

Le regole della pallanuoto secondo la FINA (RF-WB)

Con le modifiche del CONGRESSO FINA MONTREAL 2005

Versione 2006

Valevole dal 1 gennaio 2006

Traduzione Lucas Bächtold

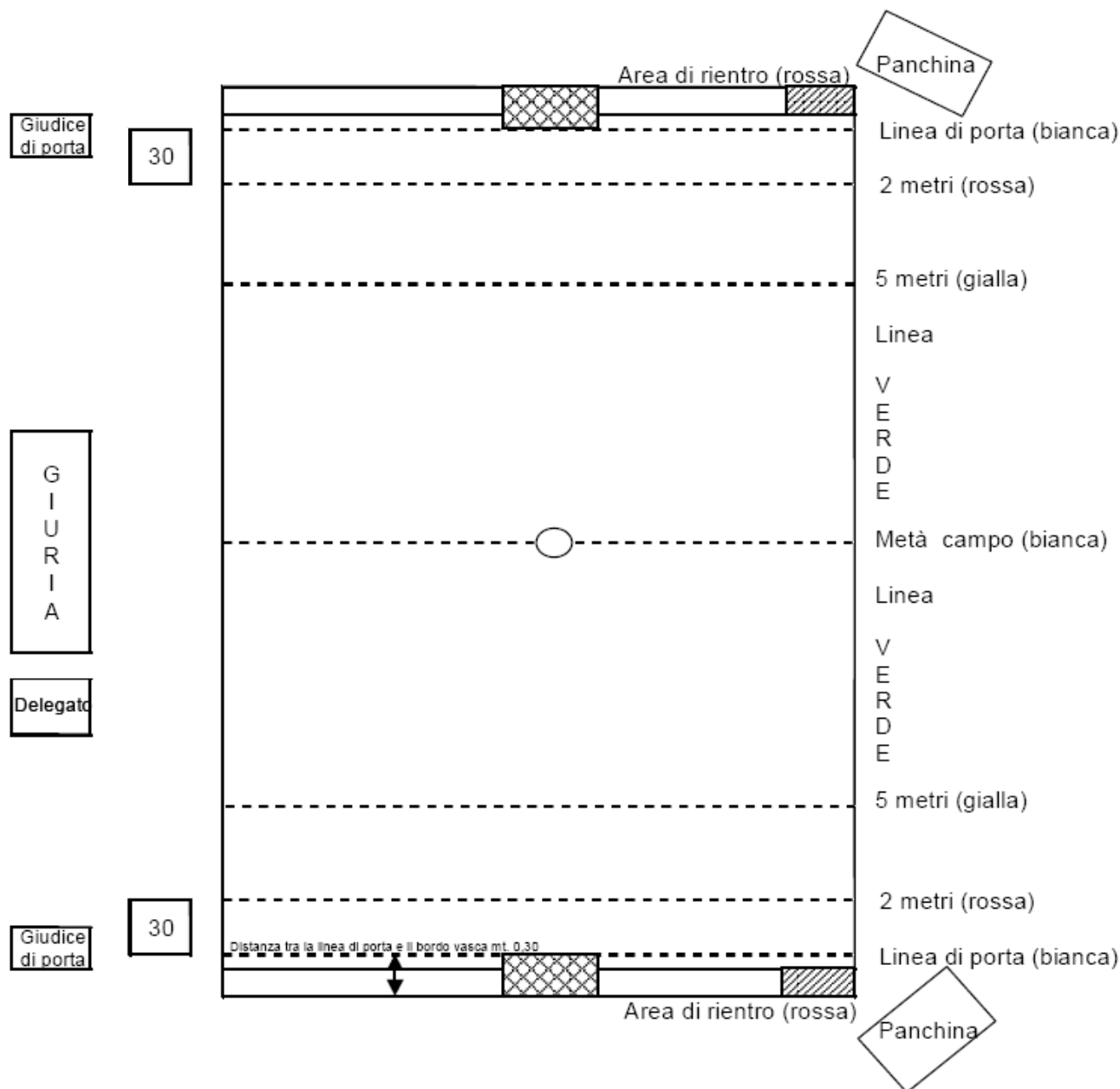
www.luganonuoto.ch

INDICE

WP 1	CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE
WP 2	PORTE
WP 3	PALLA
WP 4	CALOTTINE
WP 5	SQUADRE – SOSTITUTI - Disciplina sul piano vasca
WP 6	UFFICIALI DI GARA
WP 7	ARBITRI - Cartellini Giallo, Rosso
WP 8	I GIUDICI DI PORTA
WP 9	I CRONOMETRISTI
WP 10	I SEGRETARI DIGIURIA
WP 11	DURATA DELLA PARTITA
WP 12	TIMEOUT
WP 13	INIZIO DEL GIOCO
WP 14	PUNTEGGIO
WP 15	RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA RETE
WP 16	RIMESSA DALLA PORTA
WP 17	TIRO D'ANGOLO
WP 18	PALLA D'ARBITRO
WP 19	TIRO LIBERO
WP 20	FALLI SEMPLICI
WP 21	FALLI DA ESPULSIONE
WP 22	FALLI DA RIGORE
WP 23	TIRO DI RIGORE
WP 24	FALLI PERSONALI
WP 25	INCIDENTE - FERITA – MALESSERE
Allegato A	ISTRUZIONI PER L'IMPIEGO DI DUE ARBITRI
Allegato B	USO DEI SEGNALI DA PARTE DEGLI ARBITRI E GIUDICI DI PORTA

WP 1 CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

- 1.1 La società o la Federazione è responsabile dell'organizzazione materiale regolamentare, della delimitazione esatta del campo di gioco e per la messa disposizione di tutto il materiale e apparecchiature accessorie prescritte.
- 1.2 La configurazione e le delimitazioni del campo di gioco per una partita arbitrata da due arbitri, deve essere conforme al seguente diagramma:



- 1.3 In una partita arbitrata da un solo arbitro, lo stesso prende posizione sul lato dove è sistemato il tavolo della giuria, mentre entrambi i giudici di porta, si sistemano dalla parte opposta.
- 1.4 La distanza tra le linee di porta non può essere minore di m 20 e non più di m 30. La larghezza del campo di gioco non può essere meno di m 10 e non più di m 20.
La delimitazione del campo deve essere effettuata alla distanza di almeno m 0.30 dietro ciascuna linea di porta.
- 1.5 Nelle manifestazioni FINA le dimensioni del campo, la profondità dell'acqua, la temperatura e l'intensità dell'illuminazione devono essere regolati secondo FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 e FR 8.3.
