

**FEDERAZIONE ITALIANA NUOTO
GRUPPO UFFICIALI GARA**



Appendice esemplificativa della Casistica per la pallanuoto

Edizione 2012-2013

INDICE

| | | |
|-------|---|----|
| WP.1 | Campo di gioco e Attrezzature..... | 3 |
| WP.2 | Porte..... | 5 |
| WP.3 | Pallone..... | 6 |
| WP.4 | Calotte..... | 8 |
| WP.5 | Squadre e Sostituti..... | 9 |
| WP.8 | Giudici di porta..... | 13 |
| WP.10 | Segretari..... | 14 |
| WP.12 | Time Out..... | 16 |
| WP.13 | Inizio del gioco..... | 17 |
| WP.14 | Punteggio..... | 17 |
| WP.15 | Ripresa del gioco dopo un goal..... | 17 |
| WP.16 | Rimessa dal fondo..... | 18 |
| WP.17 | Tiro d'angolo..... | 20 |
| WP.18 | Rimessa in gioco dell'arbitro..... | 21 |
| WP.20 | Falli semplici..... | 25 |
| WP.21 | Falli da espulsione..... | 29 |
| WP.22 | Falli da rigore..... | 35 |
| WP.23 | Tiro di rigore..... | 35 |
| WP.24 | Falli personali..... | 35 |
| | Generali – Disciplinari..... | 36 |
| WP.25 | Incidente, ferita, malessere e varie..... | 48 |

Wp. 1 – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

1 D. Quali responsabilità organizzative ha l'ARB. in una manifestazione o partita di pallanuoto?

R. Nessuna. Ogni responsabilità organizzativa e regolamentale spetta alla Società, Gruppo od Ente affiliato alla F.I.N. che ne è in primis, l'organizzatrice.

2 D. Chi stabilisce le norme regolamentari e particolari dell'attività sportiva della pallanuoto?

R. La F.I.N., con delibera del Consiglio Federale. Nell'attività sportiva extrafederale, l'organizzazione può introdurre varianti alle norme esistenti, previa autorizzazione da parte della F.I.N., con preavviso alle Società partecipanti.

3 D. L'ARB. può apportare di regola modifiche alle modalità organizzative?

R. No! L'ARB. non può di regola prendere iniziative. In ogni sua prestazione deve rigorosamente applicare quanto disposto dalla F.I.N. Analogo comportamento adotta nell'attività sportiva extrafederale (salvo diverse disposizioni impartite dalla FIN).

4 D. L'ARB. può dirigere una gara in una manifestazione non autorizzata dalla F.I.N.?

R. No! Soltanto con l'autorizzazione del G.U.G. Centrale.

5 D. Che cosa si deve intendere per Campo di Gioco, Piano Vasca e Campo di gara?

R. Per *Campo di gioco* deve intendersi lo specchio delimitato entro il quale si svolge il gioco. Per *piano vasca* il relativo spazio sopra o adiacente, ed immediatamente al di fuori dell'acqua sino alla recinzione dell'impianto. Per *Campo di gara* l'intero complesso comprendente oltre al campo di gioco ed al piano vasca, gli spogliatoi ed ogni costruzione od area annessa ai relativi accessi.

6 D. Sono prescritte specifiche misure di lunghezza, larghezza, profondità e corsie laterali per il campo di gioco?

R. Sì, le misure sono da verificare nelle varie normative relative ai campionati emesse ogni anno dalla F.I.N..

7 D. Qualora la partita non può aver luogo nemmeno sul campo di gara sussidiario, come deve regolarsi l'ARB.?

R. Deve inviare agli organi della Giustizia Federale un circostanziato rapporto circa i motivi che ne hanno impedito lo svolgimento.

8 D. Sono necessari i preventivi accorgimenti e controlli sul campo di gara da parte dell'Arb.?

R. Sì, deve constatare l'agibilità e la decenza dello spogliatoio destinatogli. Nel caso non ci sia il Delegato o Commissario, deve verificare che siano rispettate le norme di sicurezza emanate dalla F.I.N.:

- a) il recinto riservato al tavolo della Giuria deve essere ubicato in modo tale che da quella posizione risulti possibile vedere tutto e che risulti visibile da tutti;
- b) il piano-vasca deve avere uno spazio destinato all'ARB. sufficiente e libero da impedimenti e che sul prolungamento della linea di porta, dalla parte opposta rispetto a dove egli opera, ci sia un posto riservato ai Giudici di Porta (dove previsti) ed alle aree di espulsione che devono essere poste negli angoli oltre il fondo;
- c) la giusta disposizione delle panchine, dei tabelloni cronometrici e dei segna penalità, dei segnali vari e del cestello a centro campo (quando previsti per le varie serie);

d) siano a disposizione tutte le bandiere di segnalazione ed i cronometri manuali (3) di riserva.

Nel caso in cui rilevi carenze di cui sopra, l'ARB. deve invitare il Dirigente di servizio a regolarizzare i disservizi accertati e poi se lo ritiene possibile, dare inizio alla gara. Il tutto deve essere indicato sul PNV2.

9 D. Se il Capitano di una squadra esprime riserve in ordine alla regolarità del campo di gioco o del piano vasca e delle sue particolarità, quali sono le formalità da osservare e come deve comportarsi l'ARB.?

R. Le riserve devono essere presentate in forma scritta entro la mezz'ora che precede l'inizio della gara. In questo caso l'ARB. deve provvedere alla verifica delle presunte irregolarità (la constatazione può essere richiesta anche durante la gara ma solo per fatti sopravvenuti). Qualora l'irregolarità venga accertata e riguardi l'attrezzatura in generale (porte, aree di espulsione, piano-vasca, delimitazioni del campo di gioco, spogliatoi, temperatura dell'acqua, etc.) l'ARB. deve invitare la Società ospitante ad eliminare e/o sistemare l'inconveniente entro il termine che a sua discrezione riterrà adeguato, e comunque compatibilmente con la possibilità di portare a termine la gara. Le decisioni dell'ARB. sono reclamabili mediante preannuncio da effettuare prima dell'incontro per le contestazioni anteriori, ed entro mezz'ora dal termine per le contestazioni relative a quanto accaduto durante l'incontro stesso.

10 D. E' obbligatorio il cestello di centro campo?

R. No! Le Società hanno l'obbligo di predisporre, al centro del campo di gioco, un cestello galleggiante per liberare il pallone solo per i campionati di serie A1 maschile e femminile, A2 maschile.

11 D. Se risulta mancante il cestello di centro campo dove è obbligatorio, o se durante la partita si guasta, la gara può essere giocata o continuata?

R. Si! La gara inizia o continua regolarmente. L'ARB., previo avviso ai Capitani delle due società, lancia in acqua il pallone in un punto lungo la linea di metà campo ed in prossimità della delimitazione laterale del bordo vasca da cui opera. Al termine della partita L'ARB. deve farne menzione sul PNV2.

12 D. Se un campo di gara all'aperto viene reso inagibile da avverse condizioni meteorologiche prima o durante la partita, come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. non deve dare inizio alla partita o se iniziata deve sospenderla, deve poi fare un circostanziato rapporto sul PNV2.

13 D. Nel caso in cui non vi sia l'area di espulsione come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. provvede tramite il Dirigente di Servizio alla sistemazione di dette aree, anche con mezzi di fortuna (corda, cintura di accappatoio, ecc.) deve farne menzione sul PNV2.

14 D. A che cosa servono le linee di porta?

R. La linea di porta serve per giudicare: la segnatura di un punto, la distanza delle due linee di area (2 e 5 mt.), per assegnare l'uscita della palla dal fondo campo, una rimessa in gioco, o un tiro d'angolo. Lungo questa linea devono allinearsi giocatori di ogni squadra all'inizio dei tempi di gioco: sulla linea di porta deve prendere posto tra i montanti il portiere, quando attende l'effettuazione di un T.R..

15 D. A che cosa serve la linea dei 2 metri?

R. La linea dei 2 mt. delimita l'area del fuorigioco. Da una sua estremità vengono effettuati i tiri d'angolo. La linea da cui vengono battuti i Tiri Liberi per falli commessi dai difensori entro l'area dei 2 mt.; l'area che devono lasciare tutti i giocatori attaccanti in occasione di T.A.; ed entro la quale deve effettuarsi la rimessa in gioco.

16 D. A cosa servono la linea dei cinque metri e la linea di metà-campo?

R. La linea dei 5 mt. delimita l'area di rigore, cioè la zona entro la quale al giocatore attaccante vittima di un fallo di cui alla Wp. 22, viene concesso un T.R.; è la linea dalla quale lo si effettua e che delimita la zona nella quale il portiere ha la possibilità di camminare sul fondo vasca, di toccare la palla con le due mani, o colpirla con i pugni. Inoltre è la linea che permette ad un giocatore attaccante di segnare una rete direttamente su tiro libero purché il fallo sia stato commesso fuori da questa linea.

La linea di metà-campo delimita il campo di gioco di ogni squadra; è dal centro di questa linea che l'ARB., all'inizio della partita, di un periodo di gioco e dei tempi supplementari, libera la palla (non necessariamente la lancia) affinché sia equamente contesa dalle due squadre. Dopo la segnatura di un punto e/o la ripresa del gioco dopo il Time-Out (sempre che non sia richiesto prima di un T.R. o di un T.A.), è sufficiente che ogni giocatore risulti entro la linea di metà-campo del proprio campo di gioco, ed un giocatore qualsiasi della squadra che ha subito la rete, riprenda il gioco. La linea di metà-campo delimita anche la zona entro la quale il portiere deve nuotare e toccare il pallone.

Wp. 2 – PORTE

1 D. Come devono essere le reti di una porta?

R. Le reti di una porta devono essere flosce, fissate ai montanti ed alla sbarra trasversale sui lati posteriori. Devono essere tenute lontane dalla sbarra trasversale almeno cm.30 prima di cadere per essere fissate sul piano della porta a pelo d'acqua, in modo da chiudere internamente lo spazio della porta.

2 D. Come devono essere fissate al campo le porte?

R. Le porte possono essere fissate al bordo vasca oppure galleggianti purché risultino saldamente ancorate al centro della corsia di delimitazione di fondo campo e le reti non siano a diretto contatto con la parete.

3 D. Se durante una partita per una causa qualsiasi la rete di una porta si rompe come si deve comportare l'ARB.?

R. Nel momento che ritiene più opportuno, l'ARB. interrompe il gioco e dà ordine di provvedere a riparare la rete nel più breve tempo possibile, poi fa riprendere il gioco nel punto dove si trova la palla al momento dell'interruzione dandola a chi ne era in possesso. Comunque l'ARB. deve provvedere a controllare prima dell'inizio della gara l'integrità delle reti e tutto quanto può provocare l'eventuale fuoriuscita del pallone.

4 D. Se durante una gara la porta si sposta o si rompe e non è possibile ripararla la partita deve essere sospesa?

R. Sì! Si precisa che la sbarra trasversale o i montanti non possono essere sostituiti da una corda o da un corpo cilindrico.

Wp. 3 - PALLONE

1 D. In caso si giochi in campo neutro chi deve fornire il pallone?

R. Le due squadre devono entrambe portare sul campo almeno un pallone regolamentare.

2 D. Nel caso in cui viene constatata la mancanza dei palloni prescritti nella normativa generale, l'ARB deve dare ugualmente inizio alla gara?

R. Sì! Dato che per giocare è sufficiente un solo pallone. La mancanza o l'irregolarità dei palloni devono essere segnalate dall'ARB. sul PNV2.

3 D. Nel caso in cui durante il gioco il pallone si rompa e non ve ne sia per sostituirlo, come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve sospendere provvisoriamente la gara e dare la possibilità di reperire un pallone. Dopo un tempo compatibile (30 minuti circa), nel caso non sia stato reperito, l'ARB. deve sospendere definitivamente l'incontro e far menzione sul PNV2. Nella circostanza l'ARB. deve valutare se il comportamento dei Dirigenti è stato passivo o doloso.

4 D. Qualora sia necessario, a chi spetta lanciare il pallone di riserva per riprendere il gioco?

R. Al giudice di porta (dove previsto). Se non previsto, ad un elemento di ogni squadra autorizzato dall'ARB. e scelto tra le persone in panchina il quale, restando dalla parte del campo della sua squadra deve lanciare il pallone solamente con il permesso dell'ARB.

5 D. Cosa significa "pallone fuori campo"?

R. Il pallone è considerato "fuori campo" quando oltrepassa la linea di porta, cioè tocca o supera la delimitazione di fondo-campo, e quando oltrepassa interamente la delimitazione laterale o in assenza di questa colpisce direttamente il bordo-vasca al di sopra del livello dell'acqua.

6 D. Come deve comportarsi l'ARB. quando il pallone esce dal campo di gioco? Cosa produce la sua uscita in ordine tecnico nel gioco?

R. L'ARB. deve fischiare immediatamente. L'uscita del pallone determina lo stop al conteggio del tempo, il gioco continua a produrre fatti di ordine tecnico e disciplinare.

7 D. Un giocatore che deve effettuare un Tiro Libero dopo che la palla è stata lanciata fuori campo da un avversario, deve attendere il fischio dell'ARB.?

R. No! La palla è in gioco quando lascia la mano di chi effettua il Tiro Libero.

8 D. Su rimessa in gioco dalla linea laterale la palla entra direttamente in rete. Il punto è valido?

R. No! non si può segnare tirando direttamente in porta alla ripesa del gioco, dopo che la palla è uscita lateralmente dal campo di gioco.

9 D. Ai fini del rientro di un giocatore espulso, cosa si deve intendere per "chiaramente in possesso del pallone"?

R. Una squadra risulta chiaramente in possesso del pallone quando ne ha il controllo ed un suo giocatore ha la possibilità immediata di giocarlo.

10 D. *Può la posizione del pallone influire sulla determinazione di una infrazione di gioco?*

R. *Si !* Deve essere inteso solo nel momento in cui la squadra che controlla il pallone non è in grado di produrre continuità nell'azione (pallone perso). Ovviamente sempre che l'infrazione non comporti una EDCS.

Wp. 4 - CALOTTE

1 D. Quando i giocatori devono indossare le calotte?

R. Tutti i giocatori incluso quelli di riserva, devono indossare la calotta al termine della presentazione.

2 D. Durante il gioco un giocatore si toglie la calotta allo scopo di far sospendere il gioco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Se l'ARB. si accorge di questo deve decretare l'EDCS per CATTIVA CONDOTTA (Wp 21.10).

3 D. Se nell'appello una squadra si presenta all'ARB. con le calotte blu anziché nere oppure con quelle con i colori sociali, come deve comportarsi l'arbitro?

R. E' regolare. La squadra di casa ha calotte di colore bianco (i portieri rosso). E' data la facoltà ad entrambe le Società di indossare calotte con i colori sociali, a condizione che non creino problemi visivi di identificazione. Le Società che utilizzano le calotte sociali devono sempre avere a disposizione una doppia serie delle stesse. Nel caso di non uniformità (nere miste a blu, etc.) l'ARB. deve far disputare la partita evidenziando il fatto nel PNV2.

4 D. Di quale colore devono essere i paraorecchie?

R. Devono avere lo stesso colore della calotta. Quella del portiere può averli di colore rosso.

5. D. Durante il gioco un giocatore perde e/o danneggia irreparabilmente la calotta. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB., alla prima successiva e appropriata interruzione, e con la squadra del giocatore in possesso del pallone si fa consegnare lo stesso e provvede a far mettere e/o sostituire la calotta al giocatore con un'altra di riserva (o con un'altra di un compagno in questo caso dandone dovuta indicazione al Segretario di Giuria).

6 D. Un giocatore può cambiare la sua calotta con quella di un compagno?

R. No, senza il permesso dell'ARB. è un atto di mancanza di rispetto e indisciplina. L'ARB., individuata l'infrazione, si fa consegnare il pallone, ed al giocatore colpevole viene sanzionata EDCS (Wp 21.10): il sostituto rientra secondo la regola (Wp 21.3).

Nel caso in cui un giocatore cambi la calotta dopo aver raggiunto i tre falli, al fine di poter continuare nel gioco, una volta individuato viene espulso (EDCS) ed il fatto viene ben specificato sul PNV2: il sostituto rientra secondo la regola (Wp. 21.3) ed il gioco è ripreso con un T.R. a favore della squadra avversaria.

7 D. I giocatori espulsi possono rimanere seduti in panchina?

R. Sì, con la calotta indossata. Ad eccezione dei giocatori EDCS per gioco aggressivo, cattiva condotta (Wp21.10) e brutalità (Wp 21.11), che devono rapidamente abbandonare il piano vasca e recarsi negli spogliatoi.

8 D. Il portiere di riserva deve indossare obbligatoriamente la calotta rossa n.13?

R. Nelle regole internazionali **SI**. In Italia le Società devono predisporre la calotta rossa n.13 od un secondo n.1 rosso per l'eventuale portiere di riserva.

Wp. 5 - SQUADRE E SOSTITUTI

1 D. Durante il riconoscimento l'ARB. constata che un giocatore ha oggetti che possano recare danno. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. durante l'appello nominale, deve sincerarsi attentamente che i giocatori abbiano osservato le indicazioni della regola (in particolare relativamente al taglio delle unghie) invitando il giocatore non in regola a regolarizzare il suo stato, e a ripresentarsi quindi, per un successivo controllo. Saranno ammessi al gioco solo i giocatori che si sono attenuti agli obblighi previsti.

2 D. Quali provvedimenti disciplinari può prendere l'ARB. prima dell'inizio del gioco?

R. L'ARB., prima dell'inizio del gioco, può adottare i provvedimenti di prevenzione alle regole: può proibire di prendere parte alla partita a quel giocatore (o giocatori) che avesse usato un comportamento irrispettoso, aggressivo, disubbidiente. La squadra comunque può schierarsi al completo (sette giocatori) all'inizio della gara. In ogni caso l'ARB. Deve farne particolare menzione sul PNV2.

3 D. Quali sono i compiti del Capitano?

R. Il Capitano è responsabile nei confronti degli Organi Federali della condotta dei propri compagni. Egli ha diritto di rivolgersi all'ARB. a gioco fermo e quando le fasi del gioco lo permettono o tra un periodo e l'altro, nella forma dovuta, per dare o chiedere chiarimenti non relativi a decisioni tecniche. E' suo dovere, ai fini del mantenimento della disciplina in campo, provvedere direttamente a reprimere ogni intemperanza dei suoi compagni.

E' inoltre vietato al Capitano rivolgersi direttamente al tavolo della Giuria.

4 D. Quando e come l'ARB. deve effettuare il riconoscimento ed autorizzare al gioco il/i giocatore/i ritardatario/i ?

R. Sempre su richiesta, e quando la sua squadra è in possesso di pallone. Alla prima interruzione di gioco, e sempre che non esista una condizione di vantaggio, l'ARB. si fa consegnare il pallone procedendo alle dovute formalità.

