



Regolamento tecnico Waterbasket



REGOLAMENTO TECNICO WATERBASKET

ART.1 PARTITA DI WATERBASKET

1.1 Partita di waterbasket

La gara viene giocata da due squadre di cinque giocatori ciascuna in acqua, uomini, donne, senza l'ausilio delle pinne. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

La partita di Waterbasket viene controllata dagli arbitri, dagli ufficiali di campo (refertista/segnapunti e cronometrista) e da un commissario se presente.

1.2 Canestro: proprio/degli avversari

Il canestro che viene attaccato da una squadra è il canestro degli avversari, mentre il canestro che viene difeso da una squadra è il proprio canestro.

1.3 Squadra vincente

La squadra vincente è quella che ha realizzato il maggior numero di punti alla fine del tempo di gioco.

ART.2 CAMPO DI GIOCO

2.1 Campo di gioco

Il campo di gioco è in acqua e oltre ad avere una profondità minima di 180 cm, deve essere appositamente delimitato da un rettangolo di gioco di dimensioni 20 m di lunghezza e 15 m di larghezza.

Tali dimensioni potranno variare tenendo conto della struttura in cui si intende effettuare la partita. Le variazioni massime consentite saranno di 5 metri, in difetto alle dimensioni imposte.

2.2 Linee

Verranno create disponendo in maniera visibile, dei segnali paralleli lungo il lato più lungo del rettangolo di gioco. Le linee di gioco sono:

2.2.1 Linea bianca: sarà la delimitazione della metà campo da cui avrà inizio il gioco (Fig. 1).

2.2.2 Linea rossa: rappresenta la linea sulla quale si posiziona il giocatore della squadra in attacco per rimettere la palla in gioco in caso di corner (angolo). La collocazione della linea gialla sarà a quattro metri dalla linea che delimita la fine del campo di gioco (Fig. 1).

2.2.3 Linea gialla: sarà la delimitazione entro la quale al canestro effettuato verranno assegnati 2 punti, e oltre la quale al canestro effettuato verranno assegnati 3 punti. E' altresì la linea ove verrà tirato il tiro libero. La collocazione della linea gialla sarà a quattro metri dalla linea che delimita la fine del campo di gioco (Fig. 1).

Rappresenta anche la delimitazione dell'area dove l'attaccante dovrà stare dietro o in linea con l'ultimo difensore. Ciò avrà validità sia che il giocatore attaccante sia in fase attiva, sia in fase passiva dell'azione di gioco.

2.3 Area e collocazione delle panchine delle squadre

Verranno collocate all'esterno del campo di gioco, se possibile, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo (Fig. 1).

2.4 Illuminazione

L' impianto dovrà garantire una adeguata illuminazione, allo scopo di rendere visibile il gioco e portare a termine l'incontro.

2.5 Obblighi squadra ospitante

La squadra di casa ha il dovere di fornire l'attrezzatura regolamentare per la disputa della partita, compresi i palloni. Sarà cura dell'arbitro certificare l'ottimale condizione per la disputa della partita.

ART . 3 ATTREZZATURA TECNICA

3.1 Canestri galleggianti

I canestri galleggianti devono essere inaffondabili, costruiti con materiale rigido, muniti di regolare tabellone avente dimensioni comprese tra 95-115 cm (larghezza) e 60-65 cm (altezza) e di un cerchio metallico, munito di rete, avente diametro di 45 cm situato ad un'altezza di 130 cm dal pelo dell'acqua.

Tale altezza sarà variabile in eccesso e/o difetto di 3 cm.

Il tabellone così composto dovrà sporgere rispetto alla base galleggiante di una distanza compresa tra un minimo di 12 cm e un massimo di 24 cm, ciò per garantire una maggiore sicurezza dei giocatori.

3.2 Palloni

La palla deve essere sferica e impermeabile, fatta con apposita amalgama per assicurare un'ottimale presa in acqua. Il peso dovrà essere compreso tra i 350g e i 500g. La circonferenza dovrà essere compresa tra 60 e 70 cm. La sua colorazione dovrà garantire un'eccellente visibilità tra i giocatori e un'ottima visibilità in acqua.

3.3 Segnatempo 24 secondi

I segnatempo arrecanti il count-down dei 24 secondi devono essere posizionati a bordo campo in prossimità del canestro e ove possibile nel canestro stesso. La loro collocazione deve essere visibile sia agli atleti in campo che all'arbitro (Fig. 1). Dovranno essere almeno due ognuno in fondo ad ogni metà campo, e saranno muniti di segnalatore acustico differenziato nei casi di scadenza del tempo di gioco o di termine dei 24 secondi a disposizione per il completamento

dell'azione.

3.4 Indicatori d'area e loro ubicazione

Gli indicatori d'area servono per delimitare le aree di gioco, e saranno di colore bianco per la linea di mezzeria del rettangolo di gioco, giallo per la linea dei 4 metri o del fuorigioco (che delimita l'area del tiro da 3 punti) e rossi per delimitare la linea di fondo. Il tutto è visibile nella fig. 1. Gli indicatori potranno essere collocati sia lungo il bordo campo o direttamente applicati sulle corsie, in entrambi i casi saranno posti parallelamente sul lato opposto.

3.5 Tabellone segnapunti

Il tabellone segnapunti dovrà avere le stesse caratteristiche di quello usato per il basket.