- 1.6 Su ciascuno dei due lati maggiori del campo devono essere marcati in modo chiaramente visibile le

seguenti linee con i rispettivi colori:

bianco: linea di porta e di metà campo;

rosso: linea dei 2 m, dalla linea di porta;

giallo: linea dei 5 m, dalla linea di porta;

I lati del campo di gioco dalla linea di porta alla linea dei 2 metri devono essere marcati in rosso; dalla linea dei 2 metri alla linea dei 5 metri devono essere marcati in giallo e dalla linea dei 5 metri alla metà campo devono essere marcati in verde.

- 1.7 Un segnale rosso è collocato sulla linea di fondo, a 2 m dall'angolo del campo di gioco di gioco, dalla parte opposta del tavolo della giuria per delimitare l'area dove devono sostare i giocatori espulsi e da cui possono rientrare.
- 1.8 L'arbitro deve avere a disposizione per tutta la lunghezza del campo di gioco, lo spazio necessario per permettergli di seguire facilmente tutte le fasi di gioco. Inoltre, è necessario assicurare ai giudici di porta un posto riservato, il quale deve trovarsi in corrispondenza del prolungamento della linea di porta.
- 1.9 Il segretario di giuria deve essere fornito di bandiere separate di colore rosso, blu e bianco che devono misurare ognuna cm 35x20.

WP 2 PORTE

- 2.1 I montanti e la traversa della porta, costruiti a sezione rettangolare della misura di cm 7,5 di larghezza e verniciati in tinta unita visibilissima di colore bianco devono essere fissati sui limiti del campo di gioco, a uguale distanza dalle due linee laterali e sporgenti a una distanza minima di 0,30 m dalla delimitazione di fondo campo.
- 2.2 La larghezza delle porte è di 3 m, misurati internamente tra i due montanti. La traversa deve essere a 0,90 m dal pelo dell'acqua quando la profondità di questa è superiore ai 1,50 m. Se la profondità dell'acqua è inferiore a 1,50 m la parte inferiore della traversa deve essere a 2,40 m dal fondo piscina.
- 2.3 Le reti morbide devono essere attaccate ai montanti ed alla traversa in modo di chiudere solidamente lo spazio della porta, lasciando tra la linea della porta e la rete di fondo, una distanza minima regolamentare di 0,30 m.