5 D. Se un giocatore ritardatario entra nel campo di gioco senza prima ottemperare alle modalità previste, come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il giocatore ritardatario sino a quando non sia stato autorizzato dall'ARB. non può partecipare al gioco, anche perché non ancora iscritto nel PNV1. L'ARB. nel momento in cui si rende conto della presenza del giocatore ritardatario arbitrariamente entrato nel campo di gioco, provvede a sanzionarlo con EDCS (Wp 21.10) ed concede un T.R. alla squadra avversaria.

6 D. Durante il corso di una partita i giocatori possono rivolgere la parola all'ARB.?

R. NO! al solo Capitano della squadra è consentito rivolgere la parola all'ARB. esclusivamente per motivi tecnici ed a gioco fermo, comunque è vietato contestare l'operato tecnico dell'ARB.

7 D. il Capitano di una squadra può invitare l'ARB. a constatare che un giocatore avversario ha usato materiale grasso per ungersi il corpo?

R. Sì. L'ARB. deve chiamare il giocatore per poter constatare l'infrazione, facendosi consegnare il pallone. Se l'irregolarità viene riscontrata l'ARB. decreta l'EDCS (Wp.21.10) del colpevole, autorizzandone la sostituzione con un giocatore di riserva che entra in campo immediatamente.

8 D. Può un giocatore giocare con gli occhiali?

R. Sì! Purché siano di materiale non considerato a giudizio dell'ARB., oggetto pericoloso.

9 D. L'ARB. può consentire la partecipazione all'incontro di giocatori/giocatrici sprovvisti di tessera federale, tramite una dichiarazione della Società che attesti il regolare tesseramento per l'anno in corso?

R. Sì! L'ARB., prima di ammettere in gioco i giocatori, deve acquisire la dichiarazione del Capitano o del Dirigente accompagnatore il quale attesti che il/i giocatore/i risulti regolarmente tesserato per la Società. L'ARB. deve acquisire fotocopia/e autenticata/e per copia conforme dal Presidente della Società, del certificato di idoneità sanitaria rilasciato da un organo competente ed in corso di validità, ed inoltre un documento d'identità anch'esso in corso di validità.

10 D. All'ora ufficiale fissata per l'inizio della gara non è presente alcuna squadra oppure ne è presente una sola. Quale sarà il tempo di attesa?

R. Il termine di attesa è sempre di mezz'ora. Trascorso tale termine, la gara non ha inizio. Il termine di attesa decorre dall'ora stabilita dalla F.I.N. per l'inizio della gara, ora in cui l'ARB. deve già trovarsi sul bordo-vasca in tenuta regolamentare e restare sino al termine di scadenza.

11 D. Da quando decorre il termine di attesa nel caso di assenza di una o entrambe le squadre, se il campo di gioco risulta, al momento dell'ora ufficiale, impegnato da una partita precedente?

R. La gara deve avere inizio non appena il piano-vasca risulti disponibile ed assoggettabile alla disciplina che lo regola: il termine ultimo per l'attesa decorre dall'ora prefissata ufficialmente per l'inizio della gara da giocare.

12 D. Qualora una squadra ritardataria si presenti all'ARB. allo scadere del termine di attesa senza il prescritto equipaggiamento da gara, la partita può essere effettuata?

R. No! Se allo scadere del tempo di attesa (30 minuti), una squadra si presenti in tenuta da gioco, esibendo all'ARB. i documenti richiesti e pronta ad iniziare la partita, l'inizio potrà essere ritardato solo per consentire l'espletamento delle formalità preliminari che per cause estranee al comportamento della squadra, non sono state espletate.

13 D. Alla chiamata dell'ARB. il Capitano di una squadra chiede di attendere per iniziare la partita. Cosa deve fare l'ARB.?

R. L'ARB. non può accogliere la richiesta. Solo nel caso in cui non siano presenti sei giocatori potrà ritardare l'inizio sino al limite del tempo massimo di attesa previsto (mezz'ora).

14 D. L'ARB. deve segnalare un eventuale ritardo di inizio partita?

R. L'ARB. deve comunque segnalare sul PNV2 ogni motivo del ritardo, anche se questi non supera il normale limite di tolleranza (10 minuti), o ne riconosca la causa di forza maggiore.

15 D. Come sono considerate le sostituzioni tra un giocatore titolare ed uno di riserva?

R. Una normale rotazione tra giocatori. Ogni giocatore di riserva (in panchina) che entri in campo di gioco in sostituzione di un compagno partecipante all'incontro (titolare), può essere a sua volta sostituito dal compagno andato in panchina, in quanto ciascun giocatore è parte integrante della squadra. Soltanto per cambiare il portiere con un giocatore si deve sempre avvertire e chiedere il permesso dell'ARB. per l'effettuazione del cambio della calotta, sempre che la squadra non abbia in panchina un altro giocatore con la calotta rossa (con numeri 1 o 13). L'ARB. Deve aver cura di comunicarlo al tavolo della Giuria.

NOTA: Il giocatore ha il dovere di giocare l'incontro con spirito sportivo e di facilitare il compito dell'ARB. comportandosi correttamente.

Prima della partita deve:

- allacciarsi la calotta sotto il mento;
- all'invito dell'ARB. entrare subito in acqua (contemporaneamente con tutta la squadra);
- schierarsi al centro del campo per il saluto di dovere all'ARB. ed al pubblico;
- salutare " alla voce" la squadra avversaria.

Non deve:

- ungersi il corpo con materie grasse;
- avere le unghie lunghe;
- avere anelli, braccialetti, od altro oggetto che possa arrecare danno ad un avversario o a se stesso.

All'inizio del gioco deve:

- allinearsi lungo la linea di porta;
- distanziarsi dal compagno;
- essere sufficientemente lontano dai montanti della porta;
- attendere in posizione ordinata il segnale di partenza.

Non deve:

- spingersi dal fondo-porta, fondo vasca o da qualsiasi punto fisso;
- aiutare con spinte un compagno a raggiungere la palla.

Dopo la segnatura di una rete deve:

- rientrare con sollecitudine nella propria metà-campo;
- schierarsi dietro la linea di metà-campo.

Non deve:

- oltrepassare la linea di metà-campo prima che il pallone abbia lasciato la mano del giocatore incaricato di riprendere il gioco.

Durante il gioco deve:

- ubbidire prontamente all'ARB.;
- far sgocciolare il pallone prima di lanciarlo all'ARB. quando questi dovesse richiederlo;
- uscire subito dalla zona dei 2 mt. quando viene assegnato un Tiro d'Angolo (se attaccante);
- effettuare il Tiro d'Angolo dal segnale stabilito;
- uscire subito dalla zona dei 5 mt. quando viene assegnato un Tiro di Rigore;
- allontanarsi di almeno due metri dal giocatore che deve effettuare il Tiro di Rigore;
- prendere posizione sulla linea dei 5 mt. per effettuare il Tiro di Rigore;
- se portiere, prendere posizione sulla linea di porta ed attendere l'effettuazione del Tiro di Rigore;
- se espulso, uscire dal campo di gioco nuotando e raggiungendo l'area di espulsione senza uscire dall'acqua e senza interferire nella ripresa del gioco;
- essere chiaramente visibile nell'area di espulsione sino ad effettuazione della staffetta con il suo sostituto

- effettuare il cambio nell'area di espulsione con il compagno che lo sostituisce (anche se espulso definitivamente) nel modo contemplato dal Regolamento Tecnico.

Non deve:

- essere aggressivo nel gioco;
- dissentire dell'operato dell'ARB. con gesti e parole;
- discutere sull'operato dell'ARB.;
- usare un linguaggio scorretto e blasfemo;
- gridare o gesticolare;
- avere un comportamento antisportivo

A fine partita è corretto che:

- si complimenti con il diretto avversario, qualunque sia l'esito dell'incontro;
- si schierati a centro-campo per il saluto;
- saluti "alla voce" la squadra avversaria;
- il Capitano ringrazi l'ARB. per l'arbitraggio.

16 D. Al termine di una partita è motivo d'obbligo per le squadre salutare il pubblico?

R. Il saluto delle squadre al termine della partita non è obbligatorio: è semplicemente educazione sportiva.

17 D. Al termine della partita il Capitano di una squadra non porge i suoi ringraziamenti all'ARB. per aver diretto l'incontro. In quale sanzione incorre?

R. A carico del Capitano che al termine della partita non porta i suoi ringraziamenti all'ARB. non può essere assegnata alcuna sanzione. Il ringraziare l'ARB. è forma di educazione sportiva.

18 D. Se l'allenatore della squadra in possesso di palla sostituisce il portiere (calotta rossa) con un giocatore che entra in campo con la calotta della sua squadra (bianca o nera), come deve comportarsi l'Arb.?

R. Nel momento in cui si accorge che in acqua ci sono 7 giocatori con la calotta bianca o nera, ferma il gioco, si fa consegnare la palla, sanziona l'EDCS (art. WP 21.10) del giocatore entrato in sostituzione ed assegna un T.R. a favore della squadra avversaria. Il Capitano deve segnalare qualora non sia stato individuato il colpevole, il nominativo del giocatore che deve essere EDCS. Inoltre l'ARB. deve far rientrare immediatamente in campo un giocatore con la calotta rossa (portiere).

Nota: Il fallo è assimilato al giocatore che entra illegalmente in campo. Infatti, rif. R.T. WP 5.1, una squadra composta da 7 giocatori deve avere obbligatoriamente il portiere

Wp. 8 - GIUDICI DI PORTA (dove previsti)

1 D. *E' d'obbligo per un giudice di porta recuperare la palla uscita lateralmente o da fondo campo?*

R. No! deve lanciare in campo i palloni di riserva messi a sua disposizione nell'apposito contenitore.

2 D. *Un giudice di porta può richiamare l'attenzione dell'ARB. durante una fase di gioco, in merito ad un incidente sfuggito alla sua attenzione?*

R. No. Il giudice di porta si deve limitare ad informare l'ARB. circa quanto rilevato, alla fine del periodo di gioco.

3 D. *Un giudice di porta ha l'obbligo di segnalare un rientro irregolare?*

R. Si. Il giudice di porta deve segnalare l'eventuale infrazione, così da permettere alla giuria la segnalazione dell'eventuale rientro irregolare di un giocatore espulso o del suo sostituto.

Wp. 10 - SEGRETARI

1 D. Il 2° Segretario deve essere munito di un fischiotto ?

R. Si! E' comunque necessario che abbia un suono diverso da quello dell'ARB. e deve essere usato per richiamare l'attenzione in occasione di un'entrata irregolare, nel caso specifico del 3° fallo personale di un giocatore coincidente con l'assegnazione di un T.R..

2 D. Qualora scadano i 20" di penalizzazione ed il giocatore che abbia commesso il suo 3° fallo personale non abbia raggiunto l'area di espulsione per effettuare il cambio con il giocatore di riserva, come deve regolarsi il 2° Segretario?

R. Il 2° Segretario deve tenere la bandiera rossa alzata fino a che il giocatore con il terzo fallo non ha raggiunto l'area di espulsione. A quel punto deve dare il permesso di rientro al sostituto alzando la bandiera del colore appropriato. Qualora invece il giocatore di riserva entra in campo irregolarmente, anche con il permesso dell'ARB. al cambio di possesso di palla, deve fischiare immediatamente l'entrata irregolare.

3 D. Con quale segnale il 2° Segretario fa rientrare il sostituto del giocatore EDCS per brutalità (4 minuti)?

R. Deve alzare contemporaneamente la bandiera gialla e quella del colore della calotta del giocatore che ha diritto a rientrare (dopo 4 minuti di gioco effettivo).

4 D. Durante un'azione degli avversari un giocatore espulso temporaneamente entra irregolarmente sul campo di gioco prima dello scadere dei 20". Come deve regolarsi il 2° Segretario?

R. Constatata l'irregolarità, ha l'obbligo di intervenire interrompendo il gioco, segnalandola all'ARB.

5 D. Scaduto il tempo di penalizzazione, il 2° Segretario segnala l'autorizzazione al rientro in campo di gioco, ma il giocatore è distratto e non se ne avvede. Come si deve regolare il 2° Segretario?

R. Deve continuare ad agitare la bandiera sino a quando il giocatore non sia rientrato in campo. La stessa accortezza deve essere utilizzata dal 2° Segretario nella segnalazione corrispondente al raggiungimento del 3° fallo personale da parte di un giocatore, attraverso la segnalazione con la bandiera rossa sino a quando sia richiamata l'attenzione della panchina interessata.

6 D. Un giocatore viene espulso temporaneamente e, mentre si avvia nella sua area di espulsione, la sua squadra riconquista il possesso del pallone e per questo non esce dal campo di gioco ma riprende a giocare. Come deve comportarsi il 2° Segretario?

R. Sia nel caso specifico che nel caso di uscita dal campo di gioco, qualora il giocatore espulso non abbia raggiunto o non sia rientrato dalla sua area di espulsione, il 2° Segretario segnalerà l'infrazione fischiando immediatamente.

7 D. In caso di assenza del 1° Cronometrista, l'ARB. lo deve necessariamente sostituire con un altro tesserato?

R. Si.

8 D. Qualora non vi sia tabellone luminoso (o si guastasse) e viene effettuato il cronometraggio manuale, uno o ambedue i Dirigenti di Società chiedono di sostare nei pressi della Segreteria per conoscere il tempo della partita. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve concedere sempre il permesso al/ai Dirigente/i che figurino tra quelli che hanno diritto a sostare sul piano-vasca. L'ARB. deve inoltre avere l'accortezza di avvertire il Dirigente/i che eventuali azioni di disturbo o manifestazioni troppo evidenti, possono essere immediatamente punite e considerate cattiva condotta.

9 D. Che cosa si intende per rilevare il periodo di continuato possesso del pallone?

R. E' compito del 2° Cronometrista conteggiare i 30" di possesso del pallone da parte di una squadra in cui deve concludersi con un tiro in porta. Quindi deve attivare il cronometro:

- all'inizio della partita e dei successivi periodi di gioco quando il giocatore si impossessa del pallone al centro del campo;
- quando il giocatore gioca il pallone dopo una qualsiasi interruzione: in particolare quando il pallone stesso si stacca dalla sua mano. Deve azzerare il cronometro al fischio dell'ARB. che sanziona:
 - un fallo contro il giocatore della squadra che in quel momento è in possesso del pallone;
 - una rimessa del portiere;
 - un Tiro d'Angolo;
 - una espulsione temporanea o definitiva;
 - quando l'ARB. chiede il pallone per effettuare un tiro neutro (rimessa dell'ARB.);
 - un Tiro di Rigore;
- al momento in cui il pallone lascia la mano del giocatore attaccante che effettua un tiro in porta;
- al momento dello scadere dei 30".

Se il conteggio dei 30" è rilevato con cronometro manuale, è il Cronometrista stesso a segnalarlo a mezzo dell'apposito segnale acustico.

10 D. Quando ricomincia il conteggio dei 30", dopo che il giocatore ha tirato in porta ed il pallone respinto dai pali o traversa o dal portiere rimbalza in una zona neutra del campo?

R. Il conteggio dei 30" deve ricominciare quando un giocatore (di una delle due squadre) si impossessa del pallone.

11 D. Un attaccante riceve la palla davanti a se sull'acqua. Mentre la controlla un difensore riesce a toccarla, questo toccare la palla ha effetto determinante sul conteggio dei 30"?

R. No, qualora il difensore pur toccando il pallone rimane all'attaccante; o nel caso in cui nel toccare il pallone riesca a farlo schizzare da una parte ma l'attaccante nuotando ne mantiene il controllo; o deviarlo nonostante il pallone pervenga ugualmente ad un altro attaccante, il conteggio dei 30" prosegue regolarmente. Solo nel caso in cui il tiro venga intercettato da un difensore, ed il pallone cade in un punto del campo dove lo stesso giocatore o un compagno abbiano la stessa possibilità degli avversari di entrarne in possesso, il cronometro deve essere fermato per poi ripartire al possesso di palla come da regola.

Wp. 12 - TIME OUT

1 D. Quanti time-out ha la possibilità di chiedere una squadra?

R. Ogni squadra ha l'opportunità di richiedere fino a 2 (due) T.O. nell'arco dei 4 tempi regolamentari, più 1 (uno) ulteriore T.O. in caso si svolgano i tempi supplementari.

2 D. Nei tempi supplementari una squadra può utilizzare il/i T.O. non chiamato/i nei tempi regolari?

R. Si.

3 D. Quando e in che modo può essere richiesto un T.O.?

R. Il T.O. può essere richiesto dall'Allenatore, in sua assenza dal Dirigente, in sua assenza dal Capitano della squadra che al momento è in possesso di palla.

Chi richiede il T.O. deve attivare il segnale di richiesta elettronico in dotazione, oppure in caso di mancanza di apparecchiature elettroniche attirare l'attenzione dell' ARB./i o della giuria e segnalare con le mani facendo il gesto della T.

4 D. Se la giuria si accorge della richiesta di un T.O. mentre l'Arbitro non se ne avvede, può interrompere il gioco?

R. Si. La giuria deve sempre interrompere il gioco con un fischio ed i Cronometristi devono fermare immediatamente i cronometri.

5 D. Qual' è la durata del T.O.?

R. La durata di un T.O. è di 1 (uno) minuto. Il tempo viene conteggiato dal Cronometrista che segnala alle squadre con un fischio i 45", segnale che per le squadre significa di schierarsi per riprendere il gioco. Il Cronometrista poi segnala la scadenza del minuto e solo allora l'ARB. lancia il pallone per la ripresa del gioco che deve avvenire dopo il suo segnale.

6 D. Durante il T.O. I giocatori possono occupare qualunque zona del campo di gioco?

R. No! Durante il time out fino ai 45" devono obbligatoriamente sostare nella rispettiva metà campo, possono lasciare la metà campo solo dopo il segnale del 1° Cronometrista allo scadere dei 45".

7 D. In caso di un T.O. richiesto da parte dell'Allenatore di una squadra che sta per effettuare un T.R. o un T.A., come deve riprendere il gioco?

R. Il gioco riprende solo ed esclusivamente in questi due casi come era stato interrotto cioè con il T.R. o il T.A. eventualmente maturato.

8 D. Se l'allenatore della squadra in possesso di palla richiede un terzo o ulteriore T.O. come si deve comportare l'ARB.?

R. L'ARB. assegna la palla alla squadra avversaria che riprende il gioco immediatamente da metà campo.

9 D. Se un T.O. è richiesto dalla squadra non in possesso di palla quali sanzioni si adottano?

R. In questo caso l'ARB. assegna un T.R. in favore della squadra avversaria.

10 D. Se durante il minuto di sospensione di un T.O. un giocatore si rende colpevole di cattiva condotta che prevede l'espulsione definitiva come si deve regolare l'ARB.?

