ESPULSIONE

Wp 21.1 - Sarà considerato fallo grave l'aver commesso una delle seguenti infrazioni (dalla regola Wp 21.4 alla Wp 21.18) che saranno punite (eccetto come altrimenti previsto dal regolamento), con l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria e l'espulsione temporanea del giocatore che ha commesso il fallo.

Wp 21.2 – In tutte le categorie, escluse MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12, un giocatore espulso deve nuotare e raggiungere l'area di espulsione (pozzetto) lato panchina, nell'angolo dietro la propria linea di fondo campo, senza uscire dall'acqua. Nelle Cat. MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12 il giocatore espulso dovrà nuotare verso la linea di fondo campo lato panchina senza uscire dall'acqua, o verso il pozzetto se presente. Un giocatore espulso che esce dall'acqua o il suo sostituto che entra in acqua in modo irregolare saranno ritenuti colpevoli di una infrazione alla regola Wp 21.13 (cattiva condotta) e quindi espulsi definitivamente con sostituzione.

Nota PNI: *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 (pozzetto) lato panchina, vicino alla linea di goal, senza interferire nella ripresa del gioco. Il giocatore espulso può uscire dal campo di gioco rimanendo in acqua, in qualsiasi punto e successivamente nuotare per raggiungere la propria area di rientro, con l'accortezza di non interferire con l'allineamento della linea di goal (porta). Al raggiungimento dell'area di rientro, il giocatore dovrà visibilmente ergersi dalla superficie dell'acqua prima che al suo sostituto (o a lui in caso di rete entro i 20" di espulsione), 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 21.3 - Al sostituto dell'espulso, o al giocatore espulso stesso (nel caso in cui non ci siano giocatori in panchina per sostituire l'espulso), verrà concesso il permesso di rientrare in campo dopo che si verifichi una delle seguenti circostanze:

- a) quando i 20 secondi continuati del tempo di espulsione siano scaduti, allora il Giudice di Gara alzerà la bandierina appropriata, ammesso che il giocatore espulso 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), durante i momenti di gioco effettivo, l'arbitro segnerà di rientrare con un cenno della mano;
- d) quando l'arbitro assegna un tiro libero o una rimessa in gioco a favore della squadra del giocatore espulso, questo segnale varrà come segnale di rientro del giocatore a condizione che:
 - 1. abbia raggiunto la propria area di rientro;
 - 2. non salti non si spinga dal lato o dal bordo della vasca o del campo di gioco;
 - 3. non modifichi l'assetto della porta;
 - 4. ad un sostituto non sarà concesso rientrare in sostituzione di un giocatore espulso, sino a che il medesimo non abbia raggiunto la sua area di rientro (pozzetto), eccetto tra i tempi di gioco, dopo un goal o durante un time out. Dopo che una rete sia stata segnata il 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.

In caso di espulsione temporanea e di successiva segnatura della rete entro il limite dei 20 secondi, AUTOMATICAMENTE la rete segnata azzerà la sostituzione dell'espulso consentendo al giocatore espulso temporaneamente di riprendere a giocare senza essere sostituito.

Nota PNI: L'arbitro non darà il segnale di rientro ad un sostituto e neppure il segretario lo segnalerà alla fine del tempo di espulsione 20 sec. continuati, fino a che il giocatore espulso non abbia raggiunto la sua area di espulsione (pozzetto). 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 time out. La primaria responsabilità di segnalare il rientro di un giocatore è innanzitutto dell'arbitro, tuttavia il giudice di gara lo può aiutare segnalando al giocatore di rientrare, utilizzando la bandierina di colore verde. Se l'Arbitro sospetta un rientro irregolare (o l'Arbitro di linea ha segnalato l'infrazione), allora l'Arbitro dovrà accertarsi con il Giudice di Gara che abbia dato lui il segnale di rientro. Se un giocatore è stato espulso al termine del periodo di gioco, sarà permesso il rientro del sostituto del giocatore espulso all'inizio del periodo di gioco successivo. Gli arbitri e il Giudice di Gara dovranno quindi accertarsi che la ripresa del gioco avvenga a parità di giocatori.

Wp 21.4 - Per un giocatore lasciare l'acqua durante il gioco, sedersi, sostare, o camminare sopra i lati della vasca, salvo nei casi di incidente, malore, infortunio, o con il permesso dell'arbitro.

Wp 21.5 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro libero, o di una rimessa del portiere, o di un tiro d'angolo, incluso:

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

Nota PNI: 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 (fig.6), oppure disturbando i movimenti del giocatore incaricato del tiro (fig.7) o per un avversario commettere un fallo secondo la regola WP 19.2. Per le interferenze nell'occasione di un tiro di rigore vedi reg. Wp 21.17.



Figura 6



Figura 7

Wp 21.6 - Tentare di bloccare un passaggio od un tiro con le due mani al di fuori dell'area dei 5 metri.