3.6 Palette segnalazione falli

Le palette dovranno essere numerate fino a quattro, in assenza delle stesse il refertista/segnapunti potrà avvalersi dell'uso delle mani per la segnalazione.

ART. 4 LE SQUADRE E LORO INQUADRAMENTO

4.1 Definizioni

Un componente della squadra può partecipare ad una gara quando ha l'autorizzazione a giocare per una squadra secondo le regole, comprese quelle concernenti i limiti d'età, dell'ente organizzatore della competizione. Ogni giocatore ha diritto a giocare quando è stato iscritto al referto, prima dell'inizio della stessa, a patto che non debba scontare sanzioni disciplinari avvenute precedentemente la gara o durante la stessa.

4.2 Regole

Ciascuna squadra è composta da:

- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiori a 12 elementi, di cui 5 titolari e 7 riserve incluso un capitano;
- un allenatore ed eventualmente un vice allenatore;
- un massimo di 5 persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina con compiti specifici, ad esempio accompagnatore-medico-fisioterapista-dirigenti;
- le squadre devono garantire per l'inizio del gioco almeno 5 giocatori e durante lo svolgimento della gara non potranno essere meno di 3 giocatori, pena la partita persa;

4.3 Divise e equipaggiamento

Ogni squadra dovrà esibire lo stesso colore di calottina con il numero ben visibile e di colore decisamente contrastante a quello dell'altra squadra.

4.3.1 Oggetti e indumenti non consentiti

E' proibito per i giocatori tenere oggetti potenzialmente pericolosi quali orologi-anelli-bracciali-collane ecc... e quant'altro ritenuto pericoloso dall'arbitro, incluso la lunghezza delle unghie.

4.3.2 Costumi

E' possibile utilizzare sia costumi interi che a slip, a patto che l'intera squadra indossi lo stesso tipo.

4.4 Altro equipaggiamento

Ogni altro equipaggiamento non specificatamente contemplato dal presente articolo deve essere approvato dalla Commissione tecnica del Waterbasket della Federazione Italiana Pallacanestro.

ART. 5 INFORTUNIO DEL GIOCATORE

5.1 Definizioni

Nel caso in cui avvenga un infortunio ad un giocatore l'arbitro ha la facoltà di fermare il gioco per valutare l'entità del danno procurato. Sarà cura dello stesso valutare se fermare immediatamente il gioco o aspettare che la palla esca dal rettangolo di gioco, ciò non dovrà procurare danno al giocatore infortunato né alle squadre in campo. Al momento del soccorso verrà fermato il tempo dall'ufficiale di gara cronometrista.

5.2 Sostituzione

Nel caso in cui si ritenga necessario una medicazione o un qualsiasi altro medicamento che superi i tre minuti di tempo, è obbligatoria la sostituzione del giocatore.

5.3 Giocatore sanguinante

Se un giocatore sanguina o ha una ferita aperta deve essere immediatamente sostituito, e potrà rientrare in gioco solo dopo che la perdita di sangue sia stata fermata e la zona ferita sia stata adeguatamente coperta.

5.4 Assegnazione tiri liberi

Se sono stati assegnati tiri liberi al giocatore infortunato, e c'è bisogno di una sostituzione seppur temporanea del giocatore, gli stessi devono essere effettuati dal suo sostituto. Il sostituto non può essere a sua volta sostituito fino a che non abbia giocato nella successiva azione di gioco.

ART. 6 CAPITANO: DOVERI E DIRITTI

6.1 Definizione

Il capitano rappresenta la propria squadra sul campo di gioco. Gli è permesso colloquiare con la dovuta cortesia con

l'arbitro per avere informazioni, solo nelle fasi di gioco interrotto.

6.2 Capitano come allenatore

Nel caso in cui l'allenatore o il suo vice non siano disponibili, il capitano potrà assumere la funzione di allenatore.

6.3 Compiti del capitano

Il capitano, subito dopo il termine della gara, deve informare il primo arbitro se la sua squadra intende sporgere reclamo avverso al risultato della gara, firmando il referto di contestazione.

ART. 7 ALLENATORE : DOVERI E DIRITTI

7.1 Referto di squadra

Almeno 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara, ciascun allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti / refertista la lista con i nomi e i numeri dei componenti della squadra designati a prendere parte alla gara. Verrà specificato chi sia il capitano, l'allenatore e l'eventuale vice-allenatore. Tutti i giocatori registrati sul referto di gara sono autorizzati a giocare anche se arrivano in ritardo.

7.2 Inizio del gioco

Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara l'allenatore deve comunicare al refertista i 5 giocatori che inizieranno il gioco.

7.3 Diritti

L'allenatore e/o il vice-allenatore sono le uniche persone che hanno il diritto di stare e rimanere all'interno dell'area di panchina in piedi, possono recarsi al tavolo degli ufficiali di campo durante la gara per chiedere informazioni (solo in caso di gioco fermo), sono gli unici che possono conferire con i giocatori in campo a patto che mantengano un comportamento corretto. Spetta all'allenatore comunicare all'arbitro in caso di sostituzione chi è il capitano.

7.4 Allenatore-Capitano

Il capitano della squadra assumerà le funzioni di allenatore, se non è presente o non in grado di continuare e se non vi sia un vice allenatore. Se il capitano deve lasciare il terreno di gioco può continuare a svolgere le funzioni di allenatore. Tuttavia nel caso in cui debba lasciare il campo per un fallo da espulsione o in caso di infortunio il suo sostituto come capitano assumerà anche le funzioni di allenatore.