R. L'ARB. sanziona una E.D.C.S. (Wp 21.10) a carico del colpevole che viene sostituito immediatamente e le squadre si schierano in campo ad uomini pari.

Wp. 13 – INIZIO DEL GIOCO

Wp. 14 – PUNTEGGIO

Wp. 15 – RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL

Wp. 16 – RIMESSA DAL FONDO

1 D. E' obbligatorio il sorteggio del campo di gioco?

R. No! Se si tratta di campi coperti. Se invece si tratta di campi scoperti, l'Arbitro provvede prima dell'inizio dell'incontro a sorteggiare il campo. Nei campi coperti la squadra di casa occupa obbligatoriamente la panchina posta alla sinistra del tavolo della giuria, la squadra ospite invece alla sua destra (salvo deroghe emanate di anno in anno dalla F.I.N.)

2 D. Quando sono previsti i tempi supplementari, si deve procedere ad un nuovo sorteggio per la scelta del campo?

R. No! Le squadre mantengono la stessa posizione dell'ultimo tempo regolamentare, per poi cambiare al termine del primo tempo supplementare. In tale circostanza invece sono gli Arbitri a cambiare il lato all'inizio del primo tempo supplementare.

3 D. All'invito dell'Arbitro, se alcuni (o tutti) giocatori dopo essere stati chiamati tardano a prendere posizione per lo schieramento di partenza all'inizio di una partita e/o per un successivo periodo di gioco assumono un comportamento insensibile e passivo, come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'esperienza deve suggerire all'ARB. il momento opportuno per richiamare ufficialmente l'Allenatore ed il Capitano della squadra, sollecitando loro una maggiore sensibilità da parte dei propri giocatori. Se dopo tale richiamo ufficiale, l'ARB. non ottiene il dovuto risultato, l'arbitro deve sanzionare l'Allenatore con una ammonizione (cartellino giallo). Nel caso lo stesso Allenatore ha avuto precedentemente un cartellino giallo, deve essere espulso (cartellino rosso).

4 D. Prima dell'inizio della partita si possono sostituire giocatori?

R. Sì. Prima del fischio d'inizio del gioco si possono sostituire dei giocatori già presentati all'ARB., facendo modificare dal Capitano della squadra la lista della squadra.

5 D. Quale posizione devono assumere i giocatori in campo per riprendere il gioco dopo la segnatura di un punto?

R. Per riprendere il gioco dopo una segnatura di un punto i giocatori di ciascuna squadra, devono prima posizionarsi (in qualsiasi punto) entro la linea di metà-campo di loro appartenenza.

6 D. Dopo la segnatura di una rete, il giocatore incaricato a dare inizio al gioco, lancia la palla senza attendere il fischio dell'ARB. E' punibile?

R. No. L'ARB. deve interrompere immediatamente il gioco, e richiamare il giocatore/i al rispetto della regola, e deve far ripetere la ripresa del gioco.

7 D. Se il giocatore incaricato della ripresa del gioco, dopo la segnatura di un punto continua ad effettuarla irregolarmente, od un avversario a disturbarla, come deve comportarsi l'ARB.?

R. Nella circostanza l'ARB., valutato il comportamento del giocatore/i e stabilito l'atteggiamento passivo, lo/li deve richiamare verbalmente e se questo atteggiamento continua, deve mostrare al colpevoli/i il cartellino rosso e deve sanzionare con una EDCS (Wp 21.10) il giocatore/i colpevole/i. Il gioco deve riprendere con entrambe le squadre in sette giocatori. Il giocatore/i espulso/i deve abbandonare il piano vasca.

8 D. Ogni ripresa del gioco deve essere fischiata dall'ARB.?

R. No. L'ARB. deve fischiare la ripresa del gioco solo dopo la segnatura di un punto, all'inizio di un tempo di gioco, e per l'effettuazione di un T.R. e dopo il T.O..

9 D. Un giocatore che al termine della partita si trovi ancora fuori dal campo perché espulso temporaneamente, può partecipare al gioco nei tempi supplementari?

R. Si. Anche se al termine dell'incontro si trova fuori dal campo, non ha perso il diritto di giocare, il tempo restante deve essere scontato nel primo tempo supplementare.

10 D. Il Capitano di una squadra si presenta all'ARB. e chiede per una ragione tecnica o medica, che il tempo di intervallo tra un tempo di gioco e l'altro o prima dei tempi supplementari, sia allungato. Può essere concesso un prolungamento dell'intervallo?

R. No. L'ARB. deve sollecitare le squadre affinché risultino pronte per la ripresa del gioco entro il limite di tempo prescritto. Uguale rispetto e rigore dovranno essere osservati per i tempi supplementari.

Wp. 17 – TIRO D'ANGOLO

Wp. 18 – RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO

1 D. Il portiere viene espulso: la sua squadra deve giocare durante il tempo di penalizzazione senza nessuno in porta?

R. La squadra è libera di scegliere quale giocatore in gioco può momentaneamente prendere posizione tra i montanti, senza però usufruire dei benefici e delle limitazioni accordate al portiere, può inoltre scegliere di lasciare la porta sguarnita.

2 D. Se il portiere è espulso temporaneamente. ed il giocatore che lo sostituisce para un tiro con una (1) mano e manda la palla sul fondo: è tiro d'angolo?

R. No. La deviazione in questo caso si intende involontaria, ed il gioco deve riprendere con la rimessa dal fondo della squadra di difesa (il portiere espulso può rientrare).

3 D. Da dove può essere effettuata la rimessa in gioco dopo che la palla è uscita a fondo campo?

R. Il difensore o il portiere deve rimettere in gioco la palla da qualsiasi punto dentro l'area dei 2 mt. ricevendola:

- Dal giudice di porta (dove previsto) il quale la deve lanciare al portiere o se richiesta al giocatore più vicino;
- Da un componente della panchina

4 D. Il portiere può essere avvicinato per rotazione?

R. Si. Solo però quando il Capitano ha avvertito l'ARB. ricevendone il consenso. Il portiere sostituito può prendere posto in panchina tra le riserve o rientrare subito in gioco in altro ruolo. Le squadre possono avere in panchina un giocatore con un'altra calotta di colore rosso con il numero 13. In questo caso il portiere può essere avvicinato come un giocatore normale senza dover comunicare il cambio del numero della calotta.

5 D. Quando una rimessa in gioco del portiere e/o di un difensore viene considerata irregolare?

R. Quando è effettuata al di fuori dell'area dei 2 mt.: in questo caso deve essere ripetuta.

6 D. Soltanto il portiere può effettuare una rimessa in gioco dopo che la palla è uscita sul fondo?

R. No. La rimessa può essere effettuata anche da un suo compagno, ma sempre all'interno dei 2 mt.

7 D. Un giocatore che effettua una rimessa in gioco o un tiro libero, e, nuotando con la palla, "scende" e tira in porta. l'eventuale punto è valido?

R. Il punto non è valido, perché la palla non è stata giocata da un secondo giocatore: anzi il gioco deve riprendere con un tiro libero a favore del portiere avversario.

8 D. Mentre il portiere si appresta ad effettuare la rimessa in gioco del pallone, un compagno commette un fallo grave. Quale decisione prenderà l'ARB.?

R. Indipendentemente se a commettere il fallo è il portiere o un suo compagno, l'ARB. deve annullare la rimessa in gioco, decretando un'E.T. al giocatore colpevole ed assegnando un tiro libero alla squadra avversaria.

9 D. Si può intercettare un Tiro d'Angolo?

R. Si può intercettare la palla già lanciata, ma non si può disturbare, né ostacolare, l'effettuazione del tiro d'angolo (fallo grave).

10 D. Se nell'effettuazione di un T.A., la palla batte contro uno spigolo della porta e rimbalza in campo, può essere ripresa?

R. No. Su un T.A. se la palla tirata verso la porta, penetra nella stessa o viene parata o toccata dal portiere, se rimbalza sui montanti o sulla traversa prima di essere toccata da un altro giocatore, viene accordata una rimessa in gioco al portiere.

11 D. Mentre un giocatore si appresta ad effettuare un T.A. un difensore commette un fallo grave nell'area dei 5 mt. per il quale generalmente viene concesso il T.R. . Come si deve regolare l'ARB.?

R. L'ARB., valutata l'entità del fallo, deve espellere temporaneamente il colpevole e deve far riprendere il gioco con il T.A. . Se il difensore (o l'attaccante) commette un atto di brutalità, il gioco non deve riprendere più con il T.A. ma deve essere concesso il T.R. e l'EDCS del colpevole (Wp 21.11) con il sostituto che rientra dopo 4 minuti. Nel caso in cui il difensore commette un gioco aggressivo, il gioco deve riprendere con il T.A. il colpevole sanzionato con l' EDCS (Wp 21.10), con il sostituto che deve rientrare secondo la regola Wp 21.3. Nel caso in cui sia l'attaccante a commettere un gioco aggressivo, il gioco deve riprendere con un fallo a favore della squadra di difesa, il colpevole sanzionato con l' EDCS (Wp 21.10), ed il sostituto rientra secondo la regola Wp 21.3.

12 D. Il giocatore che effettua un Tiro d'Angolo può avanzare con la palla nella zona dei 2 mt.?

R. Si. Il giocatore può avanzare soffermandosi nella zona dei 2 mt. senza commettere fallo, e lanciare il pallone all'indietro, purché non tiri direttamente in porta.

13 D. Quali sono i casi in cui un punto non è valido pur avendo il pallone oltrepassato completamente la linea di porta?

R. Il punto non è valido quando:

- segnato direttamente dal giocatore che ha raggiunto la palla al centro all'inizio di un periodo di gioco;
- direttamente dopo la segnatura di una rete dal giocatore che riprende il gioco;
- segnato con un pugno (escluso quello segnato da portiere su respinta);
- segnato con le due mani contemporaneamente;
- segnato direttamente su tiro libero concesso nell'area dei 5 mt.;
- segnato direttamente su tiro d'angolo;
- segnato direttamente dopo aver preso la palla su rimessa in gioco dell'ARB.;
- segnato con finta su tiro di rigore;
- segnato senza soluzione di continuità nel tiro libero battuto al di fuori dell'area dei 5 mt.;
- segnato su ripresa del gioco dopo che la palla è uscita lateralmente;
- segnato riprendendo, dopo il suono che determina la fine di un tempo, il pallone rimbalzato in campo dalla traversa o montanti o portiere e di conseguenza prima di aver superato la linea di porta;
- segnato da un giocatore attaccante che devia o tocca intenzionalmente il pallone che è in volo verso la porta, quando il Cronometrista ha segnalato la fine di un periodo o della partita.

14 D. Cosa succede se un difensore devia un passaggio (non un tiro) e invia la palla fuori campo oltre la linea del goal?

R. Il gioco deve ricominciare con l'assegnazione di un Tiro d'Angolo. Questa azione deve essere considerata come inviare intenzionalmente la palla fuori campo.

15 D. Cosa succede se un passaggio (e non un tiro) viene deviato fuori lateralmente da un difensore?

R. Deve essere assegnato un Tiro Libero a favore della squadra che attacca. La deviazione deve considerarsi volontaria.

16 D. Cosa succede se la palla viene inviata fuori campo lateralmente a seguito di un tiro deviato da un giocatore della squadra che si difende?

R. Un Tiro Libero deve essere assegnato alla squadra in difesa, quando dopo un tiro verso la porta la palla sia stata deviata fuori dal campo lateralmente.

17 D. Il giocatore incaricato di iniziare il gioco dopo la segnatura di un punto lancia la palla ad un suo compagno; ma un avversario la raggiunge e l'indirizza in rete segnando un punto. Il punto è da considerarsi valido?

R. Si. il regolamento precisa che un punto è valido quando su ripresa del gioco, la palla è stata giocata da almeno due giocatori, dell'una o dell'altra squadra, qualunque sia la posizione che occupano nel campo.

18 D. Alla ripresa del gioco, dopo la segnatura di una rete, un giocatore dopo il fischio dell'ARB. si immerge e, nuotando sott'acqua, si porta in prossimità della rete avversaria. Tornato alla superficie riceve il pallone e segna un punto: è valido?

R. Si. nuotare sott'acqua è consentito: quindi l'azione si è svolta secondo le norme regolamentari.

19 D. Contemporaneamente al segnale del 2° Cronometrista allo scadere dei 30" il pallone è già in volo indirizzato verso la porta. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve considerare il segnale come non avvenuto ed astenersi dal sancirlo. Se il pallone entra in rete, il punto è ritenuto valido. In presenza di un tiro, il punto ottenuto deve essere considerato valido, anche se deviato non intenzionalmente da un qualsiasi giocatore appartenente indifferentemente ad una o all'altra squadra.

In tutti gli altri casi il gioco deve continuare con un nuovo conteggio dei 30" e rimessa dal fondo.

20 D. Dopo un tiro effettuato sul segnale di fine di un tempo di gioco o dello scadere dei 30", il pallone finisce in rete: in casi di contestazione per la concessione o meno del punto come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. è il solo responsabile della decisione da prendere, ed in linea generale non è tenuto ad assumere decisioni in conseguenza a ragguagli dei componenti della Giuria su un fatto eventualmente sfuggitogli: nel solo caso di un punto segnato, la decisione spetta solo all'ARB. Se a causa di una particolare situazione l'ARB. ha il dubbio se vi sia stato o meno un tiro in porta prima del segnale, può consultarsi di sua spontanea volontà (senza pressioni, sollecitazioni e suggerimenti da chicchessia), con il Cronometrista ed il Delegato o C.S.) per stabilirlo. Ma una volta interpellato/i deve adeguarsi alla loro risposta.

21 D. L'ARB. fischia in anticipo quando il pallone non ha ancora superato la linea di porta ma che successivamente finisce in rete. Come viene ripreso il gioco?

R. Di fatto il gioco è stato interrotto da un errore arbitrale. Comunque sia il punto non può essere convalidato. L'ARB. deve annullare la decisione e si fa consegnare il pallone per ristabilire l'equilibrio tra i giocatori delle due squadre, quindi riprendere il gioco a favore del giocatore che aveva effettuato il tiro in porta, mantenendo l'originale conteggio dei 30" di possesso di palla.

22 D. L'ARB. fischia in anticipo il goal mentre il portiere riesce ad arrestare in extremis la palla. Cosa deve fare?

R. Dopo aver segnalato l'annullamento della sua decisione precedente, l'ARB. si fa consegnare il pallone, e ristabilito l'equilibrio nel campo di gioco, assegna una rimessa al portiere. In caso analogo ma con la differenza che il pallone venga respinto, deviato dal portiere, e che ricada in qualsiasi punto del campo di gioco l'ARB. si fa consegnare il pallone ed effettua un tiro neutro ad una coppia di giocatori; qualora il pallone esca oltre il fondo campo, il gioco riprende con una rimessa da parte del portiere o T.A. secondo il Regolamento Tecnico.

23 D. *Decretata un'espulsione, il conseguente tiro libero viene effettuato mentre il giocatore espulso si trova ancora sul posto. L'eventuale segnatura di un punto è da considerarsi valida?*

R. Sì!

24 D. *Un giocatore effettua un tiro libero verso un compagno e il pallone colpisce un difensore avversario (testa o spalla) e schizza in rete. Il punto è valido?*

R. No, perché la regola dice "deve essere giocata volontariamente da due giocatori) si deve distinguere anche se il giocatore nel battere il tiro libero vuole "fare gioco" o colpire intenzionalmente l'avversario (in questo caso fallo grave).

25 D. *Un giocatore subisce un fallo al di fuori della linea dei 5 mt. ma la palla schizza più vicina alla porta rispetto al punto del fallo. Un compagno la raggiunge e la ripassa indietro al proprio compagno per la ripresa del gioco, questi può tirare direttamente in porta secondo la regola dei 5 mt.?*

R. Sì.

26 D. *Se un giocatore subisce un fallo dentro i 5 mt., e la palla schizza in una posizione fuori dai 5 mt.. Il giocatore più vicino la prende e tira immediatamente in porta. Il punto è valido?*

R. No! Anche se il tiro è stato scagliato in maniera regolare e dalla giusta posizione, il fallo però è avvenuto dentro i 5 mt. pertanto viene accordata una rimessa in gioco al portiere se il pallone entra in rete, colpisce i montanti o colpisce il portiere stesso.

27 D. *Se un giocatore subisce un fallo fuori dalla zona dei 5 mt., questi prende la palla guarda il posizionamento dei compagni e constatando che nessuno si trovi in buona posizione decide di tirare a rete, come deve regolarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. in questo caso deve fischiare immediatamente la perdita di tempo, in quanto la regola prevede che il tiro diretto in porta dai 5 metri deve avvenire una volta preso possesso della palla immediatamente senza alcun ritardo.

Wp. 20 – FALLI SEMPLICI

1 D. Quando deve essere rilevata l'infrazione di fallo semplice?

R. Con immediatezza, quando in un'infrazione commessa dall'attaccante, questi ne trae un certo vantaggio; con tempismo quando il difensore nell'effettuarla crea il pericolo, nella squadra o giocatore che la subisce, di perdere il possesso del pallone.

NOTA: Sono infrazioni al Regolamento Tecnico:

- partire prima del fischio dell'ARB.;
- spingersi dal fondo-porta all'inizio di un periodo di gioco;
- spingersi da fondo-vasca;
- aggrapparsi o prendere slancio dal bordo vasca mentre il pallone è in gioco;
- appoggiarsi o camminare sul fondo della vasca (non riguarda il portiere quando si trova nei 5 mt.);
- toccare la palla contemporaneamente con le due mani (non riguarda il portiere quando si trova nei 5 mt.);
- aiutare con spinte o fare appoggio ad un compagno;
- appoggiarsi sull'avversario;
- spingere o spingersi dall'avversario;
- nuotare sulle gambe, sulla schiena, sulle spalle dell'avversario;
- pressare sul corpo dell'avversario impedendogli i movimenti;
- rimanere in possesso del pallone per oltre 30";
- fare una qualsiasi finta eseguendo un T.R.;
- ritardare l'effettuazione del Tiro Libero;
- ritardare l'effettuazione del T.R.;
- ritardare l'effettuazione di una rimessa del portiere e/o di un suo compagno;
- ritardare l'effettuazione di un Tiro d'Angolo;
- nuotare dentro i 2 mt. se la palla non si trova oltre il giocatore stesso e verso la rete avversaria;
- affondare e tenere la palla sott'acqua quando si è attaccati;
- simulare o giocare non correttamente;
- per un portiere uscire dalla sua linea di metà-campo o toccare il pallone oltre tale linea;
- colpire con un pugno il pallone (non riguarda il portiere quando si trova nei 5 mt.).

