

AGGIORNAMENTI PROCEDURE DEL REGOLAMENTO TECNICO DELLA PALLANUOTO

A CURA DELLA SDA PALLANUOTO

INDICE

Art. 1.....	CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE
Art. 2.....	SQUADRE GIOCATORI E PANCHINE
Art. 3.....	ARBITRI E GIURIE
Art. 4.....	PROCEDURE PER LE SOSTITUZIONI
Art. 5.....	DURATA DELLA PARTITA
Art. 6.....	TIME-OUT
Art. 7.....	INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO
Art. 8.....	PUNTEGGIO
Art. 9.....	TIRI LIBERI
Art. 10.....	FALLI SEMPLICI
Art. 11.....	I TEMPI DELL'AZIONE
Art. 12.....	RIMESSA NEUTRALE
Art. 13.....	TIRO D'ANGOLO
Art. 14.....	RIMESSA NEUTRALE
Art. 15.....	FALLI DA ESPULSIONE
Art. 16.....	FALLI PERSONALI CARTELLINO GIALLO E ROSSO
Art. 17.....	FALLI DA RIGORE
Art. 18.....	TIRI DI RIGORE
Art. 19.....	INCIDENTE, INFORTUNIO E MALESSERE

REGOLAMENTO TECNICO DELLA PALLANUOTO

Art. 1 CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

1.1 Le caratteristiche dei campi da gioco devono essere le seguenti:

Lunghezza minima 25 mt.
Larghezza minima 10 mt.
Profondità minima 120 cm.
Temperatura acqua minimo 25°.
Illuminazione minima 1500 Lux.

1.2 Le attrezzature devono comprendere:

2 porte 300x90 cm. profondità 108 cm.
2 corsie laterali.
2 corsie fondo campo.
2 predisposizioni per area cambio ed espulsioni dimensioni 200x108 cm.
1 corsia laterale per area sostituzioni volanti larga tra mt. 0,5 e mt. 1. Suddetta area parte dalla linea di fondo campo ed arriva fino alla linea di metà campo.
6 coni bianchi per indicare la linea di metà campo e linee di fondo campo.
12 coni rossi per indicare:
linea a 2 mt. dal fondo campo;
linea dell'area di porta a 2 mt. dai pali della porta;
linea del tiro di rigore a 5 mt. dalla linea di porta.
4 coni gialli per indicare la linea dell'area di rigore a 6 mt. dalla linea di fondo campo.
4 bandierine per le segnalazioni delle espulsioni temporanee di colore: bianca, nera, rossa e gialla.
3 cronometri per la tenuta dei tempo di gioco.
Un tabellone segnapunti.
Panchine per ospitare i giocatori sostituiti, i Tecnici e i Dirigenti.
Tavoli per la Giuria.

Art. 2 SQUADRE GIOCATORI E PANCHINE

2.1 LA SQUADRA è composta da un massimo di 15 giocatori di cui, obbligatoriamente, uno sarà il portiere che indosserà la calottina di colore rosso. I giocatori in acqua durante i tempi di gioco saranno massimo 7 di cui 6 di movimento e 1 portiere. Dopo il fischio iniziale, la squadra potrà giocare con 7 giocatori di movimento. I sostituti dovranno rimanere seduti in panchina tranne che durante i time out e la fine dei tempi di gioco. Se il portiere di una squadra senza portiere di riserva, viene escluso dal gioco, o non può più prenderne parte, qualsiasi giocatore potrà prendere il suo posto ed avere gli stessi diritti di gioco del portiere dopo aver indossato una calotta ROSSA. Durante il gioco la squadra può giocare fintanto che avrà 2 giocatori a disposizione.

Le Squadre devono presentarsi con un Dirigente che svolga le funzioni di tecnico e ne abbia gli stessi diritti ed un Capitano che ne sia responsabile. Possono presentare anche un Dirigente che le accompagni.

2.3 IL TECNICO dirige la Squadra potendo muoversi fino alla linea dei 6 mt. quando la sua squadra è in fase di attacco, e rimanere sulla linea di fondo campo, quando la sua squadra è in fase di difesa. Può impartire indicazioni alla Squadra in qualsiasi momento. Qualsiasi comportamento scorretto nei confronti di: Arbitro, Giurie, Pubblico, Squadra avversaria e propri Giocatori, viene sanzionato con l'esibizione di un cartellino GIALLO ed in seguito del cartellino ROSSO. Qualora l'Arbitro lo ritenesse necessario, può decidere di sanzionare il Tecnico IMMEDIATAMENTE con il cartellino ROSSO.

2.4 IL CAPITANO è l'atleta responsabile del comportamento della propria Squadra, Dirigenti e Tecnici compresi. Può chiedere di conferire con l'Arbitro durante i tempi fermi dell'incontro, è l'UNICO atleta che ne abbia il permesso, ed è l'unico atleta col quale parla l'Arbitro per comunicare con la Squadra.