Wp 21.7 - Spruzzare acqua intenzionalmente in viso all'avversario.

Nota PNI: Lo 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 ovvia di due giocatori che si trovano di fronte uno all'altro (fig.8). Tuttavia, ciò può anche avvenire meno evidentemente quando un giocatore produce una cortina d'acqua con le sue braccia, apparentemente senza deliberata intenzione, nel tentativo di disturbare la visuale dell'avversario che sta per tirare in porta o per fare un passaggio.



Figura 8

La punizione per un'intenzionale spruzzata al viso al giocatore avversario è l'espulsione del colpevole, (regola Wp 21.6) o un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, (regola (Wp 22.2), qualora il giocatore avversario è dentro l'area dei 5 metri e sta tentando un tiro in porta. Se assegnare il tiro di rigore o l'espulsione temporanea, dovrà essere stabilito valutando solamente la posizione e l'azione del giocatore attaccante; non ha importanza se il giocatore che commette l'infrazione sia dentro o fuori dei 5 metri.

Wp 21.8 – Impedire o in qualsiasi altro modo ostacolare il libero movimento di un avversario che non abbia il possesso di palla, incluso nuotare sulle spalle, schiena e gambe dell'avversario. "Possesso di palla" significa sollevarla, portarla o toccarla, ma non include il dribbling.

Nota PNI: Questa regola può essere applicata per avvantaggiare la squadra che attacca. Se una controfuga è in corso ed è commesso un fallo che limita l'attacco, il giocatore che lo ha commesso sarà espulso. La prima cosa che l'arbitro deve considerare è se l'avversario è in possesso di palla, perché se così fosse il giocatore avversario non potrà essere penalizzato per "impedimento". Il trattenere la palla significa trattenerla sopra l'acqua (Figura 9) oppure nuotare con la palla in mano, oppure sdraiarsi sulla superficie dell'acqua (Figura 10). Nuotare con la palla (dribbling) come mostrato nella figura 11 non è considerato "possedere".

Figura 10

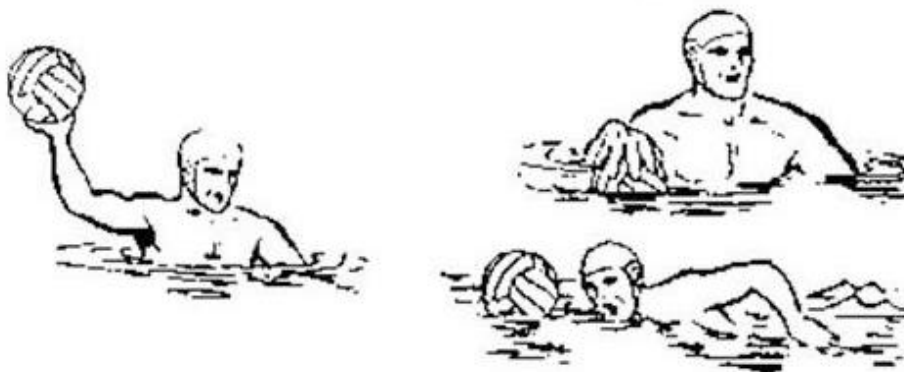


Figura 9

Figura 11

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

blocca l'avversario con il corpo e con le braccia aperte, rendendo impossibile l'accesso alla palla. Questa infrazione è spesso commessa vicino ai limiti del campo.

Figura 12



Figura 13

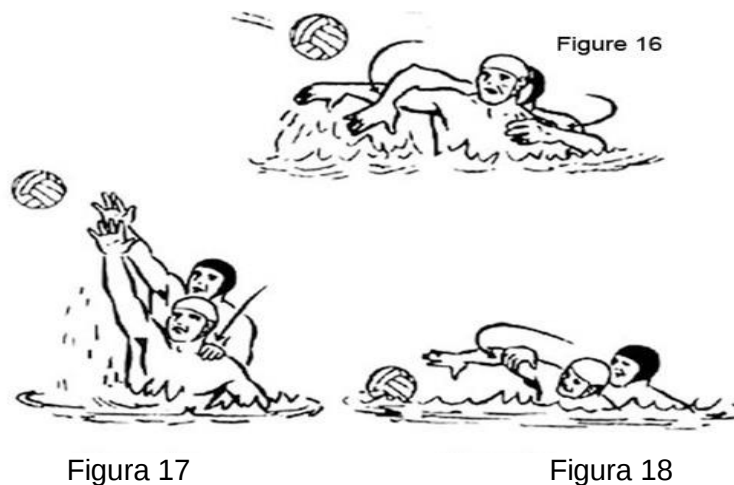
Figura 14



Figura 15

Wp 21.9 – Trattenere, affondare, o tirare indietro l'avversario che non sia in possesso della palla. Possesso è alzare, portare o tenere il pallone, ma non comprende il fatto di nuotare con il pallone tra le braccia.