WP 3 PALLA

- 3.1 La palla deve essere perfettamente sferica, gonfiata completamente e munita di camera d'aria con valvola che si chiude da sé, deve essere impermeabile, senza cuciture o sporgenze esterne e non deve essere spalmata di sostanze grasse.
- 3.2 Il peso deve essere non meno di 400 grammi, e non più di 450 grammi.
- 3.3 Per gli incontri maschili, la circonferenza non deve risultare minore di cm 68 né maggiore di cm 71. La pressione della palla deve essere di 0,5 atmosfere (90/97 kPa /13-14 psi).
- 3.4 Per partite femminili la circonferenza, non deve risultare minore di cm 65 né maggiore di cm 67. La pressione della palla deve essere di 0,4 atmosfere (83/90 kPa / 12-13 psi).

WP 4 CALOTTINE

- 4.1 Le calottine devono essere di colori ben distinguibili, diversi dalla tinta unita rossa, ma anche distinguibili dal colore della palla. Una squadra potrebbe essere obbligata dall'arbitro a indossare calottine bianche o blu. I portieri devono indossare calottine rosse.

Le calottine devono essere allacciate sotto il mento. Se un giocatore perde la calottina durante il gioco, egli dovrà rimetterla alla successiva appropriata interruzione di partita, quando la squadra del giocatore interessato, ha il possesso della palla.

Le calottine devono essere indossate dai giocatori per tutta la durata della partita.

- 4.2 Le calottine devono essere munite di paraorecchie malleabili. I paraorecchi di tutta la squadra devono essere dello stesso colore della calottina con l'eccezione dei portieri i cui paraorecchie devono essere di colore rosso.

- 4.3** Le calotte devono essere numerate ai due lati con cifre di 10 cm di altezza.
Il portiere indossa la calottina rossa numero 1 e le altre calottine sono numerate dal 2 al 13.
Il portiere di riserva deve indossare la calottina da portiere numero 13. Un giocatore non è autorizzato a cambiare il numero della calottina se non con il permesso dell'arbitro e con conseguente notifica al segretario.
- 4.4** Per le partite internazionali, sul frontale della calottina devono essere esposte le tre lettere del codice internazionale della nazione e può essere esposta anche la bandiera nazionale.
Il codice internazionale della nazione deve avere 4 cm di altezza.

WP 5 SQUADRE E SOSTITUTI

- 5.1** Ciascuna squadra è composta da 7 giocatori, dei quali uno è il portiere, che deve portare la calottina rossa, e di non più di 6 giocatori di riserva da utilizzare per le sostituzioni.
Se una squadra gioca con meno di 7 giocatori, non è obbligata ad avere il portiere.
- 5.2** Tutti i giocatori di riserva, con gli allenatori e i dirigenti, ad eccezione del 1° allenatore, devono restare seduti sulla panchina della squadra. Non possono abbandonarla a partire dall'inizio del gioco, fatta eccezione per gli intervalli tra i periodi di gioco e i timeout. Il 1° allenatore della squadra attaccante è autorizzato a muoversi fino alla linea dei 5 metri in ogni momento.
Le squadre cambiano parte e panchine alla metà della partita e prima dell'inizio del 2° tempo supplementare. Entrambe le panchine, devono essere sistemate dalla parte opposta al tavolo della giuria.
- 5.3** I capitani devono essere giocatori delle rispettive squadre e ognuno di essi è responsabile per l'ordine e la disciplina della sua squadra.
- 5.4** I giocatori devono indossare costumi non trasparenti oppure costumi con slip separato. I giocatori, prima di iniziare la partita, devono togliersi anelli, cinture o altri oggetti che potrebbero provocare danno agli avversari.
- 5.5** I giocatori non possono ungersi il corpo con grasso, olio, o sostanze affini. Se prima della partita l'arbitro constata che un giocatore ha usato una simile sostanza, egli deve ordinare di rimuoverla immediatamente. L'inizio della partita non deve essere ritardato a causa della suddetta operazione.
Se invece tale constatazione è fatta durante il corso della partita, il giocatore viene espulso definitivamente dal campo di gioco con immediata sostituzione da un giocatore di riserva, che deve entrare dall'area di rientro (pozzetto) più vicina alla propria linea di porta.
- 5.6** In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore può essere sostituito. Egli deve lasciare il campo di gioco dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta. Il sostituto può entrare nel campo di gioco dall'area di rientro non appena il giocatore affiora visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro.
Se il portiere viene sostituito secondo questa regola, il sostituto è obbligato ad indossare una calottina da portiere (rossa).
Non si possono fare sostituzioni secondo questa regola dal momento in cui è stato fischiato un rigore fino all'esecuzione del tiro di rigore, a meno che non sia stato richiesto un timeout.
- 5.7** Un sostituto può rientrare in campo da qualsiasi parte del campo:
a. durante gli intervalli fra i tempi di gioco, compreso ciascuno dei tempi supplementari;
b. dopo la segnatura di un goal;
c. durante un timeout;
d. per un giocatore ferito o che perde sangue.
- 5.8** Un sostituto deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza ritardo. Se questi non è pronto, il gioco deve continuare senza di lui. Egli può comunque e in qualsiasi momento entrare in gioco dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta.
- 5.9** Il portiere che è stato rimpiazzato da un sostituto, può rientrare in campo come giocare in qualsiasi

ruolo.