2 D. All'inizio di un periodo di gioco, un giocatore della squadra bianca e un giocatore della squadra nera partono prima del fischio dell'ARB. Quali provvedimenti devono essere presi?

R. Di fatto questo non può succedere. Comunque la simultaneità dell'infrazione fa sì che non esista per nessuno un vantaggio iniziale, pertanto l'ARB. deve considerare l'inizio del gioco effettuato in modo irregolare. Dopo aver richiamato i giocatori ad una maggiore attenzione, deve far ripetere l'inizio del gioco.

2 D. All'inizio di un periodo di gioco, un giocatore parte prima del fischio dell'ARB. Quali provvedimenti devono essere presi?

R. Esistendo un vantaggio iniziale, l'ARB. deve considerare l'inizio del gioco effettuato in modo irregolare. Deve sanzionare quindi un fallo a favore della squadra avversaria.

3 D. Su un tiro il portiere para e trattiene la palla, un attaccante lo affonda e lo spinge in rete. Il punto è valido ?

R. Sì, se il pallone supera la linea di porta: in quanto il portiere poteva essere attaccato, poiché era in possesso.

4 D. Su un tiro di un avversario il portiere para in presa il pallone e nel ricadere lo porta sott'acqua. Come deve regolarsi l'ARB. ?

R. L'ARB. deve ritenere regolare l'azione del portiere. Qualora il portiere viene attaccato da un avversario e mantiene il pallone sott'acqua, deve assegnare un T.R. contro il portiere.

5 D. Un giocatore sorprende la buona fede degli avversari con grida o richiami, quando questi risultano in possesso del pallone o stanno per entrarne in possesso. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve ritenere irregolare l'azione del giocatore e deve intervenire solo nell'eventualità che la squadra perda il possesso del pallone assegnandole un Tiro Libero a favore. Comunque alla prima interruzione deve richiamare in ogni caso il colpevole, sia o meno riuscito a sorprendere l'avversario. Nel caso sia recidivo, il giocatore deve essere sanzionato con un cartellino rosso ed EDCS (Wp 21.10). Il sostituto deve rientrare secondo la regola (Wp 21.3). Il giocatore espulso deve abbandonare il piano vasca.

6 D. Mentre la sua squadra è in possesso del pallone e il gioco si svolge nella metà campo avversaria, il portiere si appoggia tenendosi alla porta. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il portiere commette un'infrazione (Wp 20.4), ma non determinante per lo spirito del gioco. Comunque l'ARB. non deve permetterlo e deve richiamare verbalmente il portiere affinché non si ripeta.

7 D. Un giocatore dopo una fuga giunge da solo a pochi metri dalla porta avversaria, nell'afferrare il pallone sospingendolo in avanti, lo affonda leggermente al di sotto del livello dell'acqua. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve lasciar continuare l'azione solo se la dinamica del movimento in avanti, non nasconde la posizione del pallone alla vista del portiere. In caso contrario deve assegnare un Tiro Libero alla squadra avversaria.

8 D. In un'azione di gioco analoga alla D 7, il giocatore affonda il pallone riportandolo indietro verso di sé per evitare l'attacco del portiere. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. Anche in questo caso è decisivo l'affondamento del pallone, in quanto la dinamica del movimento ha determinato un'azione volta ad ingannare od eludere l'attacco del portiere.

NOTA: non si può portare la palla sott'acqua se si è attaccati da un avversario o quando questi effettua il controllo da vicino o, comunque, per sottrarla all'avversario.

9 D. Se due giocatori della stessa squadra stringono fra di loro nuotando un avversario, come si deve comportare l'ARB.?

R. L'infrazione non è individuabile dal numero degli avversari che partecipano all'attacco, ma dal modo con cui effettuano il movimento di attacco. Di fatto l'attacco regolare di 2 (o più giocatori) contro 1 non prevede di per sé un fallo, certo che se il loro comportamento sconfinava in un'azione fallosa equivalente ad un danneggiamento (fallo semplice) od a tirare, tenere, affondare in entrata, colpire, spruzzare (fallo grave) allora l'ARB. Deve intervenire secondo la regola appropriata.

10 D. Un giocatore in posizione irregolare nell'area dei 2 mt. può rimettersi in gioco?

R. La posizione va rilevata, necessariamente nel momento in cui il giocatore attaccante si trova nell'area dei 2 mt. e fa parte attiva del gioco, cioè può trarre vantaggio dall'azione offensiva in corso, in particolare nelle azioni di superiorità numerica. L'ARB. deve individuare in ogni azione i seguenti fattori, considerando che sono:

- la dinamicità dell'azione intesa come tempo di reale esecuzione;
- la palese intenzione del giocatore
- la palese intenzione del giocatore entrato nella zona dei 2 mt., intesa come reale movimento dello stesso ad uscirne;
- scelta del momento d'intervento del giocatore che effettua il tiro o il passaggio, nell'evolversi naturale dell'azione ed intervenire prontamente e prima della conclusione. In caso contrario ne consegue intervento sbagliato in ritardo e comunque sempre discutibile.

11 D. Un giocatore controllando il pallone, entra nella zona dei 2 mt.: un compagno lo sopravanza venendosi a trovare davanti. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve tenere sempre presente la posizione in cui si trovano i giocatori e la partecipazione attiva del giocatore più avanzato, e non la presenza del pallone nell'area dei 2 mt. ma la linea immaginaria che passando sul punto in cui si trova il pallone, unisce i due segnali laterali del campo di gioco che stabiliscono l'area dei 2 mt.

12 D. Se un giocatore, dopo essere giunto a fondo campo avversario con la palla, la passa indietro ad un suo compagno e involontariamente o con l'intendimento di non restare nell'area del fuori gioco (2 metri) avanza e esce oltre la linea di porta, come deve comportarsi l'ARB. ?

R. Se il compagno tira immediatamente in porta la rete viene concessa, altrimenti l'ARB. deve sanzionare una E.T. contro il giocatore (uscita dal campo di gioco senza il permesso dell'ARB.).

13 D. Un giocatore entra con la palla nella zona dei 2 mt., giunto a fondo campo avversario, la passa indietro ad un suo compagno. Fatto ciò mentre nuota in direzione della metà-campo, la riceve nuovamente quando si trova ancora nella zona dei due metri: la sua posizione è ancora regolare?

R. No. In questo caso la posizione è irregolare; anche se era in procinto di "uscire" ha ricevuto il pallone quando si trovava ancora nei 2 mt., cioè in fuori gioco.

14 D. Un giocatore si attarda per battere un Tiro Libero o un Tiro d'Angolo o il portiere si attarda a battere un Tiro Libero o una rimessa, come si deve regolare l'ARB.?

R. L'ARB., sicuro che il ritardo nella battuta del giocatore è da intendersi come ricerca di vantaggio e/o come forma di ostruzionismo nel gioco, deve concedere un fallo semplice alla squadra avversaria.

15 D. Un giocatore non sente il fischio dell'ARB. e continua ugualmente nel gioco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB., solo quando è certo che lo stesso era in grado di sentire, non deve penalizzare un giocatore perché momentaneamente sott'acqua. Altrettanto chiaro deve essere il principio di non tollerare tale situazione se deliberatamente eseguita: in questo caso deve sanzionare una E.T. al giocatore. Il Tiro Libero precedentemente scaturito, se mantenuto, deve essere battuto dopo che tutte le coppie di avversari si siano riformate.

16 D. L'ARB. rileva un'infrazione da parte di un giocatore ed interrompe il gioco assegnando un Tiro Libero a favore della squadra avversaria. Il giocatore beneficiato immediatamente si porta nella zona d'attacco lasciando il Tiro Libero da battere ad un suo compagno che sta sopraggiungendo. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB., se giudica tale azione tanto rapida e ad una distanza tanto breve da permettere al compagno di effettuare il Tiro Libero in un tempo ragionevole, non deve intervenire. Deve fermare il gioco immediatamente per assegnare un Tiro Libero a favore della squadra avversaria per perdita di tempo qualora il secondo giocatore risulti troppo distante dal punto di battuta o addirittura lasci o superi il pallone per portarsi anche lui in attacco.

17 D. Si deve sanzionare l'azione di "perdere volontariamente tempo"?

R. Sì. Lo scopo è quello di evitare che nelle fasi di gioco di maggior interesse ed emozione, solitamente coincidenti con le fasi finali dei tempi regolamentari o supplementari, il giocatore trattenga il pallone e rinunci volontariamente a giocare per più secondi.

18 D. Un giocatore che beneficia di un Tiro Libero, può effettuarlo lanciando la palla davanti a sé e scendere verso la porta avversaria controllando la palla stessa ?

R. Sì! Il giocatore però deve effettuare il Tiro Libero con un movimento ampio, in modo che si veda chiaramente lo stacco del pallone dalla mano. Resta inteso che lo stacco del pallone dalla mano del giocatore deve risultare ben visibile e cioè:

- passando la palla dalla mano destra alla sinistra o viceversa;
- lanciando la palla in alto per poi riprenderla;
- sollevando la palla per poi farla ricadere sulla superficie dell'acqua.

19 D. Il giocatore che, dopo aver sollevato il pallone per effettuare un Tiro Libero, rimane in quella posizione senza effettuarlo. Commette fallo?

R. Sì. L'ARB. deve immediatamente rilevare l'infrazione ed assegnare un Tiro Libero alla squadra avversaria.

20 D. Nel caso in cui i 30" scadano ed un giocatore effettui comunque il lancio o il tiro del pallone. Dove e come deve far riprendere il gioco l'ARB.?

R. L'ARB. deve valutare attentamente la dinamica dell'azione del giocatore: se ha la precisa sensazione che lo stesso non ha potuto evitare il tiro fa riprendere il gioco con un Tiro Libero a favore degli avversari; in caso contrario decreta l'espulsione temporanea del giocatore che ha effettuato il tiro e fa riprendere il gioco con un Tiro Libero a favore della squadra avversaria.

21 D. Nel caso che un giocatore rendendosi conto dell'approssimarsi dello scadere dei 30" si libera del pallone lanciandolo in un punto morto del campo di gioco. Come fa riprendere il gioco l'ARB.?

R. L'ARB. interrompe immediatamente il gioco, e lo fa riprendere assegnando un Tiro Libero alla squadra avversaria dal punto dov'è finito il pallone.

22 D. Si può ostacolare un Tiro Libero senza avere il contatto fisico con l'avversario?

R. Sì! L'infrazione nell'effettuazione del Tiro Libero risulta anche quando il giocatore si colloca talmente vicino all'avversario da impedirgli il movimento del lancio, o quando con il braccio alzato tenta di intercettare la palla prima ancora che sia stata lanciata, o quando frappone ostruzione o allontana deliberatamente il pallone per ritardarne l'entrata in possesso da parte del giocatore avversario incaricato di eseguire il Tiro Libero. L'ARB. Deve sanzionare una E.T. del colpevole ed il rientro deve avvenire secondo la regola Wp 21.3.

23 D. Un giocatore nell'effettuare un tiro libero tira direttamente in porta. Come deve regolarsi l'Arbitro?

R. Un giocatore non può tirare direttamente in porta su tiro libero ad eccezione che il tiro non avvenga da fuori area dei 5 mt. per un fallo commesso al di fuori di quest'area. In caso di tiro irregolare, l'arbitro deve assegnare una rimessa al portiere avversario.

Wp 21 – FALLI DA ESPULSIONE

1 D. Quando deve essere individuata l'azione di fallo grave?

R. Ferma l'interpretazione dell'infrazione nello sviluppo dell'azione di gioco, quando l'ARB. ravvisa che un giocatore, per ostacolare un avversario, si affida ad un'azione tecnicamente sproporzionata allo spirito del gioco, o disciplinarmente sconveniente o disdicevole al comportamento. Le infrazioni possono essere:

- tenere un avversario non in possesso del pallone impedendogli di muoversi;
- tirare un avversario non in possesso del pallone afferrandolo in qualsiasi parte del corpo o per il costume mentre nuota;
- affondare un avversario non in possesso del pallone facendo pressione sul suo corpo o scavalcandolo;
- spruzzare deliberatamente acqua in viso ad un avversario;
- fare movimenti esagerati o colpire un avversario in possesso del pallone con l'intenzione di sottrarglielo od intimidirlo;
- ostacolare l'effettuazione di un Tiro Libero;
- ostacolare l'effettuazione di un Tiro d'Angolo;
- ostacolare l'effettuazione di un Tiro di Rigore;
- ostacolare una rimessa del portiere;
- lasciare l'acqua durante il gioco senza il permesso dell'ARB.;
- tenere un linguaggio scorretto;
- praticare un gioco aggressivo;
- persistere nel gioco sleale;
- commettere un atto di brutalità;
- rifiutare obbedienza all'ARB.;
- mancare di rispetto o commettere aggressività all'ARB. o verso gli U.G. in servizio Giuria;
- per un difensore o una coppia di avversari commettere simultaneamente un fallo semplice, ostacolare (Wp 20.9) o spingere (Wp 20.10) prima dell'effettuazione di un Tiro Libero, d'Angolo, di Rigore, della rimessa del portiere, di un tiro neutro (rimessa dell'ARB.);
- entrare o rientrare o lasciare irregolarmente in campo di gioco;
- per il portiere disattendere dal posizionarsi correttamente sulla linea di porta prima della battuta di un T.R.;
- per un giocatore espulso interferire nel gioco (interferenza intenzionale);
- trattenere, gettare lontano o allontanare la palla quando l'ARB. ha fischiato il termine dei 30".
- continuare a simulare, dopo che la squadra di quel giocatore è stata sanzionata con il cartellino giallo, od a giocare non correttamente dopo un richiamo.

2 D. Dopo che l'ARB. ha effettuato una espulsione in coppia di due avversari, chi è il possesso del pallone ?

R. Il possesso del pallone rimane a chi ne era in possesso prima della doppia espulsione. Inoltre L'ARB. non deve dare il consenso di rientro in gioco ad un giocatore che si prima dell'espulsione in coppia era già espulso temporaneamente.

3 D. Un giocatore espulso temporaneamente ad azione offensiva terminata sul fondo, lascia, senza entrare in campo di gioco, l'area di espulsione e recuperato il pallone lo passa al suo portiere per effettuare la rimessa. E' regolare tale comportamento?

R. L'ARB. deve solo considerare irregolare tale comportamento, punendo il giocatore uscito dalla sua area di espulsione per effettuare il recupero del pallone, considerandola "disobbedienza all'ARB." (Wp 21.10).

4 D. Può l'ARB. punire l'infrazione di entrata irregolare se il Segretario di Giuria non la segnala?

R. Si. L'ARB. qualora veda l'irregolarità, deve interrompere il gioco e punirla immediatamente. Al momento opportuno e in modo riservato, richiamare l'Ufficiale Gara addetto al servizio ad una maggiore attenzione.

5 D. Mentre un giocatore è espulso temporaneamente, la squadra tira in porta nel momento in cui termina un tempo di gioco. Quando deve rientrare il giocatore espulso?

R. Il giocatore può rientrare solo quando la sua squadra è "chiaramente" in possesso del pallone: se il tiro si trasforma in un punto, o il portiere blocca il pallone prima del suono della sirena, il giocatore espulso o il sostituto si schiera con i compagni all'inizio del periodo successivo. Qualora il tiro esca sul fondo, al giocatore è permesso di rientrare in quanto l'ARB. ha segnalato un cambio palla a proprio favore, quindi anche in questo caso si può regolarmente schierare con i compagni all'inizio del tempo. Se invece il pallone viene respinto in zona neutra, il giocatore rientra alla ripresa del gioco se la sua squadra entra in possesso del pallone oppure secondo la regola (Wp 21.3).

6 D. Un giocatore produce una cortina d'acqua nell'intenzione di disturbare ed impedire la visuale al giocatore in possesso del pallone che sta per tirare in porta od effettuare un passaggio. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve sanzionare fallo grave in quanto intenzionale e quindi E.T. se il giocatore che subisce il fallo si trova fuori dell'area dei 5 mt. oppure T.R. se si trova all'interno dell'area dei 5 mt.

7 D. Un giocatore per ostacolare un avversario o sottrargli il pallone compie un movimento rischioso o non curandosi delle conseguenze del suo atto, lo colpisce con un calcio o altra parte del corpo. Come deve comportarsi l'ARB. ?

R. L'azione può essere commessa indifferentemente da giocatori della squadra alla quale appartiene il giocatore in possesso del pallone o dagli avversari (difensori), comunque disdicevole e da ritenere già punibile, anche se si tratta di soli movimenti esagerati, come fallo grave.

NOTA: l'ARB. deve ricordare che scalciare o colpire (gioco aggressivo) comporta sempre EDCS (Wp 21.10) se commesso da un difensore o da un attaccante, in qualsiasi parte del campo. Il sostituto del colpevole di gioco aggressivo entra dopo 20" o secondo la regola (Wp 21.3).

Di seguito si descrivono alcuni casi di gioco aggressivo: alla conclusione di un'azione di attacco, mentre i giocatori si apprestano alla successiva azione, un giocatore trattiene per una caviglia un avversario e questi nel tentativo di liberarsi, lo colpisce con un calcio; oppure un giocatore in azione concitata sotto la porta in possesso del pallone, con l'intento di liberarsi dalla pressante marcatura di un

avversario, lo colpisce con la testa o il gomito; o in azione difensiva un difensore ostacola un avversario con l'intento di evitare un passaggio o un tiro in porta battendo violentemente le braccia sull'acqua sino a sfiorarlo o a colpirlo casualmente. Altra esempio è "commettere atto di brutalità" cioè "dare calci o colpire, o tentare di dare calci o colpire con premeditata intenzionalità": in questo caso l'ARB. deve sanzionare l'EDCS del colpevole (Wp 21.11) ed assegnare un T.R. alla squadra avversaria, in qualunque parte si sia verificata l'azione brutale (eccetto nel caso in cui la brutalità si verifichi durante le seguenti interruzioni: intervallo fra i tempi, time out, dopo un goal, prima dell'effettuazione di un tiro di rigore, durante i tre minuti chiesti per incidente). Inoltre il sostituto entra in campo dopo 4 minuti.

8 D. Un giocatore che beneficia del Tiro Libero, per raggiungere il pallone, caduto oltre un avversario, lo scavalca, passandogli sopra, spingendolo o spostandolo per poter raggiungere la posizione di battuta. Cosa deve fare l'ARB.?

R. Il giocatore che beneficia del Tiro Libero non può pretendere che il giocatore avversario si scansi, né tanto meno che sia soggetto ad un'azione irregolare: scavalcandolo, a sua volta, commette un'infrazione. L'ARB., pertanto, assegna un Tiro libero alla squadra avversaria.