Nota PNI: Interpretare questa regola in modo corretto è di importanza fondamentale, sia per quanto riguarda la rappresentazione del gioco, che per arrivare ad un risultato giusto. Eppure il testo è chiaro e può essere interpretato in un solo modo. Trattenere (fig. 16), affondare (fig. 17), o tirare a sé l'avversario (fig. 18), che non sia in possesso della palla, è un fallo grave per il quale viene assegnato un tiro libero, mentre al giocatore viene data l'espulsione.



È essenziale che gli arbitri applichino correttamente la regola senza personali o arbitrarie interpretazioni. Si deve sottolineare che gli arbitri devono distinguere gli atti che sono semplicemente una violazione della presente regola e quelli che, essendo commessi entro l'area dei 5 metri, costituiscono una eventuale violazione alla regola Wp 21.9, che prevede il tiro di rigore.

Wp 21.10 - Usare due mani per trattenere o bloccare l'avversario in tutte le parti del campo di gioco.

Wp 21.11 - Dopo un cambio di possesso di palla, per un difensore che commette un fallo su un giocatore in possesso di palla, ovunque nella metà campo della squadra avversaria.

Note PNI: 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 21.12 - Dare calci o colpire un avversario intenzionalmente, o fare dei movimenti esagerati con tale intenzione.

Nota PNI: 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, ovvero se egli compie movimenti sproporzionati nel tentativo di dare calci, o colpire, gli avversari. Uno dei più gravi atti di violenza o di brutalità è di dare gomitate all'indietro (fig. 19), cosa che spesso provoca un grave infortunio all'avversario. Similmente si ha un atto grave se un giocatore intenzionalmente dà una testata sulla faccia dell'avversario che lo sta marcando strettamente, che si trova immediatamente dietro di lui, oscillando il capo deliberatamente. In questo caso l'arbitro dovrebbe punire giustamente l'infrazione secondo la regola Wp 21.14 (brutalità) anziché secondo la regola Wp 21.12.

Figure 19



Wp 21.13 – Essere colpevoli di cattiva condotta, compreso l'uso di un linguaggio inaccettabile, persistere nel gioco falloso ed aggressivo, rifiutare obbedienza o manifestare mancanza di rispetto verso l'Arbitro o gli Ufficiali di gara, o avere una condotta contraria allo spirito delle regole e di natura tale da gettare discredito al gioco. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la regola Wp 21.3 e dovrà abbandonare l'area della competizione.

Un'espulsione definitiva secondo questo articolo, comporta **automaticamente**:

- **UNA (1) GIORNATA** di squalifica dal campionato in caso di mancanza di rispetto, comportamento scorretto, linguaggio scorretto e proteste nei confronti di arbitro e atleti;
- **DUE (2) GIORNATE** in caso di gioco violento nei confronti dell'avversario;

Nota PNI: Se un giocatore commette qualsiasi mancanza menzionata in questa regola durante l'intervallo tra i periodi di gioco, durante un time out, dopo un goal, prima dell'effettuazione di un tiro di rigore, durante i tre minuti chiesti per incidente, 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 (**GIOCO FERMO**)

Wp 21.14 - Commettere un atto di brutalità o giocare in maniera violenta (incluso scalciare, colpire o tentare di colpire con calci o colpire con premeditata intenzionalità), contro un avversario, un Arbitro o un Ufficiale di gara, sia durante il gioco che nelle seguenti interruzioni:

- ✓ nell'intervallo tra i periodi di gioco,
- ✓ al time out,
- ✓ dopo un goal

Se la brutalità avviene durante il gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro ed abbandonare l'area della competizione. Alla squadra avversaria verrà accordato un **TIRO DI RIGORE**. Il

giocatore espulso secondo questa regola, potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco continuato con rientro dal pozzetto.

Se la brutalità avviene durante le seguenti interruzioni:

1. nell'intervallo tra i periodi di gioco,
2. time out,
3. dopo un goal,

il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro e dovrà abbandonare l'area della competizione; verrà sostituito immediatamente ed il gioco ripartirà normalmente come da regolamento. Nel caso in cui a commettere l'atto di brutalità fosse in qualsiasi momento dell'incontro un giocatore seduto in panchina, gli arbitri fermeranno il gioco, esibendo nei suoi confronti il cartellino rosso, decretandone l'espulsione definitiva senza sostituzione e senza ulteriori sanzioni.

Se l'arbitro fischia brutalità simultanee o azioni di gioco violento a giocatori di opposte squadre, entrambi i giocatori saranno espulsi per il resto dell'incontro con sostituzione. I giocatori espulsi secondo questa regola potranno essere sostituiti allo scadere dei quattro (4) minuti di gioco continuato. La squadra che aveva il possesso di palla tirerà il primo tiro di rigore e a seguire, sia in caso di rete che di errore, l'altra squadra tirerà il secondo 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.