Art. 8 TEMPO DI GIOCO, PUNTEGGIO, AZIONE SUPPLEMENTARE

8.1 Durata della gara.

La gara comprende 4 periodi di gioco da 8 minuti effettivi ciascuno. Tale periodo può oscillare in eccesso o difetto di un minuto, qualsiasi variazione dovrà essere antecedente all'incontro o al torneo. Nei time-out e nel gioco fermo va interrotto il cronometro. La fine di ogni tempo sarà segnalata da un segnalatore acustico a sirena, così come la fine dei 24 secondi d'azione.

8.2 Intervallo di gioco

Ci saranno intervalli di gioco di due minuti tra il primo ed il secondo periodo di gioco e tra il terzo e il quarto periodo di gioco. L'intervallo di tempo tra il secondo e il terzo periodo sarà di 3 minuti.

8.3 Intervallo pre-gara

E' previsto un intervallo di venti minuti prima dell'orario di inizio gara per l'organizzazione della gara e la consegna dei referti.

8.4 Inizio periodi

I periodi devono iniziare con la messa in gioco della palla da parte dell'arbitro al centro del campo, con i giocatori che partiranno al fischio dell'arbitro dal proprio fondo campo per raggiungere la palla al centro campo.

8.5 Punteggio

Vince l'incontro la squadra che realizza più punti, ogni canestro vale due punti se realizzato all'interno dell'area gialla, tre punti se realizzato oltre l'area gialla (se il giocatore si trova sulla linea immaginaria gialla il canestro vale due punti) e un punto se realizzato con un tiro libero.

8.5.1 Punteggio pari: continuazione match - vincitore

Se il punteggio è pari alla fine della partita, cioè al termine del quarto periodo, la gara continuerà con un unico tempo supplementare di tre minuti effettivi. Durante il tempo supplementare non potranno essere chiamati i time out.

Al termine del tempo supplementare, se persiste il risultato di parità, si procederà a determinare il vincitore attraverso una serie di tiri liberi che si svolgerà secondo la seguente procedura:

- saranno tirati 5 tiri liberi, alternativamente dalle due squadre, da cinque diversi giocatori;
- possono tirare i tiri liberi solo i cinque giocatori presenti in acqua al termine del tempo supplementare;
- l'ordine dei giocatori che battono i primi cinque tiri liberi dovrà essere comunicato all'arbitro dall'allenatore delle rispettive squadre;
- se prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri liberi, una di esse segna un numero di canestri che l'altra non potrà mai realizzare pur terminando la serie dei cinque tiri, l'esecuzione dei tiri non dovrà essere proseguita;
- se al termine della serie di 5 tiri liberi le squadre fossero ancora in parità si procederà ad oltranza, sempre alternativamente e con lo stesso ordine comunicato in precedenza, fino a quando una squadra avrà realizzato un canestro più dell'altra a parità di tiri;
- soltanto i giocatori indicati sono autorizzati a sostare nel campo di gioco durante l'esecuzione dei tiri liberi;
- tutti i giocatori eccetto colui che esegue il tiro, devono sostare nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri liberi.

8.6 Fallo commesso contemporaneamente al suono della sirena

Se viene commesso un fallo grave nella metà campo avversaria contemporaneamente o appena prima del suono della sirena, i tiri liberi verranno tirati prima dell'inizio del periodo successivo. Se è in atto l'ultimo periodo, i tiri liberi devono essere tirati senza possibilità di prendere il rimbalzo.

ART. 9 INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO O DELLA GARA.

9.1 Inizio periodi

I periodi iniziano quando l'arbitro dal centro del campo fischia l'inizio del gioco e tira la palla verso il centro del campo con le squadre che partono dalla linea di fondo del proprio canestro a contendersi la palla.

9.2 Eccezione inizio gara

La gara non può avere inizio se una delle due squadre si presenta sul terreno di gioco con meno di cinque giocatori pronti a giocare. Pena la perdita della partita a tavolino, il tempo massimo di attesa è di due periodi escluso l'intervallo.

9.3 Riscaldamento

Prima dell'inizio del primo e terzo periodo è possibile un riscaldamento nella metà campo ad ogni squadra attribuita.

9.4 Attribuzione campo

Prima dell'inizio della gara i due capitani si metteranno d'accordo sulla scelta del campo in presenza dell'arbitro o sceglieranno tramite sorteggio, la scelta del campo rimarrà invariata per i primi due periodi. All'inizio del terzo periodo le due squadre si scambieranno il campo, e tale situazione rimarrà invariata fino alla fine della gara.

9.5 Fine periodo - gara

I periodi e la gara termineranno quando il segnale acustico del cronometro di gara indicherà la fine del tempo di gioco.

ART. 10 IL REGOLAMENTO

10.1 Caratteristiche del gioco

Il Waterbasket è un gioco che non ammette in linea di principio contatti fisici con le mani, né con i piedi, solamente in caso di possesso palla è consentito al giocatore di distanziarsi con il braccio (senza affondare e/o spingere) da una marcatura eccessivamente stretta che non gli permetta di mantenere la posizione e quindi la libertà di azione. A seconda della gravità del fallo vi è la rimessa in gioco (fallo semplice) a carico del giocatore che lo subisce, o in caso di fallo grave, questo verrà annotato a carico del giocatore che lo ha commesso, previsti due tiri liberi se il fallo è stato commesso oltre la metà campo avversaria, e concesso un tiro libero aggiuntivo nel caso venga commesso fallo su canestro realizzato sempre nella metà campo avversaria.