2.5 IL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE accompagna la Squadra ed è autorizzato ad alzarsi dalla panchina durante i time out e la fine dei tempi di gioco. Qualunque altro comportamento viene sanzionato con il cartellino ROSSO immediato.

Art. 3 ARBITRI E GIURIE

3.1 L'ARBITRO ha il pieno e totale controllo dell'incontro dal momento in cui accede all'impianto fino al momento in cui lo lascia. Ha facoltà di allontanare: Atleti, Dirigenti, Tecnici o persone tra il pubblico che impediscano il regolare svolgimento dell'incontro o del suo operato. Ha facoltà di sospensione dell'incontro per garantire l'incolumità di se stesso, della propria Giuria, di Atleti, Tecnici e Dirigenti.

3.2 LE GIURIE sono responsabili della trascrizione degli eventi della partita, della tenuta dei tempi di gioco, dei tempi dell'azione, degli intervalli, dei time out e del tempo di espulsione dei giocatori sanzionati.

Art. 4 PROCEDURE PER LE SOSTITUZIONI

4.1 I giocatori possono essere sostituiti in qualsiasi momento della partita tranne che:

- durante un tiro di rigore (a meno che non sia stato chiesto un TO)
- durante un'interruzione del gioco sancita dall'arbitro

4.2 DURANTE il gioco i cambi possono essere effettuati SOLO attraverso

- AREA DELLE SOSTITUZIONI. Il giocatore che deve uscire entra in tale area; quando il suo capo sarà emerso, il sostituto potrà entrare in campo.
- AREA DELLE SOSTITUZIONI VOLANTI. Il sostituto potrà ivi entrare dall'area delle sostituzioni; attendere l'entrata del compagno da sostituire, che una volta riemerso col capo, dovrà toccarne la mano. A quel punto il sostituto potrà entrare in campo. 1. Se un giocatore lascia il campo di gioco attraverso l'area di rientro (pozzetto) o l'area delle 'sostituzioni volante' senza essere sostituito da un sostituto, allo stesso giocatore deve essere permesso di rientrare nel campo di gioco dalla stessa area di rientro (pozzetto) o dall'area delle 'sostituzioni volante'

4.3 I cambi POSSONO essere effettuati da qualsiasi parte del campo

- • durante i time out
- • dopo un goal
- • durante gli intervalli
- • per sostituire un giocatore infortunato

4.4 Qualora un giocatore, di sua iniziativa, abbandoni il campo di gioco da una posizione diversa dalle aree designate per le sostituzioni (ossia l'area di rientro per le espulsioni e l'area per la sostituzione laterale), tale giocatore non viene punito per aver abbandonato il campo di gioco e lo stesso o un suo sostituto possono entrare o rientrare nel campo di gioco solo dall'area di rientro per le espulsioni (pozzetto) esclusivamente con il permesso dell'arbitro oppure dopo la realizzazione di una rete, durante un time-out o all'inizio del successivo tempo di gioco.

Art. 5 DURATA DELLA PARTITA

5.1 La scelta del

- • numero dei tempi (2 o 4)
- • della durata di tempi (6,7,8,10, effettivi o continuati)
- • della durata dell'azione (18"/28" effettivi, 35 continuati)
- • del tempo degli intervalli (1',2'o 3')
- • della possibilità di richiedere il time out

è demandata alle SDA Regionali.

Art. 6 TIME-OUT

6.1 La Squadra in possesso di palla può chiedere 2 time-out per incontro in qualsiasi momento della partita, anche dopo l'assegnazione di un TR. Il time-out dura 1' e può essere richiesto da chiunque in campo od in panchina richiamando l'attenzione di Arbitro e Giuria e facendo un segno a forma di T con le mani.

Durante il time-out le squadre dovranno posizionarsi nelle proprie metà campo e potranno effettuare cambi.

Dopo 45' le Squadre verranno richiamate per posizionarsi in campo a loro piacimento e la palla verrà rimessa in gioco DOPO il fischio dell'Arbitro da qualsiasi giocatore della Squadra in attacco posizionato non oltre la linea di metà campo. O consegnata per battere un TR.

6.3 Se la Squadra in possesso di palla, richiede un terzo time-out, verrà sanzionata con un cambio palla che verrà battuto dalla linea di metà

campo. **6.4** Se la Squadra NON in possesso di palla, richiede un time-out, verrà sanzionata con tiro di rigore e quel time-out verrà considerato

utilizzato. **Art 7 INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO**

7.1 La Squadra per prima iscritta nel programma inizierà l'incontro alla sinistra del tavolo della Giuria e indosserà la calotta bianca. L'altra Squadra indosserà la calotta nera.

Alla metà gara le Squadre cambieranno lato del campo.