Un'espulsione definitiva secondo questo articolo, comporta **automaticamente** la sanzione di **TRE (3) GIORNATE** di squalifica dal campionato e 2 punti di penalità in classifica generale.

Nota PNI: Le sanzioni comminate secondo gli art. 21.13 e 21.14 saranno scontate nella categoria dove la sanzione è stata comminata.

Wp 21.15 – Nel caso di espulsioni temporanee simultanee, di giocatori di entrambe le squadre durante il gioco, entrambi i giocatori saranno espulsi per venti (20) secondi continuati. L'Arbitro dovrà fermare il gioco e far fermare il tempo, farsi consegnare il pallone e indicare ai due giocatori espulsi temporaneamente di recarsi verso la propria area di rientro (pozzetto), facendo riprendere il gioco solo quando a entrambi i giocatori saranno all'interno della propria area di rientro.

Il tempo di possesso palla non sarà azzerato ed il gioco riprenderà con un tiro libero a favore della squadra che aveva la palla. Se nessuna squadra aveva la palla al momento in cui sono state sanzionate le espulsioni simultanee, il cronometro del possesso palla viene azzerato e il gioco verrà ripreso con un tiro neutrale (palla contesa).

Nota PNI: Entrambi i giocatori espulsi in base a questa regola, o i loro sostituti, potranno rientrare al verificarsi di una delle seguenti circostanze:

- ✓ alla segnatura di una rete
- ✓ al primo cambio di possesso di palla

a condizione che:

1. abbia raggiunto la propria area di rientro;
2. non salti non si spinga dal lato o dal bordo della vasca o del campo di gioco;
3. non modifichi l'assetto della porta;
4. al sostituto non sarà concesso rientrare in sostituzione di un giocatore espulso, sino a che il medesimo non abbia raggiunto la sua area di rientro (pozzetto)

Se i giocatori espulsi temporaneamente, a seguito di tale regola, potessero rientrare prima che abbiano raggiunto le rispettive aree di rientro, l'Arbitro 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 21.16 - Per un giocatore espulso o il suo sostituto rientrare, o per un giocatore di riserva entrare in acqua irregolarmente, incluso:

- a) senza avere il permesso del Giudice di Gara, o dell'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.

Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla **squadra non in possesso di palla**, il giocatore colpevole riceverà solo un fallo personale addizionale. Questo dovrà essere scritto sul verbale di gioco, dal segretario, come espulsione-rigore (ET-TR) e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro di rigore.

Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla **squadra in possesso di palla**, al giocatore colpevole verrà assegnato un fallo personale addizionale (ET), mentre alla squadra avversaria verrà concesso un tiro libero.

Wp 21.17 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione, secondo la regola Wp 21.3, ed il tiro di rigore verrà mantenuto o ribattuto.

Nota PNI: 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 alla distanza di 2 metri dal tiratore. L'Arbitro dovrà anche permettere che i giocatori della squadra che si difende abbiano il primario diritto di prendere posizione a 2 metri dal giocatore che esegue il tiro di rigore.

Wp 21.18 - Qualora il portiere, prima della battuta di un tiro di rigore, disattenda l'osservanza di posizionarsi correttamente sulla linea di porta e sia stato richiamato più volte dall'arbitro. Un altro giocatore della stessa squadra potrà prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei vantaggi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere.

Wp 21.19 - Quando un giocatore è espulso temporaneamente, il periodo di espulsione (20 secondi) inizierà dal momento in cui il giocatore si erge effettivamente dentro la sua area di rientro (pozzetto). In caso di doppia espulsione temporanea, il periodo di espulsione (20 secondi) inizierà quando entrambi i giocatori espulsi siano nella loro relativa area di rientro e il gioco verrà ripreso dalla squadra che era in possesso della palla. Se nessuna delle squadre aveva il possesso del pallone, il gioco riprenderà con un tiro neutrale (rimessa dell'Arbitro) e il periodo di espulsione inizierà quando la palla sia stata toccata da uno dei due giocatori che si contendono la palla.

Wp 21.20 - Se un giocatore espulso, intenzionalmente interferisce con il gioco stesso o con l'allineamento della porta, un tiro di rigore deve essere assegnato alla squadra avversaria e il giocatore espulso sarà gravato di un ulteriore fallo personale (TR).

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

Art. 22 - FALLI DA RIGORE

Wp 22.1 - È accordato un tiro di rigore contro la squadra avversaria quando un giocatore subisce un fallo nell'area dei 5 metri della porta avversaria, secondo quanto previsto dalla regola Wp 22.2 alla WP 22.8. (4 metri per cat. MiniWaterpolo U10 ed Esordienti U12 e campi StreetWaterPolo).

Wp 22.2 - Se il giocatore difensore commette un qualsiasi fallo entro la zona dei 5 metri, con il chiaro scopo di evitare la segnatura di una rete.