10.2 Spostamento dei giocatori sul campo di gioco

Lo spostamento dei giocatori deve avvenire esclusivamente nuotando con la palla davanti al petto oppure, tenendo con la mano la palla che poggia in acqua. In entrambi i casi è possibile colpire la palla togliendola al possessore. Nel caso in cui il giocatore avanzi con il braccio sollevato con la palla in mano, verrà concessa la rimessa al giocatore avversario.

10.3 Regola dei 3 secondi

Al giocatore che solleva la palla dall'acqua non potrà essere tolta la palla dalla mano o colpito il braccio, ma lo stesso non potrà tenere la medesima posizione (braccio alzato) per più di 3 secondi, pena il cambio del possesso palla; questi dovrà, o tirare la palla a canestro, o passarla, oppure rimetterla in acqua e nuotare.

10.4 Regola della doppia trattenuta

Il giocatore, una volta poggiata la palla in acqua, potrà sollevare il braccio per tirare o passare la palla, o rimetterla in acqua per nuotare, ma non potrà risollevare la palla dall'acqua una seconda volta.

10.5 Canestro allo scadere del tempo

Il canestro è da considerarsi valido se la palla è staccata dalla mano e va a canestro al suono della sirena dei 24 secondi e/o della fine partita.

10.6 Regola del vantaggio

Se si verifica un contatto fisico non grave, può essere applicata, a discrezione dell'arbitro, la regola del vantaggio nel caso in cui la squadra che lo subisce sia avvantaggiata nel fare canestro.

10.7 Regola sul possesso palla a due mani

Il giocatore che è intento a tirare e/o passare la palla può tenerla sollevata anche con entrambe le mani. E' vietato tenerla in acqua con entrambi le mani.

10.8 Regola sulla deviazione del tiro nella fase discendente della palla

Qualora la palla in fase discendente venga deviata dal canestro, viene convalidato il canestro e assegnato un tiro libero aggiuntivo.

10.8.1 regola del fallo sul giocatore che effettua il canestro

Nel momento in cui viene commesso un fallo sul giocatore che ha effettuato il canestro, verrà convalidato il canestro e assegnato un tiro libero aggiuntivo.

10.9 Regola della palla stoppata

E' da considerarsi regolare la palla stoppata dal difensore all'attaccante esclusivamente quando la palla è staccata dalle mani dell'attaccante. In caso contrario potrà essere decretato fallo da tiro libero se viene colpita la palla o il braccio dell'attaccante che ne è in possesso nella metà campo avversaria.

10.10 Regola della palla contesa

Nel caso in cui la palla venga contemporaneamente presa dal difensore e dall'attaccante, viene consegnata la palla all'arbitro che provvederà a rimetterla in gioco tra i due giocatori.

10.11 Il cilindro come area di movimento del giocatore in possesso di palla

Il principio del cilindro è lo stesso utilizzato nel basket, per cui il giocatore che ha il possesso palla si trova all'interno di

un cilindro immaginario che non può essere invaso dall'avversario, delimitato lateralmente dal raggio ottenuto dalle braccia sollevate e piegate a 90°, frontalmente dai palmi delle mani, dietro dai glutei. Nel caso in cui venga oltrepassata tale delimitazione verrà disposta una rimessa in gioco per la squadra che ha subito tale infrazione.

10.12 Corner o palla fuori e rimessa laterale

E' considerato corner o angolo quando la palla esce dal fondocampo o tocca la base del canestro essendo stata deviata dal difensore, in tal caso l'attaccante batterà l'angolo dal lato da dove è uscita la palla sulla linea dei 2 metri, differentemente quando la palla è della difesa, cioè nel caso in cui l'attaccante abbia buttato la palla fuori dal fondo del campo, la difesa rimetterà in gioco dal proprio fondo campo con il primo passaggio che non potrà superare la propria metà campo.

Nel caso in cui la palla rimanga bloccata tra il canestro ed il tabellone, a seconda dell'ultima deviazione vi sarà la rimessa dal fondo come se fosse uscita dal campo, o il corner sulla linea dei 2 metri dal lato dove è rimasta bloccata la palla. La palla quando esce fuori lateralmente dal campo verrà rimessa in gioco dalla squadra che non ha toccato per ultima la palla (rimessa laterale).

10.13 Fuorigioco

E' considerato fuorigioco il giocatore attaccante che all'interno dell'area gialla, sia in azione attiva che passiva di gioco, si trova oltre l'ultimo difensore o non in linea con lo stesso. Le righe di comparazione per la determinazione del fuorigioco sono la linea GIALLA e quella di FONDO CAMPO. In caso di fuorigioco del giocatore attaccante verrà fermato il gioco e decretata una rimessa dal punto in cui è stato chiamato il fuorigioco.

Art . 11 POSIZIONE DELLE SQUADRE E ARBITRO

11.1 Le squadre

Per decretare la posizione in campo delle squadre all'inizio della partita sarà lanciata una moneta dall'arbitro, a meno che non sia necessario per accordi tra le squadre; il cambio della metà campo avverrà al terzo tempo e così rimarranno fino alla fine della gara.

11.2 Arbitro

Di regola l'arbitro si posizionerà a bordo vasca lungo il lato dove si trova il tavolo degli ufficiali di gara, eccezion fatta nel caso in cui l'arbitro abbia maggiore visibilità dall'altro lato, ad esempio in presenza di riflessi in acqua e quant'altro arrechi disturbo all'arbitraggio.