7.2 All'inizio di ciascun tempo I giocatori prendono posizione sulla linea di fondo campo con almeno una parte del corpo aderente a tale linea, distanti tra loro di circa 1 mt. e lontani dai pali di almeno 1 mt. Solo 2 giocatori potranno posizionarsi all'interno della porta.

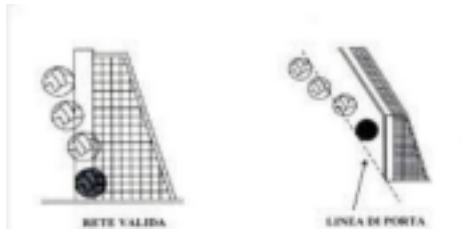
7.3 Quando le Squadre sono pronte, l'Arbitro con un fischio dà il via agli atleti che dovranno nuotare per la conquista del pallone. Il tempo di gioco inizierà quando un giocatore toccherà la palla.

7.4 Dopo un goal, le Squadre si posizioneranno nella propria metà campo, l'Arbitro fischierà la ripresa del gioco ed il tempo partirà quando il giocatore della Squadra che ha subito la rete, batterà il fallo.

Art. 8 PUNTEGGIO

8.1 Una rete è da considerarsi realizzata quando la palla supera completamente la linea di porta tra i pali e la

traversa.



8.2 E' possibile realizzare una rete da qualsiasi parte dentro il campo e con qualsiasi parte del corpo TRANNE che con il pugno chiuso.

8.3 E' possibile realizzare una rete:

- Su tiro di rigore;
- Su tiro libero di un difensore diretto verso la propria porta;
- DOPO OGNI RIPARTENZA DELL'AZIONE
 1. QUANDO almeno due giocatori (di entrambe le squadre ma con l'esclusione del portiere della squadra in difesa) abbiano intenzionalmente giocato o toccato la palla
 2. CON TIRO DIRETTO ED IMMEDIATO:
 - Su tiro d'angolo
 - Su fallo assegnato OVUNQUE, CON PALLA che si trova oltre la linea dei 6 mt.
 - Su rimessa del portiere
 3. CON RIMESSA IN GIOCO VISIBILE DOPO UN FALLO:
 - Su un tiro d'angolo
 - Su rimessa del portiere
 - OLTRE la linea dei 6 mt. in queste occasioni:
 - all'inizio del tempo di gioco;
 - dopo un time-out;
 - dopo la realizzazione di una rete;
 - dopo un infortunio;
 - dopo la sostituzione di una calottina;
 - in caso di richiesta della palla da parte dell'Arbitro o una rimessa in gioco neutrale;
 - in caso di uscita laterale della palla;
 - in caso di battuta del tiro libero;
 - dopo ogni altra interruzione
 - ENTRO la linea dei 6 mt. con giocatore E palla che escono dall'area in queste occasioni:
 - dopo un infortunio;
 - dopo la sostituzione di una calottina;
 - dopo la richiesta della palla da parte dell'Arbitro o una rimessa in gioco neutrale;
 - in caso di uscita laterale della palla;
 - in caso di battuta del tiro libero;
 - dopo ogni altra interruzione.

8.6 E' concessa una rete se allo scadere dei 18", 28" dell'azione o del tempo di gioco, la palla in volo entra in porta ANCHE

- dopo aver rimbalzato sull'acqua;
- aver colpito il palo, la traversa;
- aver colpito il portiere od un altro giocatore ma NON essere stata INTENZIONALMENTE toccata o giocata da un altro attaccante.

REGOLAMENTO TECNICO DELLA PALLANUOTO

Art. 9 TIRI LIBERI

9.1 Il tiro libero deve essere battuto dove si trova la palla a meno che la palla non sia dentro l'area di porta. In questo caso l'Arbitro farà prima uscire il giocatore che deve battere il fallo fuori dall'area del fuori gioco.

9.2 Il giocatore deve IMMEDIATAMENTE rimettere in gioco la palla ossia: staccarla dalla mano, effettuare un passaggio senza finte o tirare direttamente in porta se consentito.

9.3 Il tiro libero DEVE essere battuto dal giocatore più vicino alla palla. In caso di controfuga, un giocatore non è tenuto a rinunciare al vantaggio acquisito per impossessarsi della palla e battere un tiro libero. In tal caso, un secondo giocatore della stessa squadra, più vicino alla palla, può battere il tiro libero a condizione che non ci sia perdita di tempo.

9.4 Il difensore che si trova vicino al giocatore che deve battere il fallo, dovrà allontanarsi da questo per almeno 1 mt. prima di poter alzare il braccio per intercettare tiro o passaggio, altrimenti verrà espulso temporaneamente.

9.5 La battuta del tiro libero deve essere ben visibile da tutti i giocatori e la palla è in gioco dal momento stesso in cui la palla lascia la mano del giocatore.