9 D. Un giocatore può essere punito perché considerato recidivo ?

R. Sì! Se persiste nel gioco non corretto o nella simulazione.

10 D. Quali sono i falli per i quali un giocatore viene espulso definitivamente ?

R. Viene espulso definitivamente dal campo il giocatore:

- se durante il gioco l'ARB. constata che ha il corpo unto;
- se manca di rispetto o usa aggressività o brutalità nei confronti degli ARB. o UU.GG. ;
- se rifiuta obbedienza all'ARB.;
- se usa un linguaggio scorretto;
- se compete al di fuori della norma convenzionale di correttezza del gioco verso un avversario (gioco aggressivo, gioco sleale, simulazione);
- se ostacola un Tiro di Rigore;
- se abbassa completamente o capovolge la porta per evitare una rete;
- se si rende colpevole di atti di brutalità (colpire o tentare di colpire deliberatamente).

11 D. Quando l'ARB. espelle definitivamente dal campo un giocatore deve farne menzione sul verbale di gara (PNV2)?

R. L'ARB. deve fare particolare menzione sul "verbale di gara" (PNV2) di tutte le espulsioni definitive, eccetto quelle avvenute per il raggiunto limite dei tre falli gravi, in modo che per la loro gravità e secondo i fatti accaduti, gli organi giudicanti possano prendere i provvedimenti del caso. Deve inoltre provvedere a segnalare nel PNV1 e nel PNV2 l'articolo della regola che ha sanzionato.

12 D. Quali azioni od atti devono essere considerati cattiva condotta dall'ARB.?

R. L'ARB. deve considerare cattiva condotta tutte le azioni o gli atteggiamenti colpevoli di disobbedienza ripetuta nei confronti del/i Arbitri o Ufficiali Gara, ed anche la simulazione ed il gioco scorretto continuati.

13 D. Che cosa deve intendersi per "rifiutare obbedienza o mancare di rispetto" verso l'ARB. o gli UU.GG. ?

R. Qualsiasi situazione atta a produrre un contegno irrispettoso o lesivo nei confronti dell'autorità e della dignità richieste all'ARB. nell'esercizio delle sue competenze sportive. Si deve intendere ogni

atteggiamento, ogni atto o frase utilizzata per manifestare il proprio dissenso attraverso il linguaggio scurrile, minaccioso, blasfemo, il lancio di qualsiasi oggetto, l'atto oltraggioso dello sputare. In questi casi l'Arb. sanziona una EDCS (art. Wp 21.10) per il colpevole.

14 D. Un giocatore rivolge osservazioni e manifesta un certo dissenso e/o disapprovazione verso una decisione arbitrale. L'ARB. deve considerare subito tale atteggiamento cattiva condotta ?

R. Tra i compiti dell'ARB. c'è oltre il dovere di punire, anche quello di prevenire. A gioco interrotto o in movimento l'ARB., mantenendo un atteggiamento sereno e senza dilungarsi (deciso e breve) può limitare il suo intervento al solo richiamo verbale.

15 D. Se i giocatori di una squadra assumono un atteggiamento di mancanza di rispetto nei confronti di un giocatore o della squadra avversaria, o non prestano osservanza verso lo spirito della partita, come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. alla prima interruzione del gioco deve richiamare il Capitano della squadra. Nel caso di ulteriore e simile comportamento da parte di qualsiasi giocatore di quella squadra, l'ARB. deve sanzionare una EDCS (Wp 21.10) del Capitano (già richiamato). Qualora anche dopo questo provvedimento il comportamento della squadra permanga, l'ARB. Deve fischiare la fine anticipata della gara facendo dettagliata menzione dei fatti sul PNV2.

16 D. Cosa succede se un giocatore di una squadra usa un cattivo comportamento durante gli intervalli, i time out, prima dell'inizio del gioco dopo un goal, prima dell'effettuazione di un tiro di rigore, durante i tre minuti chiesti per incidente?

R. Il giocatore viene espulso per il resto della partita (WP 21.10), l'ARB. gli mostra il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per cattiva condotta, ed il sostituto può rientrare immediatamente in campo prima della ripresa del gioco, essendo tutte e cinque le situazioni considerate come intervallo. Il gioco poi riprende secondo le regole. Delle irregolarità L'ARB. deve farne dettagliata menzione sul PNV2.

17 D. Che cosa si deve intendere per brutalità?

R. Per brutalità l'ARB. deve intendere qualsiasi atto volontario diretto a procurare un danno fisico ad un giocatore avversario, ad un ARB., o ad un Giudice in servizio di Giuria.

NOTA: La brutalità durante il gioco è un atto volontario di un giocatore che ha l'intenzione di procurare danno fisico all'avversario, da non confondere se l'atto è compiuto al solo scopo di impadronirsi del pallone, o acquisire una posizione di vantaggio, o liberarsi di una presa illecita, etc., Si deve ravvisare in esso, la vera intenzione di colpire con un pugno, un calcio, uno schiaffo, una gomitata, una testata etc., o lanciando un oggetto contundente. L'ARB. deve punire il movimento di colpire deliberatamente eseguito nel solo ambito di colpire; poco conta se per qualsiasi motivo (lentezza, sbaglio, schivata, ecc), il movimento non è andato a segno, per cui deve sanzionare una EDCS al colpevole/i (wp 21.11), mostrando al colpevole il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. L'ARB., dopo aver notificato l'espulsione in conformità della norma ai Capitani delle due squadre e al Segretario di Giuria, riprende il gioco dopo che il colpevole si è avviato allo spogliatoio con un T.R. a favore della squadra che ha subito la brutalità. Il sostituto rientra dopo 4 minuti di gioco effettivo dalla sua area di espulsione ed al segnale della giuria (bandiere gialla e del colore della sua calotta).

18 D. Cosa succede se si verifica una brutalità (singola o doppia) durante gli intervalli, i time-out, prima dell'inizio del gioco dopo un goal, prima dell'effettuazione di un tiro di rigore, durante i tre minuti chiesti per incidente?

R. Deve essere assegnata EDCS del/i colpevole/i senza T.R., l'ARB. mostra al/ai colpevole/i il cartellino rosso oltre ad effettuare la segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. Il sostituto rientra dopo 4 minuti effettivi di gioco dalla sua area di espulsione ed al segnale della giuria (bandiere gialla e del colore della sua calotta).

19 D. Cosa succede se il portiere commette una brutalità?

R. EDCS del colpevole (rientro sostituto dopo 4 min.) e T.R. a favore della squadra avversaria (eccetto nel caso in cui la brutalità si verifichi durante le seguenti interruzioni: intervallo fra i tempi, time out, dopo un goal, prima dell'effettuazione di un tiro di rigore, durante i tre minuti chiesti per incidente. In questi casi non è sanzionato nessun T.R. ma il portiere sostituto rientra soltanto dopo 4 minuti di gioco effettivo). L'ARB. mostra al colpevole il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. Da sottolineare che dopo i 4 min. di gioco effettivo, deve entrare obbligatoriamente il portiere di riserva (secondo l'art. Wp 5.1 che recita "ciascuna squadra è composta di 7 giocatori uno dei quali è il portiere, e non più di 6 giocatori di riserva da utilizzare per le sostituzioni. Una squadra che gioca con meno di 7 giocatori non è obbligata a schierare il portiere"). Si precisa che non si considera "con meno di 7 giocatori" una squadra che ha un giocatore EDCS. Perciò nei 4 minuti di penalizzazione la squadra in inferiorità numerica, non può mai far entrare in acqua il portiere di riserva ma deve mettere in porta un giocatore che non ha le stesse caratteristiche del portiere.

20 D. Cosa succede se una doppia brutalità avviene durante un'azione di gioco?

R. EDCS dei due colpevoli (rientro sostituiti dopo 4 min.) e sanzione di un T.R. a ciascuna squadra. L'ARB. mostra ai colpevoli il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. Il 1° T.R. viene battuto da chi era in possesso di palla prima delle brutalità, e goal o non goal, l'ARB. chiama la palla e fa battere il 2° T.R. all'altra squadra. La ripresa del gioco viene effettuata dalla squadra in possesso di palla prima delle brutalità.

21 D. Cosa succede se si verifica una doppia brutalità dopo che la palla ha colpito la traversa e non è ancora in possesso di nessuno?

R. EDCS dei due colpevoli (rientro sostituiti dopo 4 min.) e sanzione di un T.R. per squadra. L'ARB. mostrerà ai colpevoli il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. La squadra che ha effettuato il tiro (traversa) batte il 1° T.R., e goal o non goal, l'ARB. fa tirare il 2° T.R. all'altra squadra. La ripresa del gioco viene effettuata dalla squadra in possesso di palla prima delle brutalità.

22 D. Se la giuria commette l'errore di non segnalare il rientro al giocatore espulso ed in questo periodo di tempo si verificasse una brutalità?

R. L'ARB. deve andare al tavolo per chiedere spiegazioni alla giuria, nel caso venga confermato l'errore, deve annullare tutto quanto accaduto dopo il tempo del rientro ma non annullare la brutalità che viene sanzionata con EDCS (Wp 21.11), mostrando il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità del colpevole, senza tuttavia concedere né il T.R. né i 4 minuti di penalizzazione: la sostituzione è immediata. Sul PNV1 il tempo della EDCS è quello del rientro del giocatore espulso.

23 D. Cosa succede se si verificasse una brutalità in una partita a tempi fissi?

R. Il giocatore colpevole viene sanzionato con EDCS, un T.R viene assegnato a favore della squadra avversaria ed il sostituto rientra dopo 8 minuti di tempo fisso. L'ARB. mostra al colpevole il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità.

24 D. Cosa succede se il difensore, all'interno dei 5 mt, alza le due braccia per ostacolare un passaggio, un tiro o non permettere la visuale del gioco?

R. L'ARB. sanziona sempre un T.R. a favore della squadra in attacco. Infatti questa azione del difensore, (due mani alzate), viene considerata come un tentativo di evitare la segnatura di una rete.

25 D. Cosa succede se il difensore, fuori dei 5 mt., alza le due le due braccia per ostacolare un passaggio, un tiro o non permettere la visuale del gioco?

R. L'ARB. sanziona sempre una E.T. del colpevole.

26 D. Cosa succede se un difensore alza le due mani quando l'attaccante non ha il possesso di palla (palla in mano)?

R. Sia che il difensore si trovi dentro o fuori dei 5 mt. l'ARB. non deve fischiare niente.

27 D. Cosa succede se durante il gioco un giocatore in panchina commette un atto di brutalità ?

R. Gli ARB. non fermano l'azione, al momento opportuno dopo che hanno interrotto il gioco, esibiscono il cartellino rosso e lo espellono definitivamente senza sostituzione e senza assegnare altre sanzioni.

Wp.22 – FALLI DA RIGORE

Wp.23 – TIRO DA RIGORE

Wp.24 – FALLI PERSONALI

GENERALI - DISCIPLINARI

1 D. Quali punizioni sanziona l'ARB. contro il difensore che nella propria area dei 5 mt. commetta un fallo di rifiuto di obbedienza o mancanza di rispetto verso l'ARB. stesso?

R. Qualora il gioco sia specificatamente interrotto per questa infrazione, viene ripreso con un Tiro Libero e assegna una espulsione definitiva con sostituzione del colpevole (Wp 21.10). L'ARB. mostra al colpevole il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per cattiva condotta.

2 D. In caso di fallo grave commesso nella zona dei 5 mt. bisogna sempre accordare il Tiro di Rigore?

R. No. Il R.T. prescrive chiaramente che solo quelle infrazioni commesse nell'area dei 5 mt., che risultino rilevanti ed effettuate con l'intenzione di evitare la segnatura di un punto. Di fatto nell'area dei 5 mt. si possono accordare tutte le punizioni previste dal regolamento.

NOTA: di seguito si ricordano i casi per cui viene accordato un T.R. anche per infrazioni al di fuori della zona dei 5 mt.:

- entrata irregolare di un giocatore della squadra che difende;
- giocatore che non ha diritto di partecipare al gioco;
- interferenza di un giocatore espulso mentre esce dal campo di gioco per raggiungere l'area di espulsione ;
- brutalità.

3 D. Un giocatore difensore nella sua area dei 5 mt. in un'azione di gioco attacca un avversario che punta la porta e:

- *nel sottrargli il pallone, impossessandosene affonda lo stesso;*
- *“paralizza” i movimenti dell'attaccante per impedirgli di raggiungere un pallone caduto sull'acqua vicino alla porta e di concludere;*
- *spinge un attaccante piazzato in buona posizione mentre protende un braccio per agganciare un pallone servito alto o sull'acqua e gli sposta il braccio o il corpo quanto basta per impedirgli di impossessarsene;*
- *il portiere, ultimo difensore, esce su un attaccante entrato nell'area dei 5 mt. nel tentativo di impedirgli di impossessarsi del pallone ricevuto in passaggio da un compagno paralizzandolo.*

Come deve regolarsi l'ARB. nei casi sopra descritti?

R. Nel caso specifico si tratta sempre di falli semplici che evitano una segnatura, sanzionati con T.R..

4 D. Un attaccante nell'area dei 5 mt. avversaria, in una posizione di spalle alla porta, attaccato mentre sta nuotando in senso contrario (in uscita), subisce un fallo grave. Come si regolerà l'ARB.?

R. L'ARB. decreta una E.T. del giocatore colpevole.

5 D. Mentre gli attaccanti si piazzano nella preparazione dello schema di attacco, il portiere, seguendo la traiettoria del pallone, si tiene sostenendosi o spingendosi dai montanti della porta. Come si regolerà l'ARB.?

R. L'ARB. deve concedere il vantaggio sino a che si concretizza il tiro in porta: in caso determinante di parata si tratta di un fallo che comporta senza dubbi l'assegnazione di un T.R. a favore della squadra avversaria.

6 D. In un'azione di gioco nell'area dei 5 mt. un attaccante si porta in una posizione favorevole per concludere costringendo, nel momento del passaggio, il diretto avversario a commettere fallo. Il passaggio, però, è troppo alto e/o fuori dalla portata del giocatore attaccante e cade in una posizione di vantaggio per un difensore. Cosa deciderà l'ARB ?

R. In ogni caso, l'ARB. non accorda né il T.R. e nessuna assegnazione di fallo: senza tenere conto della infrazione fa proseguire il gioco (palla persa).

7 D. Cosa avviene se un giocatore della squadra che si difende rientra o un sostituto entra nel campo di gioco irregolarmente?

R. Se un difensore rientra od un sostituto entra in campo impropriamente, viene espulso per 20" e viene assegnato un T.R. contro la sua squadra. Nel referto di gioco a carico del colpevole viene segnato solo un fallo personale (E.P.). In Italia si usa la dicitura ET.TR..

8 D. Cosa succede quando un giocatore della squadra che attacca rientra od un sostituto entra nel campo di gioco irregolarmente ?

R. Se un giocatore della squadra in attacco rientra od un sostituto entra in campo in modo irregolare, l'ARB lo espelle per altri 20 " ed un tiro libero sarà assegnato alla squadra avversaria.

9 D. L'ARB. deve accordare sempre un T.R. quando una squadra si trovi per una qualsiasi ragione con un giocatore in più nel campo di gioco (ottavo giocatore)?

R. Non sempre. L'ARB. assegna un T.R. a favore della squadra avversaria se il giocatore entra in acqua durante il gioco o prende parte attiva. Il Capitano deve segnalare (qualora non sia stato individuato il colpevole) il nominativo del giocatore che deve essere EDCS per il resto dell'incontro, e assegnato un T.R. alla squadra avversaria. L'ARB. Deve fare un dettagliato rapporto sul PNV2.

Nel caso in cui il gioco riprenda dopo la segnatura di una rete o alla ripresa tra un tempo e l'altro, con una squadra che ha 8 giocatori in acqua l'ARB., se constata immediatamente l'irregolarità, ed il gioco non ha ancora prodotto fatti di ordine tecnico, deve far ripetere la ripresa del gioco dopo aver fatto uscire un giocatore

10 D. Un giocatore con un' E.T. matura la terza penalità e mentre si accinge a raggiungere l'area di espulsione, la squadra avversaria perde il possesso del pallone dopo una rapida azione di attacco. Il giocatore guadagna l'area di espulsione molto rapidamente e, senza controllare le eventuali segnalazioni della Giuria, rientra in gioco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il Segretario di Giuria deve segnalare immediatamente con un fischio la trasgressione all'ARB. che ferma il gioco, dopo essersi fatto consegnare il pallone e constatata l'infrazione, dopo aver EDCS il giocatore responsabile facendolo subito sostituire, assegna un T.R. alla squadra avversaria. La ripresa con il T.R. (salvo eventuali penalizzazioni già in atto o sopravvenute) deve avvenire con 7 giocatori.

11 D. In quali casi può essere ravvisata interferenza nel gioco da parte di un giocatore espulso temporaneamente ?

R. L'ARB. deve considerare interferenza ogni azione scorretta, diretta o intenzionale, da parte del giocatore espulso, compiuta mentre esce dal campo di gioco per raggiungere l'area di rientro e con l'intenzione di non far giocare il pallone alla squadra avversaria. Il giocatore responsabile viene gravato di un'ulteriore penalità per il T.R. scaturito, e lui (o il suo sostituto) deve rientrare secondo la regola (Wp 21.3).

NOTA: Qualora il giocatore espulso rimanga deliberatamente fermo e non nuoti immediatamente verso la sua area di espulsione con l'accortezza di non assumere una posizione, un atteggiamento, un

tragitto che possa ingannare o svantaggiare gli avversari, senza uscire dall'acqua o interferire con l'allineamento della porta, può assumere lo stesso significato sul piano del gioco di "interferenza intenzionale".

12 D. Il giocatore incaricato di effettuare un T.R. (o un suo compagno) prima di eseguirlo commette un fallo. Come si regola l'ARB.?

R. L'ARB. espelle il colpevole solamente se l'infrazione è talmente grave (Wp 21.10 e 21.11) da giustificare l'EDCS facendo poi effettuare il T.R. . Il sostituto del giocatore EDCS Wp 21.10 può rientrare in gioco immediatamente mentre quello per Wp 21.11 rientra dopo 4 minuti, essendo la situazione "prima di un T.R." considerata uno dei tempi d'intervallo.

13D. Dopo il fischio dell'ARB., nell'eseguire un T.R., un giocatore simula di essere stato danneggiato dall'avversario al momento del tiro. Come si regolerà l'ARB.?

R. L'ARB. deve fischiare e, considerando irregolare la battuta del T.R., deve sanzionare un cambio palla. Poi al momento più opportuno, deve mostrare il cartellino giallo alla squadra del colpevole della simulazione. (La situazione deve essere assimilata ad un T.R. annullato per finta).

14 D. Un giocatore effettua un T.R. prima del fischio dell'ARB. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il tiro deve essere effettuato al fischio dell'ARB. e se il pallone viene lanciato prima del fischio, il tiro deve essere ripetuto.