11.3 Partita arbitrata da due arbitri

Nel caso di partita arbitrata da due arbitri, questi saranno disposti sui lati opposti della piscina ed avranno gli stessi poteri.

ART. 12 SOSPENSIONE O TIME-OUT

12.1 Definizione

Una sospensione è un'interruzione del gioco richiesta dall'allenatore, dal vice-allenatore o da chi ne fa le veci, nel momento in cui la propria squadra ha il possesso palla.

12.2 Regola

La durata di una sospensione è di un minuto, e ha inizio quando tutti i componenti di una squadra hanno raggiunto il bordo vasca di fronte alla loro panchina (tempo massimo per una sospensione compreso il tempo di percorrenza della vasca è di 2 minuti).

12.2.1 Quantità

Le sospensioni a disposizione per una squadra sono quattro per partita, di cui una per periodo e non possono essere riportate nel successivo periodo se non effettuate.

12.3 Procedura

Solo un allenatore o un vice-allenatore ha il diritto di chiedere una sospensione, e dovrà stabilire un contatto visivo con l'arbitro.

12.4 Modalità

Ha inizio solo quando l'arbitro fischia ed effettua l'apposita segnalazione e termina quando il cronometrista con il segnale acustico ne determina la fine.

ART . 13 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

13.1 Definizione

La sostituzione viene effettuata dall'allenatore o da chi ne fa le veci.

13.2 Regola

I sostituti potranno sostituire il titolare al momento che la propria squadra sia in possesso palla, nell'intervallo tra un periodo e un altro, nel caso in cui il titolare sia espulso (sostituzione obbligatoria) e nelle sospensioni o time-out.

13.2.1 Modalità

La sostituzione avverrà a norma di regolamento ma bisognerà attendere che il titolare sia uscito dal campo di gioco.

13.2.2 Area sosta

La riserva che entra in gioco dovrà sostare in acqua nel fondo del proprio campo nell'area di sostituzione (Fig.1).

13.3 Sanzioni errata sostituzione

Nel caso in cui non venga rispettata la regola ed il sostituto accede prima che il titolare sia uscito, verrà assegnato il

1. Fallo grave al giocatore entrante;
2. Due tiri liberi e possesso palla per la squadra avversaria.

13.4 Sostituzione su tiro libero

Il titolare incaricato di effettuare un tiro libero, se non infortunato, non può essere sostituito fino a che non ha tirato i tiri liberi assegnati.

13.5 Sostituzione fino ad esaurimento

Le riserve dovranno entrare sempre in gioco in caso di espulsione del giocatore titolare in acqua fino al loro esaurimento. L'unica deroga è per giocatori precedentemente usciti per infortunio.

ART . 14 GARA PERSA PER FORFAIT O INFERIORITA' NUMERICA.

14.1 Gara persa per forfait

Una squadra perde la gara per forfait se:

- i giocatori presenti non raggiungono il numero minimo di 5 per scendere in acqua e iniziare il gioco. Il tempo massimo di attesa è di due periodi escluso l'intervallo (esempio: se è stato deciso che i periodi debbano durare 8 minuti, il tempo di attesa è di 16 minuti);
- il comportamento di una squadra sia tale da impedire lo svolgimento della gara;
- una squadra si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata dall'arbitro;

14.1.1 Sanzione per forfait

La squadra avversaria vincerà la gara con un punteggio di dieci a zero, aggiudicandosi tre punti in classifica e zero per la squadra assente. Per l'eventuale sanzione disciplinare fa fede quello che verrà stabilito dall'organo competente.

14.2 Gara persa per inferiorità numerica

La gara sarà dichiarata persa quando il numero dei giocatori non raggiunga il numero di tre all'interno di una squadra.

14.2.1 Sanzione per inferiorità numerica

Alla squadra che rimarrà in inferiorità numerica, a prescindere dal risultato ottenuto fino a quel momento, verranno azzerati i canestri realizzati e concesso un punto come da partita persa; all'altra squadra rimarranno i canestri realizzati fino a quel momento, più due punti della vittoria. Per eventuali sanzioni disciplinari fa fede quello che verrà disposto dall'organo competente. Nel caso siano previsti una gara di andata e una di ritorno, sarà presa in considerazione, in caso di parità, la differenza dei canestri.

Art . 15 FALLI SEMPLICI DA RIMESSA IN GIOCO

Vengono considerati falli semplici e puniti con una semplice rimessa in gioco le seguenti casistiche:

- superare i 24 secondi di possesso palla senza che si sia riuscito a concludere a canestro;
- partire in anticipo per contendersi la palla al centro del campo
- spostarsi con la palla tenuta fuori dall'acqua;
- tenere la palla in acqua con entrambe le mani;
- stringere a sé la palla;
- immergersi durante le azioni di gioco;
- coprire la visuale del gioco mettendo una mano vicino al viso del giocatore avversario;
- perdere tempo con la palla in mano. Caso 1 superare i 3 secondi con il braccio sollevato tenente la palla. Caso 2 il giocatore non può sollevare la palla dall'acqua per due volte consecutive;
- superare il centro campo in fase di rimessa dal fondo con il primo passaggio utile;
- toccare il fondo vasca con i piedi;
- fuorigioco;
- colpire la palla con un pugno;
- facilitare il compagno di squadra sotto canestro (sollevare o fare da appoggio) sia in fase difensiva che in fase di attacco;
- nuotare addosso al giocatore avversario;
- ostacolare con le mani il giocatore con la palla;

- invadere lo spazio (regola cilindro immaginario) del giocatore possessore di palla;
- rimpossessarsi della palla dopo che lo stesso giocatore ha tirato un tiro libero;
- affondare la palla sott'acqua (nel caso in cui venga affondata la palla da un giocatore che subisce un fallo da contatto fisico con le mani, viene segnalata quest' ultima come infrazione);
- toccare la palla con i piedi;
- ostacolare con i piedi senza calciare.