- 5.10 Se il portiere viene sostituito per motivi medici, l'arbitro deve permettere un'immediata sostituzione. Il giocatore rimpiazzante deve indossare la calottina del portiere (rossa).

WP 6 UFFICIALI DI GARA

- 6.1 Per le manifestazioni FINA gli ufficiali gara previsti sono due arbitri, due giudici di porta, cronometristi e segretari; ciascuno con le proprie mansioni ben definite. Tali ufficiali di gara devono essere previsti possibilmente anche per altre manifestazioni ad eccezione nel caso in cui l'incontro viene diretto da due arbitri senza giudici di porta. In questo caso gli arbitri assumono i compiti assegnati ai giudici di porta come da regola WP 8.2.

Nota:

In funzione del grado di importanza, gli incontri possono essere diretti nel modo seguente da un gruppo da quattro a otto ufficiali di Gara:

a. Arbitri e giudici di porta:

- 2 arbitri e 2 giudici di porta;
- 2 arbitri senza giudici di porta, o
- 1 arbitro e 2 giudici di porta.

b. Cronometristi e segretari:

- con 1 cronometrista e 1 segretario: il cronometrista deve cronometrare i periodi di tempo continuato ed effettivo del possesso di palla per entrambe le squadre, secondo la regola WP 20.17. Il segretario deve registrare l'esatto tempo effettivo di gioco, i timeout e gli intervalli tra i tempi di gioco, inoltre deve mettere a verbale la cronistoria della partita secondo la regola WP 10.1, e registrare i rispettivi periodi di espulsione dei giocatori allontanati dall'acqua secondo le regole.
- con 2 cronometristi e 1 segretario: il 1° cronometrista deve cronometrare gli esatti periodi di gioco effettivo, i timeout e gli intervalli fra un tempo e l'altro. Il 2° cronometrista deve cronometrare il periodo di continuo ed effettivo possesso di palla per entrambe le squadre, secondo la regola WP 20.17. Il segretario deve mettere a verbale gli eventi di gioco e adempiere a tutti gli altri doveri come spiegato nella regola WP 10.1.
- con 2 cronometristi e 2 segretari: il 1° cronometrista deve cronometrare gli esatti periodi di gioco effettivo, i timeout e gli intervalli fra un tempo e l'altro. Il 2° cronometrista deve cronometrare i periodi di continuo ed effettivo possesso di palla per entrambe le squadre secondo la regola WP 20.17. Il 1° segretario deve mettere a verbale gli eventi di gioco come spiegato nella regola WP 10.1(a). Il 2° segretario deve seguire le sue mansioni come indicato nella regola WP 10.1 (b), (c) e (d) in riferimento all'abbandono irregolare del campo da gioco da parte di giocatori espulsi, al rientro irregolare di sostituti, espulsioni di giocatori e il conteggio del 3° fallo personale relativo alle espulsioni dei giocatori, rispettivamente rimarcare irregolarità al regolamento.

WP 7 ARBITRI

- 7.1 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 della 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. Gli arbitri non devono fare alcuna supposizione oltre ai fatti di ogni situazione, ma devono interpretare al massimo della loro abilità quello che osservano.
- 7.2 Gli arbitri fischiano l'inizio del gioco, la ripresa del gioco, la segnatura di reti, l'uscita della palla dal fondo campo e dei tiri d'angolo, (con o senza la segnalazione del giudice di porta), delle palle d'arbitro, nonché qualsiasi infrazione al regolamento. Un arbitro può modificare la propria decisione a condizione che tale modifica sia segnalata prima che la palla venga rimessa in gioco.
- 7.3 Gli arbitri devono soprassedere al rilevamento di un fallo, se ritengono che la segnalazione possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che l'ha commesso.
- Inoltre gli arbitri non devono fischiare un fallo semplice quando vi è ancora una possibilità di giocare la

palla.