NOTA: Prima del fischio che autorizza l'esecuzione del T.R., l'ARB. deve attenersi scrupolosamente alla norma di questa fase di preparazione al tiro che risulta di massima importanza (anche ai fini della disciplina in campo): deve velocemente ottenere l'osservanza ed il rispetto della posizione e delle distanze stabilite per i giocatori (portiere, attaccanti, difensori).

15 D. In caso di T.R. quale posizione possono adottare i giocatori delle due squadre ?

R. Qualsiasi posizione, purché si trovino fuori dalla zona dei 5 mt. ma distanti almeno 2 mt. dal giocatore che effettua il Tiro. Giocatore che a sua volta può piazzarsi dove vuole lungo la linea dei 5 mt. mentre il portiere deve posizionarsi sotto la traversa in qualsiasi punto lungo la linea di porta. Se un giocatore non dovesse obbedire ai solleciti di allinearsi, allontanarsi od uscire dalla zona di 5 mt., l'ARB. deve richiamarlo e successivamente allontanarlo (temporaneamente se si tratta del portiere, definitivamente se di giocatore) dal campo di gioco.

16 D. Se al fischio di effettuazione del T.R. un giocatore non tira immediatamente in porta, come deve regolarsi l'ARB.?

R. Se al fischio dell'ARB. il giocatore incaricato dell'effettuazione del T.R. non lancia con movimento di continuità la palla immediatamente verso la porta, perde ogni diritto per l'esecuzione. L'ARB. deve accordare immediatamente un Tiro Libero a favore della squadra avversaria.

17 D. Nell'effettuare il T.R. è obbligo per il giocatore impugnare la palla alta sull'acqua?

R. No. Il giocatore può tenere la palla impugnata sia alta che sull'acqua, purché effettui il tiro al fischio. E' altrettanto chiaro che, se nel momento di lanciare o staccare dall'acqua il pallone gli sfugge, questo non può essere ripreso, ed il T.R. deve essere annullato.

18 D. Si può precisare quando un giocatore è entrato nella zona dei 5 mt.?

R. Il giocatore è dentro la zona o area dei 5 mt. quando parte del corpo (spalle-tronco) supera la linea dei 5 mt. Ma è importante ricordare, come cita la regola, che è il fallo che deve avvenire dentro l'area dei 5 m.

19 D. Un giocatore attaccante ha superato il portiere uscendogli incontro, questi lo affonda, e, dopo il fischio dell'ARB. Non lo lascia, ma continua a trattenerlo sott'acqua in azione fallosa. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. (salvo non rilevi brutalità e gioco aggressivo) deve sanzionare l'espulsione temporanea del portiere se il fallo è avvenuto fuori dei 5 mt., nel caso in cui fosse avvenuto dentro l'area dei 5 mt. deve sanzionare un T.R.

NOTA: E' difficile, comunque, che un'infrazione del portiere derivante da un suo attacco ad un giocatore avversario nell'area dei 5 mt. non sia finalizzata ad evitare la segnatura di un punto; mentre per le altre occasioni l'ARB. deve interpretare correttamente la norma su cui si fondano i giudizi e le diverse linee di azione per stabilire se accordare un T.R..

L'ARB. deve attentamente valutare:

- la correttezza sia iniziale che conclusiva nell'azione offensiva del giocatore attaccante;
- il fallo semplice fatto dal giocatore difensore avvenuto nella possibilità di evitare un punto;
- il punto in cui l'attaccante subisce il fallo grave;
- la direzione di entrata o l'indiscutibile posizione da cui il giocatore attaccante possa segnare una rete;
- il possesso o meno del pallone da parte del giocatore attaccante;
- la palese volontarietà del giocatore attaccante di concludere a rete;
- quando l'attacco del giocatore difensore all'avversario in possesso del pallone sconfini nel colpire e come questi diventi l'elemento decisivo;
- quando la regola prevede, dovunque sia commessa l'infrazione, un T.R..

20 D. Un T.R. viene decretato contro ad una squadra che ha il portiere espulso. Il giocatore che lo sostituisce a difesa della rete para il T.R. a due mani, o lanciandosi dal fondo, o respingendolo con un pugno. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Un giocatore che sostituisce il portiere espulso non gode dei benefici concessi al portiere. L'ARB. decreta quindi un nuovo T.R. gravando di un'ulteriore penalità il giocatore responsabile.

21 D. Un T.R. è stato concesso nello stesso istante in cui il Cronometrista segnala la fine della partita o di un periodo. Quando si intende che ha termine il gioco?

R. Il gioco ha termine dopo la conclusione e gli effetti del tiro effettuato. Allontanati tutti i giocatori ad eccezione del portiere e del tiratore incaricato di effettuare il T.R.. Tirato il T.R.:

- palla che entra in rete: punto valido e termine partita o del periodo;
- palla che va fuori: termine partita;
- portiere che blocca la palla: termine partita o del periodo;
- portiere che respinge la palla: termine partita o del periodo;
- palla che rimbalza sulla traversa o sui montanti: termine partita o del periodo;
- portiere che para la palla che schizza in rete: punto valido e termine partita o del periodo;
- palla che colpisce la traversa o i montanti e schizza in rete: punto valido e termine partita o del periodo;
- palla che colpisce l'acqua poi schizza in rete: punto valido e termine partita o del periodo;
- palla che colpisce l'acqua poi scivola in rete: punto non valido e termine partita o del periodo;

- palla parata che, dopo essere caduta sull'acqua, entra in rete: punto non valido e termine partita o del periodo;
- palla che colpisce i montanti o la traversa e, dopo essere caduta sull'acqua, entra in rete: punto non valido e termine partita o del periodo.

22 D. Se nell'ultimo minuto di gioco dei tempi normali o dei supplementari ad una squadra, o ad entrambe, viene concesso un T.R. (sia tecnico che disciplinare) è obbligata a batterlo?

R. No. In questo caso l'allenatore della squadra che beneficia del T.R., ha la facoltà di scegliere di non batterlo e di mantenere il possesso della palla: in questo caso l'ARB. assegna un tiro libero a suo favore e la palla deve essere battuta a centro campo. Il cronometrista addetto ai 30" deve in tal caso azzerare il cronometro. Nel caso di doppio T.R. (doppia brutalità) se l'allenatore che ha il possesso di palla, decide di non battere il T.R., la sua decisione vale anche per l'altra squadra: non viene battuto nessun T.R. e la palla viene consegnata dall'ARB. a centro campo dove viene battuta dalla squadra che ne ha diritto. Se invece decide di batterlo, la sua squadra deve batterlo per prima e goal o non goal, l'ARB. si fa consegnare la palla, e fa battere il 2 rigore alla squadra avversaria. Sull'esito di questo rigore poi riprende il gioco (goal, parata, corner, palo etc.)

23 D. Il vantaggio è un potere discrezionale dell'ARB.?

R. No., è una regola (Wp 7.3) fondamentale dalla quale l'ARB. non può prescindere per lo sviluppo del gioco.

24 D. Quando la concessione del vantaggio da parte dell'ARB. può alterare gli effetti tecnici e/o disciplinari o le condizioni di regolarità del gioco?

R. Ove si tratti di concessione applicata con criterio non uniforme ovvero con finalità compensative. Va ricordato che per giustificare la concessione del vantaggio, questo deve risultare evidente e anche necessariamente immediato, una volta fatto proseguire il gioco l'ARB. non può più tenere conto in linea tecnica (ad eccezione della brutalità) di quanto precedentemente avvenuto sul campo di gioco.

NOTA: L'ARB. deve uniformare i propri interventi in una direzione soddisfacente tale da indirizzare il gioco verso criteri di ragionevolezza, utilità, continuità e correttezza. Il vantaggio deve essere applicato per tutta la gara e in qualsiasi parte del campo dove nasce, dove prosegue, e dove si conclude un'azione offensiva, non suggerito di volta in volta dall'andamento della gara, ma da sicura distinzione di ordine tecnico ed in stretta relazione con lo spirito del gioco qualunque sia il risultato.

25 D. Durante gli incontri di campionato chi può accedere o rimanere sul piano-vasca ?

R. Durante gli incontri di campionato possono accedere o rimanere soltanto coloro che sono autorizzati, a condizione che si tratti di tesserati F.I.N. (Allenatori, Atleti, Dirigenti, Massaggiatori, Fisioterapisti, Medici). In aggiunta alle persone citate è consentito l'ingresso sul piano vasca ai Presidenti o Vice Presidenti delle Società in gara.

Da mezz'ora prima fino a quando l'ARB. lascia il recinto riservato allo svolgimento della partita non saranno ammesse che le seguenti persone:

- gli Ufficiali Gara in servizio di Giuria;
- gli atleti (per tali si intendono quelli iscritti nel verbale, già presentati all'ARB.).

NOTA: Fotografi, operatori cinematografici o della RAI TV, devono attenersi alle indicazioni che l'ARB. crede opportuno dare per il loro servizio, entro e fuori del recinto riservato allo svolgimento della partita.

26 D. *Le persone con diritto di rimanere sul piano-vasca devono essere preventivamente identificate dall'ARB.?*

R. Si, devono essere identificate dall'ARB. e scritte sulla lista della squadra di casa o nel caso di giornalisti devono avere un accredito visibile.

27 D. *L'ARB. deve avvalersi del Dirigente a disposizione ?*

R. Si. La Società ospitante è tenuta a mettere a disposizione dell'ARB. un Dirigente specificatamente incaricato alla sua tutela e responsabile nei suoi confronti, il quale ha la facoltà di allontanare dal piano vasca tutti coloro che non si adeguino alle sue disposizioni o che comunque arrechino danno o disturbo prima che l'ARB. abbia effettuato il riconoscimento delle persone ammesse sul piano vasca. Inoltre il dirigente a disposizione deve assistere l'ARB. in ogni momento e, a gara terminata, rimanere con lui fino a che non lascia il campo di gara o precedentemente congedato. Deve altresì provvedere a richiesta dell'ARB. affinché sia disponibile un'auto pubblica o privata per l'allontanamento dalla piscina.

28 D. *Come devono essere considerati dall'ARB. i Giocatori di riserva, Tecnico e Dirigenti in panchina ai fini della disciplina in campo?*

R. Tutte le persone in panchina sono considerate come partecipanti alla gara e sono sottoposti alla regolamentazione e autorità dell'ARB.

29 D. *Durante il gioco una persona dei componenti sulla panchina manifesta con parole o gesti il proprio dissenso alla decisione arbitrale. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. in primo luogo non deve fermare il gioco, può intervenire solo al momento più opportuno: qualora il comportamento rientri nella mancanza di rispetto, linguaggio scurrile, offensivo, e blasfemo, l'ARB., al momento idoneo, deve allontanare (cartellino rosso) dal piano vasca il colpevole per il resto dell'incontro.

30 D. *Dove devono sostare le persone ammesse sul piano-vasca e quali obblighi hanno?*

R. Le persone autorizzate a rimanere sul piano-vasca devono sostare sulla panchina destinata alla rispettiva Società (9 persone al massimo di cui 6 Atleti e 3 persone a scelta della Società) e possono abbandonare tale zona (ad eccezione del cambio di panchina) soltanto se autorizzate dall'ARB. Esse hanno l'obbligo di comportarsi cooperando nell'ambito delle proprie mansioni al regolare svolgimento della partita. Al solo allenatore è concesso di muoversi sino ai 5 mt. quando la sua squadra è in attacco, per impartire solo nozioni tecniche, mentre deve rientrare nei pressi della panchina quando la sua squadra è in difesa. Gli è inoltre permesso di avanzare liberamente sino alla linea di centro campo quando opera le sostituzioni dopo la segnatura di una rete o per un Time-Out.

31 D. *Il Dirigente a disposizione dell'ARB. deve prendere posto nella zona riservata alla sua Società?*

R. No! di fatto si deve posizionare dove gli indica l'ARB. (zona lato giuria) per svolgere le sue mansioni in ogni momento, prima, durante e dopo la gara. Stesso principio deve essere adottato nel caso che per ragioni di sicurezza, la F.I.N. abbia previsto come normativa un gruppo di Dirigenti preposto al compito stesso.

32 D. Una Società non si avvale di un Tecnico abilitato, durante la gara tale impiego viene dissimulato da un Dirigente. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB., non deve permettere al Dirigente di impartire disposizioni tecniche ai suoi giocatori (compito attribuito solo al 1° Allenatore). Nel caso non rispetti questa limitazione, l'Arbitro lo deve espellere dal piano vasca mostrandogli il cartellino rosso. Sia l'allontanamento del Dirigente, che l'assenza del Tecnico abilitato, devono essere segnalati sul PNV2.

33 D. Chi può accedere nel recinto sul piano vasca adibito al tavolo della Giuria?

R. Possono accedervi soltanto l'ARB., i Cronometristi, i Segretari, il Dirigente Sociale a disposizione ed il Medico di servizio. Salvo che nella mezz'ora precedente l'inizio della gara o quando previsto dalla NORMATIVA/Pn (e con l'autorizzazione dell'ARB.) per sostarvi il tempo strettamente necessario per le formalità richieste (consegna tessere, firme, etc.), le persone aventi diritto a sostare sul piano-vasca non possono per nessun motivo accedere nel "recinto dell'ARB.". Ad esse è altresì inibito negli intervalli di gioco, intrattenersi a colloquio con l'ARB.

34 D. L'ARB. ai fini di ottenere una migliore disciplina in campo può richiamare più di una volta un giocatore durante la gara ?

R. Si. Il richiamo non rientra propriamente nello spirito della norma, ma nello spirito del gioco: quindi purché l'infrazione successiva sia ragionevolmente veniale ed a distanza dalla prima, può ripetere il richiamo verbale. Chiaramente la successione di infrazioni alla disciplina, non necessariamente per lo stesso motivo a breve distanza fra di loro, possono assumere carattere di cattiva condotta (Wp 21.10) e devono essere puniti come tali.

35 D. Verificatosi l'atto dello sputare addosso ad un'altra persona da parte di chi ha diritto di restare sul piano-vasca, come deve regolarsi l'ARB.?

R. Lo sputare addosso è un atto oltraggioso nei riguardi di chi lo riceve, sia un avversario (giocatore, tecnico, dirigente) sia un ufficiale Gara (Arbitro, Giudice) qualsiasi altra persona. L'ARB., alla prima interruzione del gioco, deve allontanare dal piano-vasca il colpevole (Wp 21.10), mostrandogli il cartellino rosso, oltre alla segnalazione prevista per l'EDCS (Wp 21.10).

36 D. Un giocatore di riserva durante il gioco si alza dalla sua panchina e, allontanandosi da quella zona, si dirige per una qualsiasi ragione, in un punto del piano-vasca soffermandovisi. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve esigere che i giocatori di riserva e i dirigenti, restino seduti sulla panchina a loro riservata e non si allontanino dall'inizio alla fine di ogni periodo di gioco, alla prima interruzione del gioco, deve invitare chi si è allontanato a ritornare al suo posto ammonendo tutti gli astanti nel recinto al rispetto della norma.

37 D. Un giocatore in campo di gioco ritenendo di essere stato danneggiato da una decisione dell'ARB, viene a diverbio e affronta un avversario sputandogli addosso. Quale decisione assume l'ARB.?

R. L'ARB. espelle il colpevole per cattiva condotta (wp 21.10) mostrandogli il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per cattiva condotta. Il gioco riprende salvo nell'occasione della concessione di un T.R. o dopo la segnatura di una rete, con un tiro libero della squadra avversaria.

38 D. *Quale criterio adotta l'ARB. in caso in cui l'atto di sputare venga commesso da persona o più persone che non hanno diritto a rimanere sul piano vasca o nel caso provenga dall'esterno?*

R. L'ARB. deve mettersi nella condizione di iniziare la partita senza persone "non autorizzate" sul piano vasca. Nel caso il colpevole sia un intruso (potenzialmente un invasore) l'ARB. ha il potere discrezionale di sospendere la gara per mettere in condizione i dirigenti locali di allontanare l'invasore o di porre fine al lancio di sputi e/o oggetti. Dopo l'interruzione alla ripresa del gioco, il perdurare e/o l'impossibilità di limitare almeno il lancio di sputi, può essere considerato condizione avversa per il regolare svolgimento della gara. L'ARB., valutata la situazione può sospendere la gara o portarla a termine "pro-forma" considerandola terminata nel momento in cui non è stato possibile riportare l'ordine. Comunque deve farne menzione sul PNV2, con una particolareggiata descrizione del fatto di quanto e come è avvenuto, evidenziando l'eventuale comportamento di merito o negatività di tesserati F.I.N. Pertanto lo sputo isolato, sempre da segnalare al dirigente a disposizione, può essere volutamente ignorato sino a che, la situazione non diventi critica per la disciplina in campo ed insopportabile per la sua persona.

39 D. *Durante un'azione offensiva, la squadra che attacca si trova in una situazione di evidente vantaggio (attaccante solo e lanciato verso la porta, situazione di contro-fuga con tre giocatori contro due, ecc.) un giocatore difensore colpisce deliberatamente o tenta di colpire un avversario con l'intenzione di procurargli un danno fisico. Come deve fare l'ARB.?*

R. Di fatto l'ARB. deve sanzionare immediatamente, l'EDCS del colpevole (mostrandogli il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità), con rientro del sostituto dopo 4 minuti ed il T.R. a favore della squadra che ha subito la brutalità. Salvo che nell'ultimo minuto di gioco nel quale l'ARB. fa terminare l'azione di vantaggio (goal o non goal) e dopo interviene retroattivamente sulla sanzione per la brutalità, secondo la regola.

40 D. *In caso di mancata presenza della forza pubblica, come deve regolarsi l'ARB.?*

R. La valutazione circa le misure di sicurezza adottate dalla società ospitante o organizzatrice, è di esclusiva competenza dell'ARB. il quale in qualsiasi momento, può richiedere l'adozione di altre misure di sicurezza ritenute necessarie per l'inizio o la prosecuzione dell'incontro. Qualora, a giudizio dell'ARB., manchi o sia inadeguato il numero di agenti delle forze dell'ordine presenti o quando rileva la mancanza o l'inadeguatezza delle misure di sicurezza in funzione della pericolosità o meno della situazione, deve assumere le decisioni previste dalle norme particolari organizzative di PN. che ritiene adeguate circa l'inizio o la prosecuzione della partita.

41 D. *Il medico di servizio non è arrivato e la società ospitante o l'organizzazione non è stata in grado di sostituirlo all'ora di inizio. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Il regolamento generale di PN, prevede la presenza obbligatoria di un medico di servizio, il suo il nome cognome numero di tessera, devono essere scritti sulla distinta della squadra di casa o sul verbale del G.A. In caso di ritardo del medico o al reperimento di un sostituto, non si può superare il limite di attesa di 30', dopo il quale l'ARB. dichiara conclusa la partita.