Nota: i falli semplici dovranno essere battuti da dove è avvenuta l'irregolarità.

ART. 16 FALLI GRAVI O PERSONALI ANTISPORTIVI

Vengono considerati falli gravi tutti quelli che arrecano danno al giocatore avversario, impedendo vistosamente l'impossibilità del gioco, nello specifico sono:

- trattenere il giocatore con o senza palla;
- colpire il braccio sollevato con la palla o colpire la palla (braccio sollevato dall'acqua);
- affondare il giocatore;
- spingere il giocatore;
- calciare volontariamente contro un giocatore;
- colpire violentemente un giocatore;
- spruzzare acqua;
- togliere la palla dal canestro in fase discendente;

La casistica esposta è in continua evoluzione, sarà cura dell'arbitro durante una gara valutare se altri comportamenti possano essere considerati gravi o antisportivi.

La sanzione che verrà applicata dall'arbitro sarà la sospensione del gioco e la segnalazione al refertista del giocatore che ha commesso il fallo indicando il numero della calottina. Se il fallo è commesso dall'attaccante vi sarà una rimessa in gioco della difesa dal punto dove è avvenuto il fallo, nel caso in cui il fallo sia commesso dal difensore nella propria metà campo sono previsti due tiri liberi. Il numero massimo di falli concessi ad un giocatore sono 4, dopodiché questi sarà sostituito con la riserva, se ancora possibile, altrimenti la squadra giocherà in inferiorità numerica con minimo tre giocatori in acqua.

E' considerato fallo da espulsione diretta appendersi al canestro (in caso di canestro realizzato, verrà annullato), fare oscillare o capovolgere appositamente il canestro, e qualsiasi comportamento considerato eccessivamente violento, in azione e non, e di ostruzione all'arbitro sarà messo a referto dall'arbitro e sottoposto al giudice sportivo e/o alla commissione disciplinare.

ART . 17 TIRI LIBERI

17.1 Definizione

Il tiro libero è un'opportunità concessa a un giocatore di segnare un punto, non disturbato, da una posizione di quattro metri frontalmente al canestro.

17.1.1 definizione aggiuntiva

Qualsiasi fallo o violazione effettuata durante lo svolgimento dei tiri liberi sarà punita come da regolamento a seconda dei casi.

17.2 Disposizione in campo

Il giocatore che effettua il tiro libero deve posizionarsi all'altezza della linea gialla dei quattro metri, frontalmente al canestro, la difesa avversaria deve essere posizionata con i giocatori disposti gli uni di fronte agli altri sulla linea rossa dei due metri, gli attaccanti a seguire sempre disposti parallelamente. Gli altri giocatori dovranno rimanere dietro a colui che effettua il tiro.

17.3 Tiri liberi

Il numero dei tiri liberi concessi ad un giocatore per un fallo grave o antisportivo ricevuto nella metà campo avversaria è di due. Lo stesso sarà obbligato ad effettuare i tiri se non infortunatosi al momento del fallo, allorché sarà il suo sostituto ad effettuare i tiri.

17.4 Tiro libero aggiuntivo

Un tiro libero aggiuntivo viene dato quando il giocatore attaccante che tira, effettua un canestro contemporaneamente al fallo subito, o nel caso in cui la palla in fase discendente venga deviata dal canestro.

17.6 Tiro libero corto

Nel caso in cui un giocatore effettui un tiro libero corto o con palla che rimane in campo senza toccare né tabellone né canestro, viene considerato fuori, e a seconda dei casi si effettua il tiro libero successivo oppure la palla viene rimessa in gioco dalla difesa.

ART. 18 L' ARBITRO

18.1 Definizione

Gli arbitri hanno il controllo assoluto del gioco e la loro autorità sui giocatori deve essere effettiva durante tutto il tempo che sono nell'area delimitata dalla piscina. Tutte le decisioni degli arbitri in maniera di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del regolamento deve essere accettata durante tutta la partita. In qualsiasi situazione gli arbitri non devono fare congetture per quanto riguarda i falli, ma devono interpretare al massimo della loro abilità quello che rilevano.

18.2 Compiti

L'arbitro deve fischiare e lanciare la palla ad inizio di ogni periodo per dare inizio al gioco, indicare quando un canestro vale 2 o 3 punti (indicazione con il braccio alzato e le dita indicanti il numero verso l'alto), indicare i falli gravi con relativa segnalazione all'ufficiale di gara, indicare i falli semplici e in caso di violenza in campo o di impossibilità ad arbitrare, espellere il giocatore e quant'altri commettano illecito, fino a dichiarare la sospensione della partita.

Nel caso in cui sia costretto a prendere decisioni drastiche come la sospensione di un match o l'espulsione per troppo agonismo dovrà redigere un referto che verrà preso in considerazione dal giudice sportivo o l'organo competente.