9.6 Il giocatore che

- devia un passaggio e la palla esce dalle linee laterali (compreso il rimbalzo sul bordo) subirà un tiro libero. Tempo dell'azione a 18" Il difensore che

- devia un TIRO oltre le linee laterali, beneficerà di un tiro libero. Tempo dell'azione a 28"
- devia un TIRO oltre la linea di fondo campo, beneficerà di una rimessa dal fondo. Tempo dell'azione a 28"
- devia un passaggio o VOLONTARIAMENTE manda la palla oltre la linea di fondo, causerà un tiro d'angolo per la Squadra avversaria. Tempo dell'azione a 18"

Il portiere che

- devia un tiro oltre la linea di FC causa un TA. Tempo dell'azione a 18"
- devia un tiro oltre le linee laterali causa una rimessa laterale. Tempo dell'azione portato a 18".

Art. 10 FALLI SEMPLICI

10.1 Sono considerati falli semplici le seguenti infrazioni e verranno sanzionati con l'assegnazione di un tiro libero alla squadra avversaria, salvo se diversamente previsto da regolamento.

- partire dalla linea di fondo campo all'inizio del gioco prima del segnale dell'arbitro;
- spingere un compagno di squadra;
- appoggiarsi alle strutture del campo (pali della porta, bordi, e corsie) per prendere un vantaggio;
- prendere parte al gioco camminando o saltando coi piedi sul fondo della vasca per prendere vantaggio e fuori dalla area di rigore;
- impugnare o trattenere l'intera palla sott'acqua quando contrastato dall'avversario o affondarla per nascondersela alla Squadra avversaria;
- colpire la palla con pugno chiuso tranne che il portiere nell'area dei 6 mt.
- giocare o toccare la palla con 2 mani (tranne che il portiere);
- spingere o spingersi dal corpo dell'avversario non in possesso di palla (es. controfallo in ripartenza);
- Trovarsi nell'area di fuori gioco non in possesso di palla o davanti alla linea della palla;

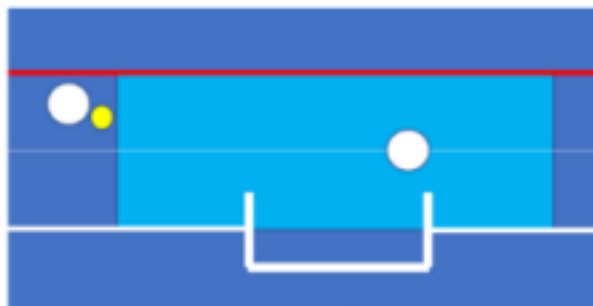


Figura 1

- Effettuare la battuta del tiro libero in maniera non regolare;
- Simulare di aver subito un fallo (alla seconda simulazione della stessa Squadra verrà esibito un cartellino giallo all'indirizzo della panchina ed alla simulazione successiva un EDCS per il giocatore che la commette);
- Rinunciare intenzionalmente al possesso della palla.
- Andare sott'acqua per prendere una posizione di vantaggio;
- Per una Squadra mantenere i tempi di possesso della palla per un tempo superiore a quello consentito. La squadra NON è obbligata a effettuare tiri in porta SE il tempo dell'azione non è definito. Nei campionati in cui il tempo dell'azione NON è definito, sarà chiamato un controfallo per PERDITA DI TEMPO a discrezione dell'arbitro.

Art. 11 I TEMPI DELL'AZIONE

11.1 Il tempo dell'azione è determinato a 28" o 18".

AZIONE A 28" EFFETTIVI

Viene interrotta ad ogni fischio dell'arbitro.

Riparte ogni volta che c'è:

- un cambio di possesso palla
- una rimessa dal fondo
- un tiro neutrale dell' Arbitro
- azione successiva a tiro di rigore CON cambio di possesso palla

Il cronometrista AZZERA il tempo di possesso palla quando la palla lascia la mano del giocatore che tira in porta. Il tempo parte nel momento in cui la palla rientra in chiaro possesso di una delle Squadre.

AZIONE A 18" EFFETTIVI

Viene interrotta ad ogni fischio dell'arbitro.

Viene concessa per:

- l'assegnazione di un tiro d'angolo
- per l'assegnazione di una espulsione temporanea SE AVVENUTA a meno di 18" dell'azione
- a seguito di un possesso ottenuto dopo un tiro in porta
- azione successiva a tiro di rigore SENZA cambio possesso palla
- uscita laterale della palla a seguito di deviazione intenzionale di un difensore o parata del portiere

Art. 12 RIMESSA DA FONDO

12.1 E' accordata una rimessa dal fondo quando la palla supera completamente la linea di porta FUORI dall'area compresa fra i pali e la traversa, dopo essere stata giocata per ultimo da: un giocatore della squadra in attacco, un giocatore della squadra in difesa che devii un tiro.

12.2 La rimessa in gioco deve essere effettuata dal portiere o da qualsiasi giocatore sulla linea dei 2 mt.. Se effettuata in maniera irregolare, deve essere ripetuta.