Nel caso in cui il medico si allontani anticipatamente dall'impianto, l'ARB. deve ritenere conclusa la partita e segnalare dettagliatamente quanto avvenuto nel PNV2.

42 D. *L'ARB. può fare correggere o spostare la posizione del recinto con la panchina?*

R. Sì, solo per causa di forza maggiore per la sicurezza ed incolumità durante l'incontro o se sopraggiungano situazioni tali da mettere in pericolo l'incolumità degli occupanti (l'ARB. deve avere anche l'accortezza di spostare l'area di espulsione)

43 D. *Presente l'allenatore, durante il corso della partita l'ARB. sente un dirigente di una squadra impartire delle direttive ai giocatori dalla panchina. Come si regolerà l'ARB.?*

R. Se lo fa da seduto in panchina ed in maniera urbana, l'ARB. necessariamente ne deve tenere conto, cercando di farlo recedere con un richiamo verbale. Qualora lo faccia in modo plateale inveendo o alzandosi lasciando la panchina durante il gioco, al momento opportuno l'ARB. allontana il dirigente dal piano-vasca (cartellino rosso).

NOTA: di fatto è importante per l'ARB. che in panchina sia presente il tecnico (allenatore) della squadra. Solo in assenza di quest' ultimo l'ARB. deve tenere una maggiore attenzione ed evitare di concedere quanto previsto per il tecnico ad altra persona che si trova in panchina.

44 D. *Durante l'intervallo tra un periodo e l'altro di gioco, i giocatori possono portarsi in prossimità del proprio allenatore squalificato in tribuna per ascoltare le disposizioni. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Il regolamento tecnico prevede che eccetto per cambiare la panchina (dopo il secondo periodo di gioco) le squadre devono prendere posto nel loro recinto di pertinenza; nel periodo di riposo non vieta ai giocatori di rimanere in acqua. L'ARB. deve ritenere irregolare il comportamento tecnico o la posizione dell'allenatore squalificato e fare rispettare la posizione (in quelle sopraddette) dei giocatori sul piano-vasca.

NOTA: L'ARB. in ogni caso di mancata corrispondenza all'ordine razionale, oltre comportamento del tecnico, deve riferire con particolare cura sul PNV2 spiegando il comportamento irresponsabile della persona/e tesserate.

45 D. *Durante la partita l'ARB. vede tra il pubblico un' allenatore squalificato che tiene un comportamento apertamente ostile (polemico, o irriguardoso, o offensivo, etc.) nei suoi confronti. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. Indipendentemente sia o meno squalificato e la sua funzione riconosciuta dalla F.I.N., un tesserato (Tec.- Dir . Gioc.- Arb.- etc.) non deve arrecare disturbo o danno all'operato di un ARB. Pertanto non deve intervenire durante la partita ma deve segnalare sul PNV2 il contegno scorretto del tesserato.

46 D. *Ad un certo momento della gara una persona entra sul piano-vasca e viene a diverbio con un giocatore o altra persona autorizzata. Come deve regolarsi l'ARB.?*

R. L'ARB. adotta il suo potere discrezionale sospendendo temporaneamente la partita. E solo dopo aver regolarizzato la situazione sul piano-vasca, tramite il dirigente a disposizione riprende la partita. E' un obbligo non far proseguire una partita, qualora si siano introdotte sul piano-vasca persone la cui presenza non è autorizzata, indipendentemente quindi dal numero e dalla condotta delle persone.

47 D. *Come deve regolarsi l'ARB., se una o più persone entrano sul piano-vasca con l'eventuale scopo di aggredirlo?*

R. Se l'aggressione rimane allo stato verbale anche con oltraggi e minacce, deve chiedere l'intervento del dirigente di servizio per riportare la condizione di normalità sul piano-vasca. Infatti l'ARB. può fare proseguire la partita esclusivamente dopo un ritorno alla normalità. Se tale situazione persiste deve dichiarare terminata la partita.

48 D. Come deve regolarsi l'ARB., se si verifica un lancio di oggetti?

R. Nel caso di lancio di oggetti non contundenti (cartacce, mozziconi, etc.) e/o lancio di oggetti contundenti (che potrebbero produrre lesioni anche gravi se lanciati con violenza) L'ARB. al primo accenno di lancio di oggetti, dopo averlo fatto notare ufficialmente al dirigente di servizio, continua la partita fermo restando la facoltà di adottare decisioni che ritiene opportuno circa la prosecuzione della partita stessa.

49 D. Un giocatore espulso, mentre sta raggiungendo la sua area di espulsione, si accorge che la sua squadra è tornata in possesso di palla, invece di uscire rimane in campo e si dirige verso la zona d'attacco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'Arb. deve considerare l'azione come una entrata irregolare ed espellere il colpevole (E.T.) assegnando un tiro libero alla squadra avversaria.

50 D. Se il 1° allenatore viene espulso che cosa è concesso al 2° allenatore?

R. Il 2° allenatore, che è un aiuto allenatore in panchina, (e deve essere indicato sulla distinta presentata dalla squadra ed essere in possesso del tesserino idoneo per quella serie) non può dare disposizioni ai giocatori e non può muoversi dalla panchina se non nei T.O. e durante gli intervalli tra i tempi. Nel caso non rispetti questa limitazione l'ARB. Lo deve espellere dal piano vasca mostrandogli il cartellino rosso. L'accaduto va segnalato sul PNV2

51 D. Nell'ultimo minuto di gioco, nel caso in cui la palla sia uscita fuori dal campo di gioco, e dalla panchina l'allenatore o l'addetto al lancio della palla, nonostante essere stato più volte sollecitato dall'Arbitro, attenda lo sviluppo dell'azione e non la lanci immediatamente in acqua vicino al suo giocatore che può batterla, come deve comportarsi l'Arbitro?

R. L'Arb. deve fischiare, farsi dare la palla ed espellere l'allenatore (in quanto responsabile della panchina) mostrandogli il cartellino rosso (WP 21.10 comportamento antisportivo). Poi deve far tornare nella propria metà campo tutti i giocatori della squadra dell'allenatore espulso, consegnando la palla al portiere per farla battere. Il tutto deve essere segnalato nel PNV2.

52 D. Un attaccante si trova dentro i due metri dell'area avversaria ed in una posizione laterale rispetto alla porta (tra questa ed il bordo campo), mentre un suo compagno, fuori dei 2 metri, tira in porta. La palla colpisce il palo (oppure viene deviata dal portiere) e schizza davanti al giocatore nei due metri che segna. L'Arb. deve convalidare il goal?

R. No. Poiché l'Arb. sul tiro non sanziona il fuorigioco del giocatore dentro i due metri, valutandolo "passivo" ai fini dell'azione, ma dopo che il tiro viene respinto dal palo (o deviato dal portiere) e torna in possesso del giocatore nei due metri, valuta che la sua posizione è diventata di fuorigioco "attivo", vista la volontà del giocatore di restare fermo in quella posizione, per acquisire un vantaggio senza dimostrare di volerne uscire (come indicato dal Regolamento) di conseguenza annulla il goal che scaturisce da questa posizione irregolare. In questo caso l'Arb. deve fischiare nel momento in cui il giocatore riceve la palla.

53 D. Un giocatore sanzionato con la 3^a E.T. personale si reca nel pozzetto e viene esposta la bandiera rossa dalla giuria, appena la sua squadra torna in possesso di palla, lo stesso giocatore entra in campo e riprende a partecipare al gioco. Come si deve comportare l'Arb.?

R. L'arbitro ferma il gioco, sanziona con una EDCS il giocatore illegale, e assegna un TR a favore della squadra avversaria (art. Wp 22.6). Il giocatore sostituito rientra in campo prima dell'effettuazione del T.R., in quanto la sua squadra con il possesso di palla aveva già acquisito il diritto di giocare in 7 (art. 21.3).

54 D. Un giocatore viene EDCS per brutalità (art. Wp 21.11). Il sostituto, a pochi secondi dalla scadenza dei 4 minuti oppure in qualsiasi momento durante i 4 minuti, anticipa il rientro in campo. Cosa deve fare l'Arb.?

R. Deve valutare questa situazione come un'entrata irregolare e, di conseguenza, tutto dipende da chi ha il possesso di palla : a) nel caso ne sia in possesso la squadra del giocatore rientrato irregolarmente, sanziona una nuova ET con palla alla squadra avversaria; b) se invece, il possesso fosse della squadra avversaria, sanziona una nuova ET ed un TR (ETTR).

N.B.: la nuova ET (20") decorre dal momento in cui il giocatore entra in campo irregolarmente. Naturalmente si devono conteggiare altri secondi dopo il termine dei 4 minuti, soltanto se l'aggiunta dei 20" superi tale limite; esempio : se il rientro avviene dopo che sono trascorsi 3'41" di penalità il giocatore deve rientrare a 4'01" (3'41" + 20"), etc.

55 D. Il portiere della squadra bianca recupera un pallone, comincia a nuotare, appena superata la linea dei 5 metri viene sorpreso da un giocatore avversario che era rimasto sott'acqua. A quel punto onde evitare di perdere la palla, affonda la stessa impedendo all'avversario di impossessarsene e segnare a porta vuota. Che decisione deve prendere l'Arb.?

R. L'Arbitro deve sanzionare un tiro libero a favore della squadra nera.

56 D. Nel caso della battuta di un T.R. l'arbitro di difesa posizionato sulla proiezione della linea di porta, può fischiare per annullare il tiro di rigore stesso (e quindi far ribattere il TR) nonostante in precedenza si sia accertato che tutto fosse regolare ?

R. NO. L'Arb. di difesa può intervenire soltanto prima del fischio del collega, oppure dopo per confermare o meno la rete. Infatti l'Arb. di attacco sui 5 metri, fischia nel momento in cui ha controllato la giusta posizione dell'attaccante e con l'aiuto del collega che ha dato l'ok del portiere. Nel momento del fischio il portiere ha diritto di muoversi.

57 D. Una squadra si presenta con soli 9 giocatori in lista e fra questi ci sono sia il n. 1 sia il n. 13 rosso: se durante il gioco perde alcuni giocatori per 3 falli ed in panchina resta soltanto il n. 13 rosso, questi può entrare in sostituzione di un attaccante?

R. SI' Il giocatore con il n. 13 rosso ha diritto ad entrare in campo in sostituzione di un attaccante, ma prima di entrare deve cambiare la sua calottina con il n. 13 (del colore della sua squadra) o con un altro numero (non rosso). In questo caso può utilizzare uno dei numeri che la sua squadra non ha utilizzato ovvero il (9/10/11/12). Chiaramente la sostituzione del numero deve essere preventivamente segnalata alla giuria.

58 D. Può l'allenatore mandare via dalla panchina un suo giocatore? In questo caso come dovrà comportarsi l'Arbitro?

R. Sì, soltanto a gioco fermo e dopo aver chiesto l'autorizzazione all'Arb. che deve acconsentire a farlo uscire dal campo e comunicandolo alla giuria. Il tutto deve essere segnalato nel PNV2. Si precisa che solo l'ARB. ha l'autorità decisionale sul piano vasca.

59 D. Se una squadra dopo un TIME OUT o alla ripresa del gioco dopo un goal, o all'inizio di un tempo, ha 8 giocatori in acqua senza che l'Arb. se ne accorga, si sviluppa un'azione di gioco e la squadra in 8 segna un goal? In questo caso come deve comportarsi l'Arbitro?

R. Nel caso in cui l'arbitro s'avvede dell'irregolarità nell'ambito dell'azione stessa, deve fermare il gioco, farsi dare la palla, e deve annullare tutti i fatti di ordine tecnico (goal, espulsioni temporanee), deve inoltre riportare indietro il tempo. Nel caso in cui le azioni susseguenti all'anomala situazione in acqua siano più di una, l'arbitro deve considerare l'8° giocatore un illegale, e punire lo stesso secondo la regola Wp.22.6. Di conseguenza l'arbitro non essendo stato in grado di stabilire l'esatto ingresso in acqua dell'8° giocatore, deve far mantenere tutti gli avvenimenti tecnici e provvedimenti di natura disciplinare eventualmente occorsi.

59 D. Se una squadra dopo un TIME OUT o alla ripresa del gioco dopo un goal, o all'inizio di un tempo, ha 8 giocatori in acqua senza che l'Arb. se ne accorga, si sviluppa un'azione di gioco e la squadra in 8 segna un goal? In questo caso come deve comportarsi l'Arbitro?

R. Nel caso in cui l'arbitro s'avvede dell'irregolarità nell'ambito dell'azione stessa, deve fermare il gioco, farsi dare la palla, e deve annullare tutti i fatti di ordine tecnico (goal, espulsioni temporanee), deve inoltre riportare indietro il tempo. Nel caso in cui le azioni susseguenti all'anomala situazione in acqua siano più di una, l'arbitro deve considerare l'8° giocatore un illegale, e punire lo stesso secondo la regola Wp.22.6. Di conseguenza l'arbitro non essendo stato in grado di stabilire l'esatto ingresso in acqua dell'8° giocatore, deve far mantenere tutti gli avvenimenti tecnici e provvedimenti di natura disciplinare eventualmente occorsi.

Wp. 25 – INCIDENTE, FERITA, MALESSERE e VARIE

1 D. Nel corso dell'incontro, durante una fase di gioco, un giocatore si infortuna ed uno o più compagni di squadra richiamano l'attenzione dell'ARB. Quale decisione deve assumere l'ARB.?

R. Se eventualmente ci fosse una situazione di evidente vantaggio, l'Arbitro fa proseguire il gioco fino al termine della stessa, e concedere se richiesti i 3 minuti. In caso invece, l'infortunio presenti una perdita di sangue l'ARB. non deve concedere i 3 minuti ma deve chiedere all'allenatore di quella squadra di sostituire immediatamente il giocatore (al termine dell'emorragia il giocatore può rientrare regolarmente in gioco secondo le regole). Nel caso in cui l'allenatore non sostituisca immediatamente il giocatore, l'ARB riprende il gioco dal punto dove era stato fermato ed il giocatore sostituito può rientrare soltanto dalla sua area di espulsione.

2 D. Scaduto il termine dei 3 minuti, il giocatore infortunato non si è ripreso, ma l'allenatore non vuole sostituirlo. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve ritenere il giocatore infortunato e non può farlo entrare in campo. Al suo posto deve entrare obbligatoriamente un sostituto.

3 D. Durante i 3 minuti di sospensione il Medico di servizio rendendosi conto dell'entità dell'infortunio o malore del giocatore soccorso, ne dichiara la non idoneità. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. Il parere del medico è importante. In ogni caso, l'ARB. si deve far rilasciare dal medico di servizio, un certificato medico (da allegare al PNV2) e disporre in merito. Se la sua Società decide di farlo comunque giocare, l'ARB deve chiedere una dichiarazione firmata dal Dirigente accompagnatore e dal giocatore stesso che attesti la volontà di far entrare il giocatore contro il parere del medico di servizio.

4 D. Dopo la segnatura di una rete alcuni giocatori vengono sostituiti. In questo caso è d'obbligo andare a comunicare alla Giuria il numero delle calotte dei giocatori uscenti e quello degli entranti?

R. No. Solo nel caso che tra i sostituiti ci sia anche il portiere deve essere direttamente informato l'ARB. che deve notificare al Segretario l'avvenuto cambiamento (del numero) di calotta. Il Capitano, dall'acqua o il tecnico dalla panchina, devono solo fare un cenno (rotazione delle mani) che attiri l'attenzione dell'ARB.

5 D. Alla segnatura di una rete, o dopo la richiesta del T.O., i giocatori di riserva che entrano in gioco devono scendere in acqua dal loro fondo campo?

R. No. I giocatori che sostituiscono i compagni uscenti possono entrare in campo dalla linea laterale o da qualsiasi punto del loro campo di gioco

6 D. Durante un'azione che ha portato alla segnatura di una rete un giocatore rimane infortunato (incidente, malessere o per qualsiasi ragione medica), prima di effettuare la ripresa del gioco, il Capitano chiede la sospensione regolamentare per soccorrere il giocatore. Quale decisione assumerà l'ARB.?

R. L'ARB. concede la sospensione. Anche se il R.T. prevede la possibilità di sostituzione del giocatore infortunato, non offre la facoltà all'ARB. di imporla, ad eccezione del caso di fuoriuscita di sangue. L'ARB., pertanto, sempre se lo ritiene giustificato, deve accordare di norma la sospensione. Comunque, trascorsi i tre (3) minuti, l'ARB. deve dare inizio al gioco.

7 D. Qualora un giocatore, colto da malore, o per una qualsiasi ragione medica o per un incidente durante il riposo, non si ristabilisca prima del termine dell'intervallo, l'ARB. può prolungare il riposo qualora venga richiesto, nel tempo di sospensione previsto nei 3 minuti (WP.art.25)?

R. NO! Il gioco deve riprendere dopo i 2 minuti di riposo previsti dal regolamento.

8 D. In caso di incidente malore o qualsiasi ragione medica di un giocatore, l'Allenatore il Capitano o un Dirigente, possono rivolgersi al tavolo della Giuria per richiedere l'inizio del conteggio del tempo di sospensione (3 minuti) ?

R. NO! Solo l'ARB. ha questa facoltà. Ritenendo giustificata la richiesta darà disposizione al Cronometrista affinché in quel momento abbia inizio il conteggio del tempo di sospensione della durata di 3 minuti.

9 D. Un giocatore espulso temporaneamente dal gioco, prima di aver raggiunto la propria area di espulsione sale sul piano-vasca. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il giocatore si rende colpevole di indisciplina e viene sanzionato con EDCS (Wp 21.10). L'ARB. nel caso esista una condizione di vantaggio deve comunque concederla ed deve applicare la sanzione solo nel momento opportuno. Rimane inteso che se esiste una situazione di vantaggio, dopo aver lasciato proseguire il gioco, l'ARB. deve tenere conto dell'infrazione in precedenza avvenuta e non punita, anche se la squadra non ne ha ricavato il vantaggio previsto:

- **l'azione** di attacco si traduce in una rete. L'ARB. prima di riprendere il gioco espelle il giocatore e fa entrare immediatamente il sostituto;
- **quando** abbia interrotto il gioco o l'azione di attacco si traduce in un T.R. od un fallo semplice o grave di un difensore, o con il pallone sul fondo, l'ARB. prima di far battere il T.R., o Tiro Libero, o T.A. o rimessa dal fondo, deve espellere il colpevole e il sostituto deve rientrare in gioco secondo la regola (Wp 21.3);
- **l'azione** d'attacco si traduce in una espulsione di coppia. L'ARB espelle la coppia dopo aver espulso il colpevole. Il sostituto deve rientrare secondo la regola (Wp 21.3);
- **l'azione** di attacco si esaurisce, o gli attaccanti perdono il possesso del pallone. L'ARB. ferma il gioco ed espelle il colpevole. Il sostituto rientra secondo la regola (Wp 21.3).