Nota PNI: In aggiunta alle altre infrazioni commesse per evitare un goal, vengono considerate infrazioni:

- a) per un portiere o un giocatore difensore abbassare o spostare la porta evitando un goal (fig. 20);
- b) per un giocatore difensore tentare di bloccare un tiro od un passaggio con due mani all'interno dell'area dei 5 metri (fig. 21);
- c) se un giocatore difensore gioca il pallone con il pugno chiuso (fig. 22);
- d) se il portiere, o qualsiasi altro difensore (suo compagno di squadra), porta il pallone sott'acqua quando subiscono l'attacco avversario.

È importante osservare che, mentre i falli precedentemente descritti ed altri falli come tenere, tirare indietro, ostacolare, ecc., dovrebbero essere normalmente puniti con un tiro libero e con l'espulsione, essi diventano falli da rigore se commessi nell'area dei 5 metri da un difensore, per evitare la segnatura di una rete.



Figure 20



Figure 21



Figure 22

Wp 22.3 - Qualora un giocatore difensore nell'area dei 5 metri dia calci o colpi ad un avversario, o commetta un atto di brutalità, oltre alla concessione del tiro di rigore a favore della squadra avversaria, il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente e un suo compagno potrà sostituirlo entrando allo scadere di quattro (4) minuti di gioco continuato. Se il giocatore colpevole è il portiere, la sua sostituzione avverrà secondo quanto previsto dalla regola Wp 5.6.

Wp 22.4 - Qualora un giocatore espulso temporaneamente interferisca intenzionalmente nel gioco, compreso lo spostamento dell'allineamento della porta.

Wp 22.5 - Quando il portiere, o qualsiasi altro difensore, abbassi completamente o capovolga 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 21.3.

Wp 22.6 - 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 secondo la regola Wp 21.3.

Wp 22.7 - Per l'allenatore o qualsiasi dirigente ufficiale, della squadra non in possesso di palla richiedere un time out. Per questa infrazione non viene registrato nessun fallo personale.

Wp 22.8 Per l'allenatore o qualsiasi dirigente ufficiale della squadra commettere qualsiasi azione per impedire una probabile rete o ritardare il gioco. Per questa infrazione non viene registrato nessun fallo personale.

Wp 22.9 - 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.

Art. 23 - TIRO DI RIGORE

Wp 23.1 - Il tiro di rigore può essere eseguito da qualsiasi giocatore della squadra alla quali il tiro è stato assegnato, escluso il portiere e da qualsiasi punto della linea dei 5 metri.

Wp 23.2 - Tutti i giocatori devono lasciare la zona dei cinque (5) metri; 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 23.3 - L'Arbitro deve assicurarsi di avere su di sé, l'attenzione di tutti i giocatori e che, prima dell'effettuazione del tiro, si trovino nella loro posizione corretta. Solo ed unicamente, in quel momento darà il segnale per il tiro con un fischio, abbassando simultaneamente il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.

Nota PNI: *L'abbassare il braccio e fischiare simultaneamente è condizione essenziale, dato anche il rumore del pubblico, di una esecuzione del tiro secondo le regole. Come l'arbitro alzerà il braccio, il giocatore potrà concentrarsi per il tiro, in questo modo, sarà messo a conoscenza che il segnale (fischio), seguirà immediatamente.*

Wp 23.4 - 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 (fig.23) o con la palla tenuta nella mano sollevata, (fig.24). Comunque la palla dovrà essere lanciata al momento del segnale dell'arbitro e la continuità del movimento non dovrà essere interrotta prima che il pallone abbia lasciato la mano del tiratore.



Figura 23



Figura 24

Nota PNI: *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 23.5 - 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 23.6 - Qualora un tiro di rigore venga concesso dall'arbitro e subito dopo decreti la fine del tempo di gioco o della partita, il tiro dovrà essere eseguito dopo che tutti i giocatori eccezione fatta per il portiere ed il giocatore incaricato al tiro, abbiano lasciato il campo di gioco. In questa situazione se il pallone rimbalza sul portiere, sulla traversa, o sui montanti, non è più in gioco.

Art. 24 - FALLI PERSONALI

Wp 24.1 - Deve essere registrato un fallo personale a carico del giocatore che commette un fallo grave, un fallo da rigore. L'arbitro dovrà indicare al segretario di giuria il numero di calotta del giocatore colpevole.

Wp 24.2 - Il giocatore, una volta raggiunto il terzo fallo personale, dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione secondo la regola Wp 21.3. Se il terzo fallo grave darà luogo all'assegnazione di un tiro di rigore, la sostituzione del giocatore avverrà immediatamente (prima dell'esecuzione del tiro stesso).