Art. 13 TIRO D'ANGOLO

13.1 E accordato un tiro d'angolo quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dall'area compresa tra i pali e la traversa, dopo essere stata toccata per ultimo dal portiere della squadra di difesa o mandata fuori dalla suddetta linea in maniera volontaria da un difensore (esempio: deviazione di un passaggio e non un tiro in porta).

13.2 Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore attaccante all'altezza del segnale che determina la linea dei 2 mt. (dal lato più vicino in cui la palla ha oltrepassato la linea di porta). La rimessa in gioco non deve essere necessariamente effettuata dal giocatore più vicino, MA il più rapidamente possibile.

13.3 Al momento dell'effettuazione del tiro d'angolo nessun giocatore della squadra in attacco deve trovarsi nell'area di porta.

13.4 Un tiro d'angolo da posizione irregolare o prima che gli attaccanti abbiano abbandonato l'area di porta, deve essere ripetuto

Art. 14 RIMESSA NEUTRALE

14.1 E' accordata la rimessa in gioco neutrale quando:

- all'inizio di un tempo di gioco la palla sia lasciata cadere o liberata al centro, in una posizione tale da produrre un palese vantaggio ad una delle due squadre;
- a causa di falli semplici commessi simultaneamente da uno o più giocatori delle due squadre, l'arbitro non sia in grado di individuare il responsabile del primo fallo (esempio: il per la palla all'inizio del tempo);
- entrambe gli arbitri abbiano concesso contemporaneamente un fallo semplice a ciascuna delle 2 squadre;
- se avviene una ET o EDCS di coppia e nessuna delle due squadre era in possesso di palla;
- la palla colpisca un ostacolo o vi resti trattenuta, al di sopra dell'acqua nel campo di gioco.

Art. 15 FALLI DA ESPULSIONE

15.1 E' considerato un fallo da espulsione l'aver commesso una delle seguenti infrazioni dall'art. 15.4 all'art. 15.18, punite con l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria e l'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo, salvo se diversamente previsto dal regolamento.

15.2 Un giocatore espulso, incluso un giocatore espulso definitivamente, deve immediatamente abbandonare il campo di gioco, senza uscire dall'acqua e senza interferire con il gioco stesso, dirigendosi all'area di rientro delle espulsioni più vicina alla linea di porta della propria squadra. All'interno dell'area di rientro, deve emergere visibilmente sulla superficie dell'acqua.

15.3 Al giocatore espulso od ad un sostituto è consentito il rientro in campo dopo che:

- i 18" di gioco effettivo sono scaduti, il Segretario alza la bandiera appropriata SALVO CHE il giocatore abbia raggiunto l'area di rientro nel rispetto del regolamento;
- è stata realizzata una rete;
- la squadra del giocatore espulso è tornata in possesso di palla, con l'autorizzazione dell'arbitro;
- alla squadra del giocatore espulso è concesso un tiro libero, una rimessa dal fondo, un tiro di rigore.

Al giocatore espulso o al suo sostituto NON E' CONSENTITO:

- tuffarsi dal bordo della piscina o spingersi dalle linee del campo di gioco;
- modificare l'assetto della porta;
- rientrare in sostituzione di un giocatore espulso prima che questi abbia raggiunto l'area di rientro delle espulsioni più vicina alla linea di porta della propria squadra.

FATTA ECCEZIONE: dopo una rete, alla fine di un tempo e durante un time-out.

Le stesse regole si applicano anche in caso di rientro di un sostituto o di un giocatore espulso per la terza volta o definitivamente con sostituzione per il resto della partita.

15.4 Per un giocatore lasciare l'acqua durante il gioco, sedersi, sostare o camminare sopra i lati della vasca, salvo nei casi di incidente, malore, infortunio o con il permesso dell'arbitro. EDCS 15.12

15.5 Ostacolare l'effettuazione di un tiro libero, di una rimessa del portiere, di un tiro d'angolo:

- ritardando intenzionalmente il passaggio della palla, allontanandola, o non lasciandola così da impedire il normale svolgimento del gioco; ● compiendo qualunque tentativo di giocare la palla prima che la stessa abbia lasciato la mano del tiratore.

15.6 Tentare di bloccare un passaggio od un tiro al di fuori della linea dei 6 mt. con 2 mani.

15.7 Schizzare acqua intenzionalmente contro il viso di un avversario.

15.8 Impedire o in qualsiasi altro modo ostacolare il libero movimento di un avversario che NON abbia il possesso di palla, incluso nuotare sulle spalle, sulla schiena, sulle gambe dell'avversario o nuotare sott'acqua ostacolando il posizionamento di un avversario. Per "possesso di palla" si intende sollevarla, portarla o toccarla ma non il dribbling.