18.3 Regola del vantaggio

Gli arbitri hanno il diritto di non fischiare un fallo, qualora ritengano che la segnalazione possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che lo ha commesso.

18.3.1 Esempio sul vantaggio

E' importante che gli arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione, assegnare un fallo semplice a favore di un giocatore in possesso di palla che sta avanzando verso l'area di canestro avversario, costituisce un vantaggio per la squadra che ha commesso il fallo, pertanto non va fischiato.

18.4 Poteri arbitrali

Gli arbitri hanno l'autorità di prendere decisioni su infrazioni alle regole sia all'interno che all'esterno delle linee che delimitano il rettangolo di gioco. Nel caso in cui non venga ascoltato su una decisione presa ha la facoltà di interrompere la gara, può allontanare qualsiasi giocatore, dirigente, spettatore che gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera appropriata e imparziale. Hanno la facoltà di sospendere la gara se a loro giudizio la condotta dei giocatori o del pubblico possa impedire il corretto svolgimento della stessa.

18.5 Due arbitri

Nel caso in cui una gara sia diretta da due arbitri, essi si disporranno sui lati opposti della piscina e avranno i stessi poteri ma nessuno dei due potrà annullare una decisione presa dall'altro.

18.6 Fallo simultaneo

Nel caso di un fallo simultaneo tra due giocatori verrà assegnato il fallo più grave, e se il fallo fosse semplice da parte di entrambi potrà essere fatto continuare il gioco o contendere la palla ai due giocatori. Se il fallo è grave da parte di entrambi i giocatori, verrà annotato il fallo più grave ad entrambi e in taluni casi per gioco pericoloso potrà verificarsi l'espulsione con sostituzione per entrambi e successivamente contesa la palla.

18.7 Infortunio

Se un arbitro si infortuna o per qualsiasi altra ragione non possa continuare a dirigere, entro 5 minuti il gioco dovrà essere sospeso e segnalato tutto all'autorità competente. Nel caso di presenza di due arbitri l'incontro sarà portato a termine dall'altro.

ART. 19 SEGNALI CONVENZIONALI IN USO PER GLI ARBITRI

19.1 Segnalazioni dell'arbitro

L'arbitro in ogni partita di waterbasket segnerà ogni interruzione di gioco prima fischiando e successivamente, con l'ausilio della mano, dovrà indicare la tipologia del fallo e le altre manifestazioni che necessitano indicazioni specifiche come di seguito indicato.

- L'inizio della partita sarà scandito dal fischio arbitrale;
- Fallo semplice o di rimessa in gioco o corner; questi falli verranno indicati con il braccio teso in direzione dell'attacco della squadra che ha subito il fallo;
- Falli gravi; questi devono essere indicati dall'arbitro con il braccio sollevato e successivamente dovrà essere indicato sempre con il braccio sollevato il numero di calottina del giocatore che ha commesso il fallo al segretario/i;
- Segnalazione di espulsione; l'arbitro, indicherà il giocatore o i giocatori da espellere e in un secondo tempo indicherà il bordo vasca dalla parte dove dovranno andare;

- Segnalazione di fuorigioco; l'arbitro indicherà con una mano la linea di fuorigioco e con l'altra la direzione della difesa verso l'attacco;
- Segnalazione dei tiri liberi; l'arbitro terrà il braccio teso all'altezza della spalla e indicherà il numero 2 con l'indice e il medio, che sta a significare due tiri liberi; in caso di un tiro libero aggiuntivo l'arbitro lo indicherà con il pollice alzato;
- Segnalazione della palla con tesa; l'arbitro farà indicazione con i pollici sollevati di entrambe le mani, si farà consegnare la palla indicando poi i giocatori che dovranno contendersela;
- Il time - out verrà segnalato come da convenzione;
- Segnalazione del canestro realizzato; l'arbitro fischierà convalidando il canestro indirizzando la ripartenza del gioco della difesa verso l'attacco;
- Segnalazione in caso di falsa partenza all'inizio dei tempi di gioco; l'arbitro indicherà la squadra che dovrà usufruire del possesso palla al centro del campo.

19.2 Cartellino giallo e rosso

I cartellini gialli e rossi sono usati esclusivamente per ammonire i componenti della panchina (dirigenti - accompagnatori - allenatore - vice allenatore - riserve e chiunque altro sia sul referto di gara e presente in panchina) per un comportamento ritenuto inadeguato.

Cartellino giallo viene dato come primo avvertimento (ammonizione);

Cartellino rosso decreta l'espulsione definitiva dalla vasca.

Può verificarsi anche un'espulsione diretta senza prima ammonire la persona, ciò dipende dalla gravità dell'infrazione commessa, e in questo caso sarà refertato il tutto all'organo competente.

ART. 20 UFFICIALI DI GARA : REFERTISTA/SEGNAPUNTI-COMMISSARIO-CRONOMETRISTA

20.1 Definizione

Sono le persone che, incaricate dalla commissione del waterbasket della Federazione Italiana Pallacanestro, siedono sul Tavolo della Giuria a bordo vasca e svolgono compiti di seguito dettagliatamente elencati, e che coadiuvano l'arbitro nel corretto evolversi di una gara. Non hanno nessun potere decisionale sull'eventuale applicazione delle regole, in quanto, all'interno del campo di gioco, spetta solo all'arbitro applicare il regolamento.