Nota:

È importante che gli arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione. Assegnare un fallo semplice a favore di un giocatore in possesso della palla che sta avanzando verso l'area di porta avversaria, costituisce un vantaggio per la squadra che ha commesso il fallo. Pertanto non va fischiato.

- 7.4** Gli arbitri hanno l'autorità di ordinare a un giocatore di uscire dall'acqua ai sensi delle appropriate regole. Se il giocatore si rifiuta di uscire dall'acqua la partita deve essere sospesa.
- 7.5** Gli arbitri hanno l'autorità di ordinare l'allontanamento dalla piscina a un qualsiasi giocatore, rappresentante ufficiale o a uno spettatore, il cui comportamento gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera indipendente e imparziale.
- 7.6** Gli arbitri hanno il diritto di sospendere la partita in qualsiasi istante se, a loro giudizio, la condotta dei giocatori o degli spettatori, oppure altre circostanze, possono impedire il regolare svolgimento della stessa. In tutti i casi in cui la partita è stata interrotta, gli arbitri dovranno stendere un rapporto e inoltrarlo ai competenti organi.

WP 8 GIUDICI DI PORTA

- 8.1** I giudici di porta dovranno prendere posizione dallo stesso lato del tavolo della giuria, all'altezza del prolungamento della linea di porta.
- 8.2** I compiti dei giudici di porta sono i seguenti:
- alzare un braccio in senso verticale per indicare che i giocatori sono correttamente allineati lungo la rispettiva linea di porta a ogni inizio di tempo di gioco;
 - alzare entrambe le braccia in senso verticale per indicare l'errato allineamento o la scorretta partenza dei giocatori;
 - indicare con un braccio in senso orizzontale e in direzione della rispettiva direzione di attacco la rimessa in gioco della palla dal fondo;
 - indicare con un braccio in senso orizzontale e in direzione della rispettiva direzione di attacco il tiro d'angolo;
 - alzare entrambe le braccia incrociate in senso verticale per indicare la realizzazione di una rete;
 - alzare entrambe le braccia in senso verticale per indicare un rientro irregolare del giocatore temporaneamente espulso o un'entrata irregolare di un sostituto.
- 8.3** I giudici di porta devono essere forniti dei palloni di scorta. Quando la palla in gioco esce fuori dal campo, il giudice di porta deve immediatamente lanciare una nuova palla al portiere (per una rimessa dalla porta) o all'attaccante più vicino (per un tiro d'angolo) o diversamente come indicato dall'arbitro.

WP 9 CRONOMETRISTI

- 9.1** I doveri dei cronometristi sono:
- rilevare l'esatta durata del gioco effettivo, dei timeout e degli intervalli fra i tempi di gioco;
 - rilevare i tempi di continuato possesso di palla da parte di ciascuna squadra;
 - rilevare i tempi di espulsione dei giocatori allontanati dall'acqua secondo le regole, insieme ai tempi di rientro di tali giocatori o dei loro sostituti;
 - annunciare in modo udibile l'inizio dell'ultimo minuto dell'incontro e dell'ultimo minuto del secondo tempo supplementare;
 - segnalare con un fischio la fine di ciascun timeout.
- 9.2** Uno dei cronometristi deve segnalare mediante un colpo di fischiotto (o attraverso un altro mezzo provvisto di suono acusticamente efficiente e distinguibile dal fischio dell'arbitro), la fine dei tempi di gioco, indipendentemente da quello dell'arbitro.
- Questo segnale ha effetto immediato, fatta eccezione per:
- qualora, nello stesso istante l'arbitro accordi un tiro di rigore, in questo caso il tiro di rigore deve

essere effettuato in conformità alla regola;

- b. qualora, nello stesso istante la palla sia in volo e attraversi la linea della porta, in questo caso la rete realizzata deve essere convalidata.

WP 10 SEGRETARI

10.1 I doveri dei segretari sono:

- a. provvedere alla registrazione sull'apposito verbale dell'evolversi del gioco, includendo i nomi dei giocatori, il punteggio, i timeout, i falli da espulsione, i falli da rigore e i falli personali assegnati contro ciascun giocatore;
- b. controllare i periodi di espulsione dei giocatori e, segnalare la scadenza del periodo di espulsione alzando la bandiera del colore della calottina eccetto quando l'arbitro segnala il rientro del giocatore espulso o del sostituto, non appena la squadra di quel giocatore torna in possesso della palla;
- c. segnalare con la bandiera rossa e con un fischio ciascun rientro irregolare rispettivamente uscita irregolare di un giocatore espulso o di un sostituto in particolare anche dopo la specifica segnalazione di un giudice di porta che abbia segnalato un'uscita o un rientro irregolare. In questo modo il gioco viene immediatamente interrotto;
- d. segnalare senza indugio l'assegnazione del 3° fallo personale contro un giocatore come segue:
 - (i) con la bandiera rossa se il 3° fallo personale è un fallo da espulsione;
 - (ii) con la bandiera rossa e un fischio se il 3° fallo personale è un fallo da rigore.