10 D. Un giocatore che ha raggiunto il suo terzo fallo personale, o espulso definitivamente con sostituzione, invece di raggiungere l'area di espulsione per dare il cambio al suo sostituto, si avvia verso gli spogliatoi. Quando potrà rientrare il sostituto ?

R. L'espulso è ritenuto colpevole di indisciplina e viene sanzionato con EDCS (Wp 21.10) ed il sostituto può entrare secondo la regola (Wp 21.3).

11 D. In un certo momento della partita il tavolo della Giuria constata ed avvisa quindi l'ARB. che un giocatore gravato di 3 falli personali, è in gioco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. In merito possono verificarsi due ipotesi:

- **una** situazione di infrazione, per il fatto che il giocatore interessato era stato regolarmente avvisato.
- **una** situazione di errore da parte della Giuria che non ha segnalato il fatto nel tempo e nei modi prescritti.

Nella prima ipotesi, se la giuria aveva avvisato il giocatore, l'ARB. dopo averlo allontanato per il resto della gara definitivamente e dopo averlo fatto sostituire immediatamente da un compagno di riserva, deve accordare un T.R. a favore della squadra avversaria.

Nel secondo caso, essendo un errore del Segretario, l'ARB. si comporta come segue:

- la segnalazione avviene durante l'azione di attacco della squadra del giocatore espulso: questi è rientrato regolarmente. Dopo il tardivo intervento del Segretario, l'ARB. si fa consegnare la palla

provvedendo alla immediata sostituzione del giocatore gravato dei 3 falli, e fa riprendere il gioco alla squadra che era in possesso della palla al momento dell'interruzione, facendo proseguire il tempo della partita e dei 30" già iniziati.

- la segnalazione avviene in un'azione successiva o dopo la segnatura di un punto od in un tempo successivo a questi eventi: l'ARB. deve annullare tutto quanto accaduto e ripartire dal momento dell'eventuale rientro.

12 D. Dopo la segnatura di una rete, un giocatore di una squadra si attarda a protestare nei confronti dell'ARB.: quale decisione adotterà l'ARB.?

R. L'ARB. deve verificare se il comportamento del giocatore rientra nella cattiva condotta (Wp 21.10) e quindi dopo averlo richiamato verbalmente, sanzionare un'EDCS. Il sostituto rientra immediatamente ed entrambe le squadre iniziano il gioco con 7 giocatori.

13 D. In presenza di un motivo di sospensione (incidente, errore della Giuria, rottura del campo, etc) della partita, uno o più giocatori escono dall'acqua in piedi o si siedono sul bordo vasca, oppure, senza uscire, si sostengono di proposito tenendosi a una parte del campo di gioco. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. La regola precisa chiaramente che un giocatore non può uscire dall'acqua o sostenersi etc. Ma l'ARB., in merito al momento e con tempismo, sempre che non si venga a creare intralcio alla funzionalità del bordo vasca, inviterà i giocatori usciti a rientrare immediatamente in acqua, e gli altri a restarvi senza sostenersi, coerentemente alla disciplina in campo.

14 D. L'ARB. designato giunge sul campo in ritardo e rileva che la partita è stata iniziata da un altro collega. Come dovrà comportarsi?

R. Adoperandosi con la massima riservatezza e discrezione, lascia dirigere la partita a chi lo ha sostituito, riferendo all'Organo Tecnico quanto è avvenuto.

NOTA: Non esiste di norma un tempo di attesa per un ARB. (per le squadre è previsto - 30 min.- solo in caso determinato da provata causa di forza maggiore assoluta e improvvisa), mentre esistono norme ben precise e prescritte che consentano di iniziare senza ritardo (né anticipo) all'ora ufficiale della partita. La relazione di reciprocità sul piano delle attribuzioni funzionali, la condizione posta da una necessità di utilizzo dell'impianto e la decisione delle due squadre, che verbalizzeranno la loro scelta di far arbitrare un ARB. presente, possono comunque determinare l'utilizzo di un ARB. non designato ma necessariamente della stessa serie o superiore. In caso di non accordo fra le due squadre si può attendere l'ARB. designato affinché la partita abbia luogo.

15 D. L'ARB. designato non giunge sul campo di gara. Può essere sostituito da un altro ARB.?

R. Sì! In caso di assenza dell'ARB. Designato, le Società dopo aver consultato il GUG Centrale possono reperire un'ARB. disponibile e proporlo per lo svolgimento di una prestazione arbitrale. Anche in questo caso le due squadre devono verbalizzare la loro scelta di far dirigere la partita ad un ARB. presente.

NOTA: Nel caso di assenza dell'ARB. designato è opportuno che un ARB., di quella o superiore categoria, presente sul campo di gara, comunichi la sua presenza al Tavolo della Giuria e/o al Dirigente di servizio, tenendo presente che in partita di Campionato (o di attività Federale senza nessuna preclusione per altre manifestazioni extrafederali) può solo accettare la designazione se già abilitato per quella "Serie".

16 D. All'ora ufficiale di inizio della partita un ARB. è ancora assente. Come deve comportarsi l'ARB. presente?

R. L'ARB. presente deve prestare la sua attenzione nel modo adatto per corrispondere a determinate esigenze affinché la partita possa iniziare all'orario ufficiale. Con l'avvicinarsi graduale dell'orario deve stabilire d'intesa con i Capitani delle squadre, il tempo di attesa. Se poi all'orario stabilito, non fosse ancora arrivato l'altro ARB., quello presente lo deve comunicare al suo Designatore competente che deve disporre in merito. In caso di rinvio della partita stessa, l'ARB. Deve evitare categoricamente di dirigere l'incontro in modo amichevole.

NOTA: La partita, dove è prevista la prestazione di due ARB., non può essere effettuata con un solo ARB.

17 D. Esiste un tempo limite massimo entro il quale l'ARB., in caso di incidente o malore, debba ristabilirsi?

R. No. Qualora ritenga di essersi ristabilito in un tempo limitatamente ragionevole può continuare o meno la gara. Se l'ARB. ritiene di essere in grado di riprendere la partita e se nella sua discrezionalità, ritiene che l'interruzione in quanto limitata nel tempo, non abbia influito sulla regolarità dell'incontro. La ripresa del gioco avviene a favore della squadra che era in possesso del pallone al momento dell'interruzione, senza azzeramento dei 30".

18 D. Per un motivo qualsiasi l'ARB. non può portare a termine la sua prestazione. Può essere sostituito da un altro ARB. presente sul campo?

R. No. La sua sostituzione a gara iniziata non è ammessa. In caso di doppio arbitraggio non è ammessa la prosecuzione della gara con un solo ARB.,.

19 D. Da che momento e sino a quando i giocatori dipendono dal controllo dell'ARB.?

R. Per l'applicazione delle norme tecniche, dal momento in cui un giocatore s'impadronisce del pallone dopo che l'ARB. fischia l'inizio del tempo e sino al fischio del Cronometrista che ne sanziona la fine. Agli effetti disciplinari, invece, dal momento in cui l'ARB. accede sul campo e sino a quando lascia l'impianto stesso.

20 D. Da quale parte del bordo-vasca deve operare un ARB. durante la partita?

R. Un solo ARB., possibilmente, ma non necessariamente, opera sul piano-vasca opposto alle tribune o dove trova collocazione il Tavolo della Giuria, o dove reputi che esistano le migliori condizioni logistiche. In presenza di doppio arbitraggio i due ARB. si accordano tra di loro per scegliere il lato da cui inizieranno la gara.

21 D. Se i due Arbitri nella stessa azione, hanno una divergenza di opinione sulla sanzione di un fallo grave o di un fallo semplice e non si accordano, il Capitano (o i due) della squadra possono presenziare durante il colloquio? E come devono comportarsi per la decisione finale?

R. Gli ARB. non devono in nessuna maniera fare presenziare al loro colloquio i due Capitani, sollecitandone se fossero usciti dall'acqua, l'immediato rientro. Solo a divergenza chiarita gli ARB. devono prima di riprendere il gioco, dare una spiegazione ai Capitani delle squadre.

Inoltre gli ARB. dopo aver discusso pacatamente ed educatamente, non essendo giunti ad una decisione condivisa devono sanzionare il fallo più grave. L'ARB. in disaccordo, deve accettare la decisione del collega e continuare serenamente a dirigere la partita. E' consigliabile salvo casi eclatanti, non discutere mai le decisioni prese dal collega per evitare di incorrere in caduta di credibilità.

22 D. Una gara è terminata regolarmente, senza alcuna contestazione, senza incidenti, senza provvedimenti disciplinari. L'ARB. deve compilare ugualmente il PNV2?

R. Sì ! Il PNV2 rappresenta il documento che conclude l'incarico Arbitrale e costituisce ad ogni effetto, il documento probatorio dei fatti avvenuti prima, durante, e dopo lo svolgimento della partita.

23 D. L'ARB. fischia un fallo e segnala l'infrazione. Mentre il giocatore si appresta a rimettere in gioco il pallone o subito dopo, l'ARB. si accorge di aver sbagliato la segnalazione. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB., se per errore o inavvertitamente segnala in modo sbagliato, nel momento in cui se ne accorge e prima che il gioco sia ripreso, deve correggere la sua segnalazione. Prima di riprendere il gioco l'ARB. deve prestare attenzione affinché per effetto della variazione della sua decisione, una delle due squadre non tragga vantaggio dal repentino capovolgimento del gioco.

24 D. L'ARB., per errore o inavvertitamente emette un fischio. Come deve regolarsi nella circostanza ?

R. Il fischio di norma causa un'interruzione del gioco; quindi l'ARB. deve farsi consegnare il pallone, avvisare i Capitani dell'avvenuto errore, fare ricomporre le coppie dei giocatori e riprendere il gioco dalla squadra in possesso del pallone al momento dell'interruzione, senza azzerare il conteggio dei 30".

25 D. Un corpo estraneo cade in acqua durante il gioco. Come si regolerà l'ARB.?

R. L'ARB., nel momento più opportuno a gioco fermo, e/o dopo averlo specificatamente interrotto, deve farsi consegnare il pallone, provvedendo a far sì che il corpo estraneo venga allontanato o rimosso dal campo di gioco. Il gioco riprende da come interrotto.

NOTA: La presenza in campo di gioco di qualcosa di estraneo al gioco non determina per l'ARB. l'obbligo di interrompere immediatamente il gioco stesso. Valutata la situazione, lo può interrompere soltanto se tale corpo estraneo reca inconvenienti od intralcio allo svolgimento del gioco. A maggior ragione l'ARB. prima di fermare il gioco, deve valutare anche alla prima interruzione, se esiste una possibile situazione di vantaggio.

26 D. Che cosa si deve intendere per accidentalmente, nel caso di presenza di un corpo estraneo nel campo di gioco ?

R. Per "accidentalmente" si deve intendere tutto ciò di cui l'ARB. non ha potuto in maniera inequivocabile ravvisare la volontarietà nell'intralcio di un'azione di gioco.

NOTA: Qualora l'ARB. ravvisi, da parte di coloro che istituzionalmente sono sotto il suo controllo, volontarietà di intralciare il gioco, deve prendere gli adeguati provvedimenti tecnici. Il gioco deve riprendere come previsto dal R.T. Nel caso invece, tali situazioni dolose siano iniziativa determinata dal pubblico e pregiudichino per recidività, la regolarità dell'incontro, l'ARB. può sospendere l'incontro, prima in maniera temporanea, poi definitiva, oppure continuare a dirigere pro-forma la partita.

27 D. Qualora, per fatti gravi, l'ARB. intenda sospendere definitivamente la partita e capisca che il comportamento del pubblico è talmente minaccioso che potrebbe compromettere la sua incolumità, o quella dei giocatori, la partita può continuare?

R. Se l'ARB. era già ricorso a tutti i mezzi consentiti dal regolamento, per assicurare lo svolgimento normale della partita (diffida del Capitano, dei Dirigenti, etc.), può continuare a dirigerla pro-forma per evitare peggiori conseguenze. Deve poi segnalare questa sua decisione sul PNV2, precisando

chiaramente i motivi sia della sospensione, sia della continuazione “pro forma”, ed il “tempo” a partire dal quale la partita non è stata più ritenuta regolare.

28 D. Se una squadra, durante il corso di una partita, si ritira dal campo (per proteste contro l'arbitraggio od altro motivo), quale deve essere il comportamento dell'ARB.?

R. L'ARB. deve prendere atto del ritiro e ritenere sospesa definitivamente la gara, anche se la squadra che si è ritirata ritornasse sulla sua decisione, dandone avviso al Segretario, al Cronometrista ed al Capitano della squadra rimasta in campo. Deve poi farne regolare menzione sul PNV2.

29 D. Prima, durante o dopo la gara uno o più giocatori si sono infortunati. Che cosa deve fare l'ARB.?

R. L'ARB. deve sempre prendere atto personalmente dell'infortunio e farne la dovuta descrizione (danno, posizione, momento, motivo, etc.) sul PNV2; sia nell'eventualità in cui il giocatore sia stato sostituito o meno, si deve far rilasciare il relativo certificato dal medico di servizio (quando presente prima o dopo la gara) allegandolo alla documentazione della partita.

30 D. La sospensione definitiva di una partita dipende dall'esclusivo giudizio dell'ARB., ma per quali circostanze può sospendere definitivamente, lo svolgimento di una partita ?

R. Le circostanze che possono determinare la sospensione sono quelle che non consentono lo svolgimento regolare della partita. In particolare le più significative sono:

- mancanza di visibilità;
- temporali con fulmini persistenti;
- rottura di una parte delle porte (non riparabile);
- rottura di una parte del campo (non riparabile);
- comportamento violento da parte del pubblico;
- ritiro di una o di entrambe le squadre;
- particolare comportamento dei giocatori che impedisca il regolare svolgimento della gara;
- infortunio dell' ARB.

NOTA: E' necessario che ogni ARB. rediga il verbale con precisione, non dimenticando che coloro che devono giudicare, dovranno avere l'esatta sensazione di quanto è avvenuto attraverso appropriate e fedeli descrizioni. Inoltre, l'ARB., deve conservare una copia del PNV2. Se è vero che a mente calda si possono ricostruire tutti i fatti in perfetta aderenza con la realtà, è altrettanto vero che tali fatti con il tempo si possono confondere o peggio dimenticare in un'eventuale richiesta di supplemento di verbale.

31 D. Durante la partita l'ARB. si accorge che il suo fischiotto non emette più alcun suono (o si rompe). Come deve regolarsi?

R. E' consigliabile per l'ARB. disporre di due fischiotti. Qualora l'ARB. non avesse il fischiotto di riserva e/o la segnalazione fosse stata effettuata in ritardo, dopo essersi fatto dare il pallone e informati i due Capitani dell'accaduto, deve riprendere il gioco come da regolamento e secondo il motivo per cui avrebbe voluto fischiare (ripresa o interruzione del gioco).

32 D. Nel caso di fischio simile a quello dell'ARB., emesso da una persona del pubblico, mentre il gioco è in svolgimento, come si regolerà l'ARB.?

R. L'ARB. non può tenere conto del fischio emesso da un estraneo e con gesti esplicativi dovrà invitare al proseguimento del gioco. Alla prima interruzione, dopo essersi fatto consegnare la palla, inviterà il Dirigente di Servizio a provvedere affinché la cosa non ripeta.

NOTA: Qualora il fischio abbia in qualche modo interferito o influenzato palesemente il normale svolgimento del gioco, l'ARB. deve immediatamente interromperlo e procedere come sopraddetto. Riprenderà il gioco a favore della squadra, che al momento di tale fischio era in possesso della palla. L'ARB., al ripetersi di quanto sopra in modo continuato, con il conseguente impedimento del regolare svolgimento dell'incontro, può ritenere ciò motivo di sospensione definitiva della partita; egli deve far comunque menzione sul PNV2, anche se tale evento non si ripetesse nel proseguo della partita.

33 D. Nel caso il gioco debba essere ripreso con una rimessa in gioco dell'ARB., questa deve essere eseguita nel punto esatto in cui è avvenuta l'interruzione?

R. Sì! L'ARB. comunque deve effettuare la rimessa in gioco in prossimità della zona in cui si trovava il pallone, in un punto adatto alla rapidità della ripresa del gioco e come prescritto dal R.T. App. A..

34 D. Se nella rimessa in gioco dell'ARB., un giocatore si impossessa del pallone prima che lo stesso tocchi la superficie dell'acqua?

R. E' regolare ! Sempre che l'avversario abbia avuto la stessa possibilità di impossessarsi del pallone. In caso contrario l'arbitro deve far ripetere la sua rimessa.

35 D. L'ARB. fischia in ritardo l'infrazione di gioco a favore della squadra subito dopo che gli avversari hanno il possesso del pallone. Come deve regolarsi l'ARB. in merito?

R. L'ARB. Deve interrompere il gioco, si fa consegnare il pallone, deve ricostituire l'equilibrio tra i giocatori (30" di possesso pallone e posizione) facendo riprendere il gioco in conformità all'infrazione rilevata in ritardo.

36 D. L'ARB. di attacco segnala una rimessa del portiere, immediatamente dopo il collega segnala il Tiro d'Angolo. Come deve essere ripreso il gioco?

R. In nessun caso deve essere assegnata una rimessa dell'ARB. (palla a due), ma più semplicemente l'ARB. di attacco si deve uniformare alla decisione dell'ARB. di difesa (la segnalazione del tiro d'angolo ha la supremazia nella decisione finale). Non è prevista la situazione contraria.

Nota: Non deve succedere che l'ARB. di attacco fischi il T.A. ed immediatamente dopo il collega fischi una rimessa al portiere. E' bene osservare che per collaborare meglio ed evitare decisioni contrastanti, l'ARB. di attacco che è nella condizione di incertezza per giudicare, dia il tempo al collega di manifestare la sua decisione con una cenno di intesa.

37 D. Se un giocatore E.T. non entra nel suo pozzetto di espulsione a causa di un malore, ma esce dal bordo vasca, quando deve rientrare il sostituto?

R. L'Arb. fa continuare il gioco ed il sostituto rientra dal suo pozzetto secondo la regola WP 21.3. Il giocatore colto da malore se ritenuto idoneo, può rientrare successivamente in campo.

38 D. L'allenatore della squadra in possesso di palla, chiede i tre minuti per un infortunio o malore di un suo giocatore che vengono concessi dall'Arbitro. Passati circa due minuti, lo stesso allenatore chiede T.O. : Al termine del T.O. il giocatore può essere sostituito ?

R. Sì! il T.O. annulla l'obbligo dei tre minuti, ed il giocatore infortunato può essere sostituito al termine del T.O. stesso, ed ha il diritto di rientrare successivamente in campo.