15.9 Trattenere, tirare indietro, affondare l'avversario non in possesso di palla.

15.10 Usare 2 mani per trattenere o bloccare l'avversario in qualsiasi parte del campo di gioco.

15.11 Fallo tattico: ossia per un difensore commettere un fallo su di un giocatore della squadra avversaria in possesso di palla in qualunque parte del campo di gioco, atto ad impedire lo sviluppo dell'azione di attacco (es. fallo per impedire di servire un giocatore in controfuga, o fallo sul portiere o 2 vs. uno fallo sul portatore di palla).

15.12 Fare movimenti esagerati incluso scalciare o colpire l'avversario.

15.13 EDCS Essere colpevoli di cattiva condotta:

- uso di linguaggio scorretto (bestemmia);
- gioco aggressivo;
- mancanza di rispetto nei cf. dell'arbitro o della giuria;
- rifiuto di obbedienza;
- condotta contraria allo spirito delle regole (trovare un giocatore unto durante la partita);
- condotta di natura tale da gettare discredito al gioco (persistenza nella simulazione).
- lasciare acqua senza permesso dell'arbitro

EDCS DURANTE GIOCO FERMO SOSTITUZIONE IMMEDIATA

1. time-out
2. tra un tempo e l'altro
3. dopo un goal
4. palla in mano all'arbitro
5. prima del tiro di rigore

1. Giocatore/i esce/escono dal pozzetto e sostituto/i rientra/no dal pozzetto.
2. Il/i giocatore/i raggiunge gli spogliatoi e le squadre ripartono 7 vs. 7.
3. Il/i giocatore/i raggiunge gli spogliatoi e le squadre ripartono 7 vs. 7 con la palla battuta dalla squadra che ha subito il goal.
4. Giocatore/i esce/escono dal pozzetto e sostituto/i rientra/no dal pozzetto.
5. Giocatore/i esce/escono dal pozzetto e sostituto/i rientra/no dal pozzetto.

EDCS DURANTE GIOCO RIENTRO SECONDO LA REGOLA 15.3

Il giocatore colpevole viene espulso definitivamente, deve lasciare immediatamente il campo gara ed il suo sostituto potrà rientrare secondo la regola 15.3.

15.14 EDCS Essere colpevoli di azione violenta:

- scalciando/colpendo oppure tentando di scalciare/colpire con deliberata intenzione un avversario o un ufficiale di gara.

EDCS DURANTE GIOCO FERMO

Il giocatore dovrà lasciare immediatamente il campo gara ed il suo sostituto potrà rientrare dopo 4' di tempo

effettivi. **EDCS DURANTE GIOCO**

Il giocatore dovrà lasciare immediatamente il campo gara. Alla squadra avversaria verrà concesso un tiro di rigore ed il suo sostituto potrà rientrare dopo 4' di tempo effettivi.

In caso di EDCS simultanee, i giocatori devono lasciare entrambi il campo gara. Alla squadra che era in possesso palla al momento dell'EDCS, verrà assegnato il diritto di tirare per prima il tiro rigore, a seguire l'altra squadra a propria volta. Il gioco riparte con una rimessa da metà campo per la squadra che ha tirato il rigore per prima. Entrambe le squadre sostituiranno il giocatore espulso dopo 4' di gioco effettivo.

15.15 Nel caso di espulsione simultanea di giocatori di squadre diverse durante il gioco, i due devono andare nel pozzetto e rientrare:

- dopo un goal;
- dopo 18";
- dopo un cambio di possesso palla.

Il tempo dell'azione NON deve essere azzerato e il gioco riprende con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso palla al momento dell'espulsione simultanea. Se nessuno aveva il possesso palla al momento dell'espulsione simultanea, il tempo dell'azione viene portato a 28" ed il gioco riprende con un tiro neutrale. ed i giocatori potranno rientrare in campo:

- dopo un goal;
- dopo 18";
- dopo un cambio di possesso palla.

15.16 Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore (esempio: urlo, schizzo, movimento distraente). Il colpevole verrà espulso definitivamente con sostituzione e il sostituto potrà entrare in campo secondo la regola 15.3.

15.17 Nel caso in cui un portiere od un giocatore, prima della battuta di un tiro di rigore, non si posizionino correttamente (portiere sulla linea di porta, difensori all'altezza della linea dei 6 mt. a 2 mt. dal tiratore). Nel caso del portiere, un compagno potrà prendere il suo posto in porta senza beneficiare di privilegi o sottostare alle restrizioni dei portieri. Nel caso del difensore, il rigore viene battuto con espulso nel pozzetto.

15.18 Se durante l'effettuazione di un tiro di rigore il portiere si muova in avanti prima del fischio dell'Arbitro ed il giocatore effettui il tiro senza realizzare la rete, il portiere viene espulso secondo quanto previsto dall'art. 15.17 ed il tiro di rigore deve essere ripetuto.