WP 11 DURATA DELLA PARTITA

11.1 La durata di una partita è suddivisa in quattro tempi di otto minuti ciascuno di gioco effettivo. Il tempo è calcolato a partire dal momento in cui un giocatore tocca la palla all'inizio di ogni tempo di gioco.

A ciascun segnale di arresto del gioco, il cronometro viene fermato e rimesso in movimento, quando la palla è "giocata" cioè, lascia la mano del giocatore che effettua il tiro o quando la palla è toccata da un giocatore, in seguito a una palla d'arbitro.

11.2 Tra il primo e il secondo tempo e tra il terzo e il quarto tempo vi è una pausa della durata di due minuti. Tra il secondo e il terzo tempo vi è una pausa di cinque minuti. Le squadre, gli allenatori e gli accompagnatori ufficiali cambiano campo prima dell'inizio del terzo tempo e se del caso prima dell'inizio del secondo tempo supplementare.

11.3 Qualora un incontro per il quale è necessario un risultato definitivo, si concluda alla pari allo scadere dei quattro tempi regolamentari, l'arbitro fa continuare il gioco dopo cinque minuti di intervallo. Il prolungamento dell'incontro viene diviso in due tempi di tre minuti ciascuno di gioco effettivo, con un riposo di un minuto fra l'uno e l'altro tempo, per permettere agli arbitri di cambiare campo.

Se alla fine dei due tempi supplementari, il risultato è ancora di parità l'incontro verrà deciso ai tiri di rigore.

Nota:

Se è necessario passare ai tiri di rigore è necessari seguire la seguente procedura:

- (a) *Se coinvolge le due squadre che hanno appena terminato una partita, il tiro ai rigori viene iniziato immediatamente con l'impiego degli stessi arbitri.*
- (b) *Altrimenti il tiro ai rigori ha luogo 30 minuti dopo il termine dell'ultima partita di quel turno o alla prima occasione utile. Vengono impiegati gli arbitri dell'ultima partita di quel turno a condizione che siano neutrali.*
- (c) *Se sono coinvolte due squadre i rispettivi allenatori devono nominare cinque giocatori e il portiere che prenderanno parte al tiro ai rigori; il portiere può essere sostituito in qualsiasi momento a condizione che il sostituto figurava sul referto di quella partita.*
- (d) *I cinque giocatori nominati devono essere elencati secondo l'ordine con cui questi tirano sulla porta avversaria; la sequenza non può essere modificata.*

- (e) Nessun giocatore che è stato espulso per la partita può essere eletto tra i tiratori o sostituto quale portiere.
- (f) Se il portiere viene espulso durante il tiro ai rigori, un giocatore dei cinque nominati può sostituirlo senza i privilegi del portiere; dopo questo tiro di rigore, il giocatore può essere sostituito da un altro giocatore o portiere alternativo.
- (g) I tiri hanno luogo alternativamente ai rispettivi lati del campo e tutti i giocatori con l'eccezione del tiratore e del portiere difensore, sono tenuti a stare seduti sulla propria panchina.
- (h) La squadra che tira per prima viene stabilita con il tiro a sorte.
- (i) Qualora le squadre si trovino in parità alla fine dei primi cinque tiri, i medesimi cinque giocatori continuano con i tiri alternati fino a quando una squadra segna e l'altra fallisce.
- (j) Se tre o più squadre sono coinvolte, ogni squadra tira cinque rigori a ogni altra squadra alternando a ogni tiro. L'ordine del primo tiro è fissato con il tiro a sorte.

11.4 Ogni cronometro luminoso deve indicare il tempo in maniera regressiva (per indicare il tempo che rimane alla fine del periodo di gioco).

WP 12 TIMEOUT

12.1 Ogni squadra ha diritto a 3 timeout per partita. Il 3° timeout può essere chiamato solamente durante i tempi supplementari.

La durata di ogni timeout è di 1 minuto. IL timeout e può essere richiesto in ogni momento, incluso dopo una rete, dall'allenatore della squadra in possesso di palla chiamando "timeout" e segnalando al segretario o all'arbitro le mani che formano una "T".

Se un timeout è richiesto, il segretario o l'arbitro interrompono immediatamente il gioco con un fischio e i giocatori devono rientrare immediatamente nella propria metà campo.