Art. 25 - INCIDENTE, FERITA E MALESSERE

Wp 25.1 - Un giocatore, durante la partita, non può lasciare il campo di gioco per uscire dall'acqua, aggrapparsi, sedersi, o sostare sul piano della vasca, ad eccezione dei casi di malore, ferita, o di incidente, o con l'autorizzazione dell'Arbitro. Un giocatore che abbia lasciato il campo di gioco, nei casi consentiti, potrà rientrare dalla propria area di rientro, ad una interruzione del gioco dopo aver ottenuto il permesso dall'arbitro.

Wp 25.2 - Se un giocatore sanguina (perdita di sangue) durante il gioco, l'Arbitro fermerà il gioco, e 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 25.3 - Se avviene incidente, ferita o malessere, ad eccezione di perdita di sangue (emorragia), l'Arbitro può, a sua discrezione, sospendere la partita per non più di 3 minuti, nel qual caso egli avvertirà il Giudice di Gara quando il periodo di sospensione dovrà iniziare.

Wp 25.4 - 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 25.5 - Ad eccezione delle circostanze previste dalla reg. Wp 25.2, (perdita di sangue), al giocatore non sarà più concesso di prendere parte al gioco se fosse entrato un sostituto.

APPENDICE A – IMPIEGO DEL DOPPIO ARBITRAGGIO

A1 - Gli arbitri hanno l'assoluto controllo della partita e uguale potere nel rilevare falli e penalità. Differenze di opinione tra gli arbitri, non possono servire quale base per proteste o appelli.

A2 - La commissione o l'organizzazione che designa gli arbitri deve avere il potere di assegnazione del lato del piano vasca da cui ogni arbitro dirige la partita. Gli arbitri cambiano la loro posizione sul piano vasca dopo ogni intervallo in cui le squadre non cambiano il lato di gioco.

A3 - All'inizio di ogni periodo di gioco, gli arbitri prenderanno posizione sulla loro rispettiva linea dei cinque (5) metri. Il segnale di partenza dovrà essere dato dall'arbitro che si trova sul lato del campo dove è posto il tavolo della giuria.

In Italia: La posizione ai 5 metri viene applicata solo se esiste il cestello per la palla a centro vasca.

A4 - Il segnale di ripresa del gioco dopo la segnatura di un punto è dato dall'arbitro che aveva il controllo del gioco nella situazione di attacco in cui la rete è stata segnata. Prima di riprendere il gioco, gli arbitri devono assicurarsi che tutte le sostituzioni siano state effettuate.

A5 - Entrambi gli arbitri hanno il potere di rilevare un fallo in ogni parte del campo di gioco, ma ciascun arbitro deve avere una principale attenzione alla situazione del gioco di attacco alla porta, sulla sua destra (arbitro di attacco). L'arbitro che non controlla l'area di attacco (arbitro di difesa) deve mantenere una posizione approssimativamente vicino alla posizione dell'ultimo giocatore della squadra in attacco (ultimo giocatore).

A6 - Ogni volta che l'arbitro fischia per assegnare un tiro libero, una rimessa dalla porta o un tiro d'angolo, entrambi gli arbitri indicano con un braccio la direzione di attacco della squadra per permettere ai giocatori, nelle differenti parti del campo di gioco, di vedere rapidamente a quale squadra è stato concesso il tiro stesso. L'arbitro che ha fischiato deve indicare il punto da dove deve essere ripreso il gioco se la palla non si trova in quella posizione. Gli arbitri devono usare i segnali esposti nell'appendice "B" per indicare il tipo di fallo fischiato.

A7 - Se, secondo l'opinione dell'arbitro, un giocatore persiste a giocare in modo antisportivo o incorre in simulazione, l'arbitro sanziona il giocatore con un cartellino giallo. Nel caso queste azioni continuino l'arbitro sanziona il giocatore con un cartellino rosso visibile a tutte le zone del campo di gioco e al tavolo della giuria poiché questo è considerata cattiva condotta. L'arbitro segnala il numero della calotta del giocatore espulso al tavolo giuria.

A8 - Il segnale per effettuare il tiro di rigore deve essere dato dall'arbitro di attacco, salvo il caso di un giocatore che tira con la mano sinistra e che richiede il segnale dell'arbitro di difesa.

A9 - Nel caso che gli arbitri assegnino simultaneamente tiri liberi a favore della stessa squadra, il tiro deve essere assegnato al giocatore che si trova sotto il controllo dell'arbitro di attacco.

A10 - Nel caso che gli arbitri assegnino simultaneamente tiri liberi a giocatori delle due squadre, la conseguente rimessa in gioco, deve essere effettuata dall'arbitro di attacco (palla d'arbitro).

A11 - Nel caso che gli Arbitri simultaneamente assegnano: uno fallo semplice e l'altro un fallo grave o un fallo da rigore, deve essere applicata la sanzione più grave: fallo grave o tiro di rigore.