Art. 16 FALLI PERSONALI CARTELLINO GIALLO E ROSSO

16.1 Deve essere registrato un fallo personale a carico del giocatore che commette un fallo grave o un fallo da rigore. L'arbitro deve indicare il numero della calotta del giocatore sanzionato al segretario di giuria.

16.2 Il giocatore, una volta raggiunto il terzo fallo personale, deve essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo l' Art. 15.3. Il giocatore espulso per il terzo fallo personale non può sedere in panchina ma deve posizionarsi in un'area individuata dall'Arbitro. Se il terzo fallo coincide con l'assegnazione di un tiro di rigore, la sostituzione è immediata. ed avviene prima del tiro di rigore.

16.3 Per sanzionare Tecnici, dirigenti ed atleti gli arbitri potranno utilizzare i cartellini nel seguente modo:

CARTELLINO GIALLO

- al Tecnico della squadra come prima ammonizione;
- alla squadra dopo aver sanzionato un primo fallo per simulazione ad un giocatore;
- alla squadra per contestazioni seppur con linguaggio accettabile;
- alla squadra che persiste nel giocare in modo antisportivo.

CARTELLINO ROSSO

- al Tecnico della squadra come ammonizione definitiva;
- al giocatore che si vede colpevole di simulazione dopo che la propria squadra è già stata sanzionata col cartellino giallo; ● al giocatore che si vede colpevole di contestazione dopo che la propria squadra è già stata sanzionata col cartellino giallo; ● al giocatore che persiste nel giocare in modo antisportivo dopo che la propria squadra è già stata sanzionata col cartellino giallo. ● Dirigente che si alza e parla.

16.4 Durante il gioco quando un giocatore commette una infrazione alle regole 15.12, 15.13 l'arbitro deve mostrargli il cartellino rosso ed applicare la sanzione appropriata.

16.5 Quando il Tecnico viene espulso, un altro dirigente può sostituirlo in panchina, senza godere dei privilegi attribuiti dal regolamento all'allenatore. In tal caso, al dirigente NON è consentito restare in piedi e allontanarsi dalla panchina, potendo soltanto chiamare il time-out. Il dirigente può muoversi sul piano vasca fino a metà campo per fornire istruzioni alla squadra SOLO: durante il time-out, dopo la realizzazione di una rete o prima della ripresa del gioco.

Art. 17 FALLI DA RIGORE

17.1 E' considerato fallo da rigore commettere una delle seguenti infrazioni dall'Art. 16.21 all'articolo 16.11, punite con la concessione di un tiro di rigore a favore della squadra avversaria. L'arbitro puo' ritardare il fischio ed attendere di verificare se l'attaccante realizzi la rete nella stessa azione. Qualora l'attaccante non segnasse, l'arbitro dovrà concedere il tiro di rigore. L'arbitro puo' segnalare il braccio per segnalare un possibile rigore.

17.2 Per il portiere od un difensore commettere all'interno dell'area dei 6 mt. qualsiasi fallo senza il quale una rete sarebbe stata probabilmente realizzata (inclusi gli Art. dal 16.4 al 16.7).

17.3 Per un giocatore espulso interferire intenzionalmente nel gioco (esempio, non uscire subito, lamentarsi con l'arbitro, cercare di colpire con calcetto l'avversario), anche modificando l'allineamento della porta.

17.4 Per il portiere o difensore: abbassare, capovolgere o comunque modificare l'assetto della porta.

17.5 All'interno dell'area dei 6 mt. per un difensore tentare di bloccare un tiro od un passaggio con 2 mani.

17.6 All'interno dell'area dei 6 mt. per un difensore colpire la palla con pugno chiuso o schizzare avversario che sta tirando.

17.7 All'interno dell'area dei 6 mt. per il portiere o difensore, portare la palla sott'acqua quando contrastato da un avversario.

17.8 Per un giocatore od un sostituto, che non ha diritto di partecipare al gioco, entrare nel campo di gioco (esempio 8° uomo, giocatore uscito per infortunio, giocatore con 3 falli gravi). Il giocatore colpevole viene espulso definitivamente con sostituzione immediata.

17.9 Per la squadra non in possesso di palla richiedere un time-out.

17.10 Per allenatore, dirigente o giocatore, commettere qualsiasi azione con l'intento di evitare la probabile segnatura di una rete o di ritardare il gioco compreso quando:

- Un difensore lanci intenzionalmente una palla lontano prima dell'effettuazione di un tiro libero;
- Un difensore, a seguito di un fallo concesso oltre l'area dei 6 mt., spinga intenzionalmente la palla all'interno della 'area stessa per evitare un tiro diretto.