12.2 Il gioco verrà ripreso, con un fischio dell'arbitro, sulla riga di metà campo o in posizione più arretrata dalla squadra che era in possesso di palla, ad eccezione se il timeout è stato richiesto prima dell'effettuazione di un tiro di rigore o di un tiro d'angolo. Detti tiri dovranno essere mantenuti;

Nota:

Il cronometro che conteggia il tempo di possesso di palla (regola dei 30 secondi) continua dallo stato in cui si trovava al momento dell'interruzione.

12.3 Se l'allenatore della squadra in possesso di palla richiede un terzo o ulteriore timeout senza che la sua squadra ne abbia diritto, il gioco deve essere fermato per poi essere ripreso da un giocatore della squadra avversaria con la palla sulla linea di metà campo.

12.4 Se l'allenatore della squadra non in possesso di palla chiede un timeout, il gioco viene fermato e alla squadra avversaria viene concesso un tiro di rigore.

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

Nota:

Non appena viene assegnato un timeout i giocatori devono immediatamente rientrare nella propria metà campo.

WP 13 INIZIO DEL GIOCO

13.1 Prima dell'inizio della partita e alla presenza degli arbitri, i due capitani tirano a sorte, con una moneta, la scelta del campo. Il vincitore del sorteggio, ha la facoltà di scelta della parte del campo da dove iniziare la partita.

13.2 All'inizio di ciascun tempo di gioco, i giocatori devono prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, a un metro l'uno dall'altro e a una distanza non inferiore a un metro dai montanti della porta (soltanto due giocatori potranno prendere posizione fra i montanti della porta). Nell'allineamento sulla linea di porta, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare sulla superficie dell'acqua la linea di porta.

13.3 Quando gli arbitri si sono accertati che le squadre sono pronte, un arbitro, con un colpo di fischietto

segnala la partenza e poi lascia galleggiare liberamente o getta la palla sulla linea di metà campo.

- 13.4 Se la palla è lanciata in gioco in modo che una squadra ne riceva un palese vantaggio, l'arbitro deve fermare il gioco, farsi consegnare la palla ed effettuare una palla d'arbitro sulla linea di metà campo.

WP 14 PUNTEGGIO

- 14.1 È accordato un punto, quando l'intera palla passa completamente la linea di porta tra i pali e al disotto della traversa.
- 14.2 Un punto può essere segnato da qualunque posizione del campo di gioco, eccezion fatta per il portiere al quale non è concesso di andare o toccare la palla oltre la linea di metà campo.
- 14.3 Un punto può essere segnato con qualsiasi parte del corpo eccetto il pugno chiuso. Un punto può essere segnato avanzando in dribbling fino in porta. All'inizio o ad ogni ripresa dell'incontro, almeno due giocatori (indifferentemente dell'una o dell'altra squadra, escluso il portiere della squadra in difesa), devono giocare intenzionalmente o toccare la palla ad eccezione di:
- tiro di rigore;
 - tiro libero tirato da un giocatore nella propria porta;
 - immediato tiro da una rimessa dalla porta;
 - un immediato tiro a seguito di un tiro libero, assegnato oltre la linea dei 5 metri.

Nota:

Un punto può essere segnato da un giocatore che tira immediatamente da oltre la linea dei 5 metri, dopo che alla propria squadra è stato assegnato un tiro libero per un fallo commesso fuori dai 5 metri. Un giocatore non può segnare dopo aver messo la palla in gioco a meno che la stessa sia stata intenzionalmente toccata da un altro giocatore diverso dal portiere della squadra in difesa.

Se dopo l'assegnazione di un fallo, la palla si trova in una posizione più vicina alla porta della squadra che difende, un punto può essere segnato secondo questa regola se la palla è ritornata senza ritardo, in un punto sulla linea dove il fallo è stato commesso o qualsiasi punto più arretrato e il tiro viene effettuato immediatamente da quella posizione.