A12 - Qualora giocatori di entrambe le squadre commettono un fallo di espulsione simultanea durante il gioco, gli arbitri dovranno farsi dare la palla dall'acqua e permettere chiaramente ad entrambe le squadre ed ai segretari di riconoscere chiaramente gli espulsi.

I quaranta (40) secondi del tempo di possesso non vengono azzerati ed il gioco riprende con un tiro libero assegnato alla squadra che aveva il possesso palla. Se nessuna squadra aveva il possesso palla, quando le espulsioni simultanee sono state sanzionate, i quaranta (40) secondi del tempo di possesso viene azzerato e il gioco riprende con una palla d'arbitro.

A13 - Nell'evento di concessione simultanea di tiri di rigore ad entrambe le squadre, il primo tiro dovrà essere tirato dalla squadra che per ultima aveva il possesso di palla. Dopo che il secondo tiro di rigore sarà tirato, l'incontro riparte con un tiro libero battuto sulla o dietro la linea della metà campo dalla squadra che aveva il possesso di palla.

APPENDICE B - SEGNALI IN USO PER ARBITRI E ARBITRI DI LINEA

Gli arbitri devono applicare i seguenti segnali per indicare il tipo di fallo assegnato.

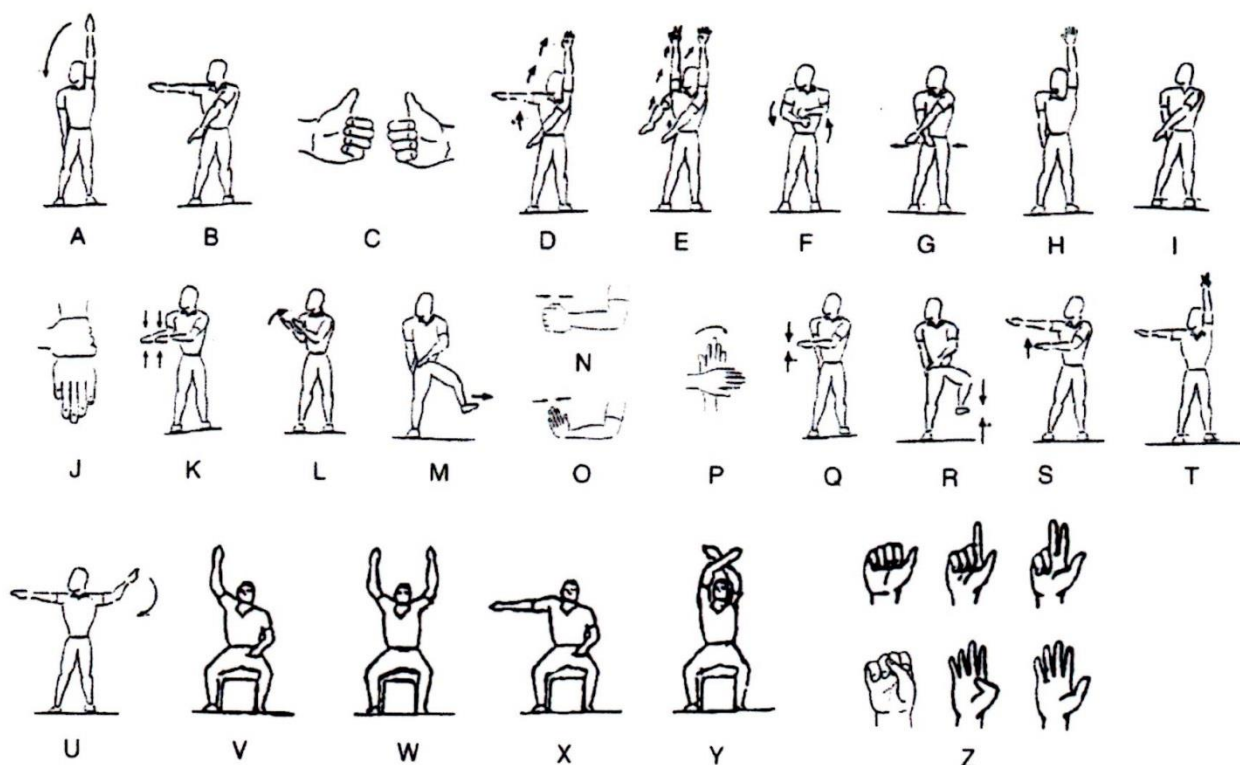


Fig. A L'arbitro abbassa il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale per segnalare:

1. l'inizio di un tempo
2. la ripresa del gioco dopo un goal
3. l'effettuazione di un tiro di rigore

Fig. B Indicare con un braccio la direzione di attacco e usare l'altro braccio per indicare il posto da dove la palla deve essere rimessa in gioco nel caso di un tiro libero, una rimessa dalla porta o di un tiro d'angolo.

Fig. C Per segnalare una palla d'arbitro, l'arbitro indica con la mano il punto in cui deve essere battuto il tiro, poi alzerà entrambi i pollici e chiederà la palla.