17.11 Per un difensore ostacolare da dietro un attaccante che sta effettuando un tiro dentro l'area dei 6 mt. con la faccia rivolta verso la porta, salvo che il difensore tocchi ESCLUSIVAMENTE la palla. Se l'infrazione del difensore impedisce all'attaccante di realizzare una rete, viene concesso un tiro di rigore. L'arbitro deve ritardare la concessione del tiro di rigore finché il tiro, od il tentativo di tiro, sia stato completato. A quel punto, se l'attaccante non ha segnato, concederà il tiro di rigore.

17.12 Nel caso in cui, nel corso dell'ultimo minuto di gioco del IV tempo, sia accordato un tiro di rigore, l'allenatore della squadra beneficiaria ha la facoltà di scegliere se tirare il rigore o beneficiare di un tiro libero per mantenere il possesso palla. Il cronometro del tempo dell'azione viene riportato a 28 " ed il gioco riprende come dopo un time-out. L'allenatore deve essere chiaro e celere nella richiesta.

17.13 Per un giocatore espulso rientrare o per un sostituto entrare nel campo di gioco in modo irregolare. Il giocatore viene sanzionato con un fallo personale indicato sul referto dal Segretario quale fallo da rigore. Qualora il rientro irregolare del giocatore avvenga prima che il tempo di espulsione sia scaduto, tale giocatore deve abbandonare il campo di gioco prima che venga effettuato il relativo tiro di rigore. Al giocatore o al suo sostituto deve essere consentito di restare nel campo di gioco qualora sia già scaduto il tempo dell'espulsione o quando la sua squadra abbia ripreso il possesso di palla o debba effettuare un tiro libero, una rimessa del portiere o un tiro di rigore concesso a suo favore, eccetto che nella circostanza di cui all'art. 15.13 (azione violenta), nel qual caso il giocatore o un suo sostituto potranno rientrare soltanto dopo che il tempo dell'espulsione sia scaduto.

Art. 18 TIRI DI RIGORE

18.1 Il tiro di rigore può essere battuto da qualsiasi componente della squadra a cui viene assegnato, da qualsiasi punto sulla linea avversaria dei 5 mt.

18.2 Tutti i giocatori devono lasciare l'area dei 6 mt. e posizionarsi ad una distanza non inferiore a 3 mt. dal tiratore. Due difensori hanno diritto a stare sulla linea dei 6 mt. Il portiere deve rimanere sulla linea di porta. Nessun giocatore potrà muoversi prima del fischio dell'arbitro.

18.3 L'arbitro controllato la posizione corretta di tutti i giocatori in campo, ordinerà la battuta del tiro con un fischio e l'abbassamento del braccio.

18.4 Il giocatore incaricato del tiro dovrà batterlo immediatamente e direttamente in porta con un movimento continuo. Il giocatore avrà la libertà di lanciare come vuole (con palla in acqua, con palla sopra la testa, con rovesciata).

18.5 Se la palla colpisce: palo, traversa, portiere e torna in campo, viene considerata in gioco (per segnare non è necessario passarla ad un compagno).

18.6 Se il tiro di rigore viene assegnato sul fischio della sirena fine tempo, tutti i giocatori tranne che quello incaricato del tiro ed il portiere di difesa, devono lasciare il campo di gioco entrando nelle rispettive aree di sostituzione volante prima che venga effettuato il tiro di rigore. In questo caso se la palla rimbalza su pali, traversa o portiere, NON è più considerata in gioco.

18.7 Durante l'ultimo minuto di gioco del quarto tempo, l'allenatore che beneficia di un TR può decidere di rinunciare a tale tiro e ottenere il possesso del pallone ed un tiro libero. Si porta il tempo dell'azione a 28" e si riparte col gioco come dopo TO

Art. 19 INCIDENTE, INFORTUNIO E MALESSERE

19.1 Durante la partita un giocatore non può lasciare il campo da gioco uscendo dall'acqua, aggrapparsi al bordo, sedersi sul bordo, stare in piedi sul bordo a meno che non abbia un malore, incidente o con l'autorizzazione dell'arbitro. Un giocatore che si allontani temporaneamente dal gioco nei casi consentiti (esce dalle corsie ma non dall'acqua) dovrà rientrare da dove è uscito.

19.2 In caso di giocatore sanguinante l'arbitro interrompe immediatamente il gioco e permette l'immediata sostituzione. Il gioco riparte con la battuta del fallo nell'esatto punto in cui l'arbitro si è fatto consegnare il pallone.

19.3 Al verificarsi di un incidente, di una ferita o di un malessere, ad eccezione della perdita di sangue (emorragia), l'Arbitro può, a sua discrezione, sospendere brevemente la partita ordinando la sostituzione immediata del giocatore infortunato se necessario. Il giocatore, una volta rimessosi, potrà tornare a giocare.

19.4. Qualora la partita sia interrotta a causa di un incidente, di un malessere, di una perdita di sangue o di un altro imprevisto motivo, la squadra in possesso di palla al momento dell'interruzione rimette la palla in gioco nello stesso punto dove è stato fermato.



NOVEMBRE 2025