20.2 Commissario o Ufficiale di gara (non obbligatorio)

Un commissario o ufficiale di gara deve sedersi tra il refertista/segnapunti ed il cronometrista, il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro dell'arbitro e di assisterlo affinché la gara si svolga regolarmente.

20.3 Segnapunti refertista/i

I doveri del segnapunti/refertista sono:

- provvedere alla registrazione sull'apposito verbale dell'evolversi del gioco, includendo i nomi dei giocatori, gli autori dei canestri, il punteggio, i time-out, e i falli gravi assegnati contro ciascun giocatore, e le espulsioni con sostituzione; segnare i cartellini gialli e rossi assegnati dall'arbitro;
- segnalare tramite segnale acustico e visibilmente le seguenti infrazioni con il braccio sollevato con paletta o con le mani:

un'entrata non consentita (irregolare) di un sostituto che interromperà immediatamente la partita con l'espulsione del giocatore con sostituzione;

1. l'assegnazione del quarto fallo grave, che decreterà l'espulsione e la sostituzione del giocatore;
2. i time-out richiesti oltre quelli previsti;
3. i time-out richiesti dalla squadra che non ha il possesso palla;
4. le entrate irregolari delle riserve, in caso vi sia ancora il titolare in acqua.

20.4 Cronometrista

I doveri dei Cronometristi sono:

- rilevare l'esatta durata del gioco effettivo, dei time-out e degli intervalli fra i tempi di gioco;
- rilevare i tempi di continuato possesso della palla da parte di ciascuna squadra;
- segnalare tramite segnale acustico la fine dell'azione dei 24 secondi, e di ciascun time-out;

- segnalare attraverso un segnale acustico la fine dei tempi di gioco;

indipendentemente da quello dell'arbitro, il suo segnale ha effetto immediato.

20.5 Materiale custodito

Eventuali palloni di scorta da fornire all'arbitro in caso di necessità, saranno custoditi al tavolo della giuria.

ADDENDUM:

A CAMPO DI GIOCO - Figura

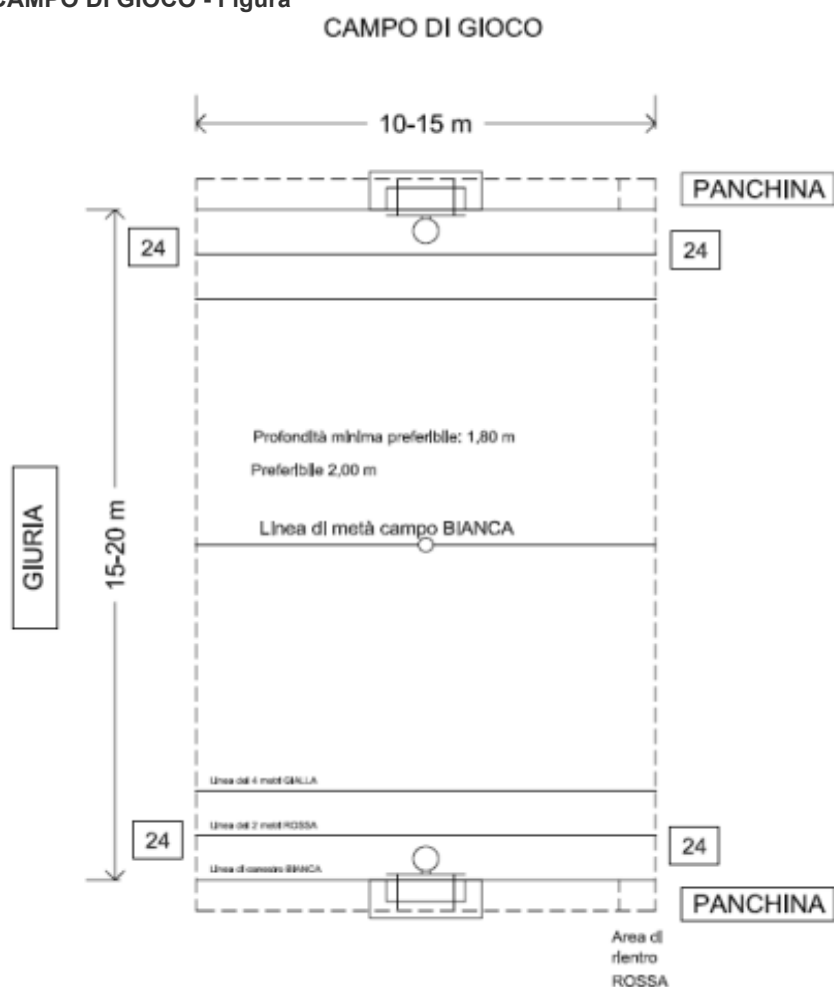


Fig. 1

B Classifica finale delle squadre

La classifica delle squadre sarà stilata in base ai punti acquisiti cioè tre punti per ciascuna partita vinta, un punto per il pareggio qualora la competizione lo preveda e zero punti per le partite perse.

C Sanzioni disciplinari

A seconda della tipologia dell'infrazione commessa sarà il giudice sportivo e/o la commissione disciplinare a prendere gli adeguati provvedimenti atti a punire l'illecito in conformità delle regole adottate dalla Federazione Italiana Pallacanestro.

Il Regolamento Tecnico del Waterbasket è stato ideato e scritto da Riccardo Ciullini con la collaborazione di Vezio Ciapetti, Silvio Cametti e Vincenzo Oncini.