Fig. D Per indicare l'espulsione di un giocatore, indica il giocatore e poi muove velocemente il braccio verso il bordo del campo di gioco, indicando immediatamente il numero del giocatore espulso in modo che sia visibile dal campo da gioco e dal tavolo della giuria.

Fig. E Per l'espulsione contemporanea di due giocatori, l'arbitro indica con entrambe le mani i due giocatori, segnalando la loro espulsione come dalla Fig. D e segnalando il loro numero sempre come dalla Fig. D.

Fig. F Per l'espulsione di un giocatore con sostituzione, l'arbitro segnala l'espulsione secondo la Fig. D (o Fig. E, nel caso di espulsione contemporanea di due giocatori): allora ruoterà le mani una sull'altra in modo che sia visibile da entrambe le squadre e dal tavolo della giuria e segnala al tavolo della giuria, il numero della calottina del giocatore espulso.

Fig. G Per indicare l'espulsione di un giocatore senza sostituzione, l'arbitro indica il segnale per l'espulsione come nella Fig. D (o la Fig. E se è applicabile), e poi incrocia le braccia in modo che sia visibile al campo e al tavolo della giuria, provvedendo ad una visibile e chiara notifica del numero in questione al tavolo della giuria.

Fig. H Per segnalare l'assegnazione di un tiro di rigore, l'arbitro alza il braccio con cinque dita in aria (alto). In seguito segnala al tavolo della giuria il numero della calottina del giocatore che ha provocato il tiro di rigore.

Fig. I Per segnalare un goal realizzato, l'arbitro indica un goal segnalando con il fischio, ed indicando immediatamente il centro del campo da gioco.

Fig. J Per indicare un fallo grave di tirare indietro un avversario, l'arbitro con la mano segnala il movimento di trattenuta, tenendo il polso di una mano con l'altra mano.

Fig. K Per indicare l'affondamento di un avversario, l'arbitro segnala un movimento verso il basso con entrambe le mani, iniziando dalla posizione orizzontale.

Fig. L Per indicare il fallo grave di trattenuta di un avversario, l'arbitro segnala un movimento di tirare a sé con entrambe le mani distese verticalmente e muovendole verso il suo corpo.

Fig. M Per indicare un fallo grave, come dare un calcio ad un avversario, l'arbitro mostra il movimento di scalciare con un piede.

Fig. N Per indicare un fallo grave, come colpire un avversario, l'arbitro segnala il movimento di colpire con un pugno chiuso partendo da una posizione orizzontale.

Fig. O Per indicare un fallo semplice di spingersi o staccarsi da un avversario, l'arbitro con la sua mano segnala un movimento di spingere lontano il suo corpo iniziando da una posizione orizzontale.

Fig. P Per indicare un fallo grave semplice come ostacolare un avversario, l'arbitro segnala un movimento di incrociare orizzontalmente una mano sull'altra.

Fig. Q Per indicare un fallo semplice per la palla sott'acqua, l'arbitro segnala un movimento verso il basso con la mano, partendo dalla posizione orizzontale.

Fig. R Per indicare un fallo semplice di un giocatore che è con i piedi appoggiati sul fondo della piscina, l'arbitro alza ed abbassa un piede.

Fig. S Per indicare un ingiustificato ritardo nell'effettuazione di un tiro libero, una rimessa dalla porta o un tiro d'angolo, l'arbitro alza la mano una o due volte in modo visibile con il palmo rivolto verso l'alto.

Fig. T Per indicare una violazione alla regola dei due metri, l'arbitro indica il numero due alzando l'indice ed il medio con il braccio esteso verticalmente.

Fig. U Per indicare il fallo semplice di perdita di tempo o la fine dei secondi di possesso palla, l'arbitro muove la mano in modo circolare due o tre volte.

Fig. V Per l'arbitro di linea segnalare che i giocatori sono correttamente allineati sulla loro linea di porta, una rimessa dalla porta o un tiro d'angolo.

Fig. W Per l'arbitro di linea segnalare una partenza falsa o un rientro irregolare.

Fig. X Per l'arbitro di linea segnalare una rimessa dalla porta o un tiro d'angolo. Il braccio mostra la direzione di attacco per la squadra che ha diritto alla palla.

Fig. Y Per l'arbitro di linea segnalare una rete.

Fig. Z Per mettere l'arbitro in condizione di comunicare meglio con i giocatori ed il segretario, i segnali verranno fatti a una o due mani alte quando il numero sarà da 1 a 9, per il numero 10 si mostrerà il pugno chiuso a braccio alto, mentre per i numeri da 11 a 59 si utilizzerà una mano aperta lateralmente che indica con le dita le decine (un dito per la decina del 10, due dita per quella del 20, ecc.) seguita da una o due mani alte per indicare le unità da 1 a 9.