Secondo questa regola un punto non può essere segnato tramite un tiro immediato nei seguenti casi:

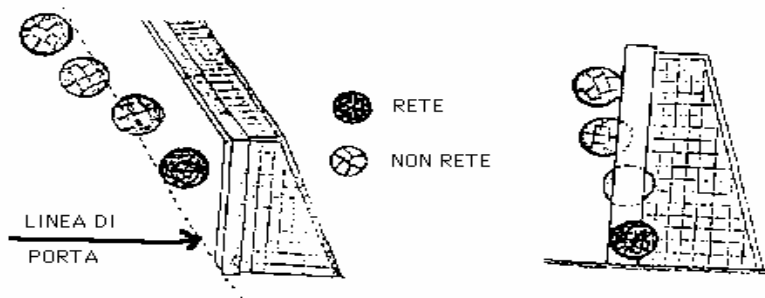
- dopo un timeout;
 - dopo una rete;
 - dopo un incidente / malessere inclusa la perdita di sangue;
 - dopo la sostituzione di una calottina;
 - dopo che l'arbitro abbia chiesto la palla;
 - dopo l'uscita laterale dal campo di gioco della palla;
 - qualsiasi altro ritardo.
- 14.4 Se alla fine dei 30", o alla fine di ogni periodo di gioco, la palla è in aria ed entra in porta, il punto che ne risulta è concesso.

Nota:

Nelle circostanze di questa regola, se la palla entra in porta dopo aver colpito i pali, la traversa, il portiere o un difensore e/o dopo essere rimbalzata sull'acqua, il punto è concesso. Se è segnalata la fine dei 30" o la fine di un periodo di gioco e un attaccante gioca o tocca intenzionalmente la palla, che è già in volo verso la porta il punto non viene convalidato.

Se la palla è in volo verso la porta e il portiere o un altro difensore affonda la porta o un giocatore (ad eccezione del portiere) all'interno dei propri 5 metri ferma la palla con due mani e/o braccia, o colpisce con un pugno la palla con l'intenzione di evitare una rete, l'arbitro deve concedere un tiro di rigore se ritiene che la palla sarebbe altrimenti entrata in porta.

Se la palla è in volo verso la porta, giunge sull'acqua e poi galleggiando scivola direttamente al di là della linea di porta, l'arbitro concede un punto solamente se la palla a causa della velocità acquisita dal tiro, supera immediatamente la linea di porta.



WP 15 RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA RETE

15.1 Dopo la segnatura di un punto i giocatori prendono posizione in qualsiasi punto della loro rispettiva metà campo. Nell'allineamento sulla linea di metà campo, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, detta linea. L'arbitro segnala la ripresa del gioco con un fischio. Il tempo di gioco decorre dal momento in cui la palla lascia la mano di un giocatore della squadra che ha subito la rete. Un inizio di gioco effettuato in modo irregolare deve essere ripetuto.

WP 16 RIMESSA DALLA PORTA

16.1 Viene assegnata una rimessa dalla porta:

- a. quando l'intera palla supera completamente la linea di porta fuori dall'area compresa tra i pali, e al disotto della traversa, essendo stata toccata per ultimo da un qualsiasi giocatore diverso dal portiere della squadra in difesa;
- b. quando l'intera palla supera completamente la linea di porta tra i pali e al disotto della traversa, o quando colpisce i pali della porta, la traversa o il portiere della squadra in difesa, in conseguenza di:
 - (i) un tiro libero assegnato dentro i 5 metri;
 - (ii) un tiro libero assegnato fuori dai 5 metri non effettuato secondo le regole;
 - (iii) una rimessa dalla porta avversaria non effettuata immediatamente;
 - (iv) un tiro d'angolo.

16.2 La rimessa dalla porta deve essere effettuata da un qualsiasi giocatore della squadra in qualsiasi punto entro l'area dei due metri. Una rimessa in gioco non effettuata secondo questa regola deve essere ripetuta.

Nota:

La rimessa dalla porta deve essere effettuata dal giocatore più vicino alla palla. Non ci deve essere eccessivo ritardo nell'esecuzione di un tiro libero, di una rimessa dalla porta o di un tiro d'angolo. L'esecuzione deve essere effettuata in modo da permettere agli altri giocatori di vedere quando la palla lascia la mano del giocatore.

I giocatori commettono spesso l'errore di ritardare il tiro, perché trascurano la possibilità secondo la regola WP 19.4, che permette al giocatore che deve effettuare il tiro, di "dribblare" la palla prima di passarla a un altro giocatore. Se chi lo esegue non trova un giocatore a cui passare la palla, può effettuare il tiro lasciando cadere la palla dalla mano sulla superficie dell'acqua, (Fig. 1), o lanciandola in aria (Fig. 2) per poi nuotare o "dribblare" con la palla. In ogni caso il lancio deve essere fatto in modo che gli altri giocatori possano vederlo chiaramente.



Fig 1



Fig. 2

WP 17 TIRO D'ANGOLO

- 17.1** Deve essere accordato un tiro d'angolo quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dell'area compresa fra i due montanti e la traversa ed è stata toccata per l'ultima volta dal portiere della squadra che difende o da un giocatore difensore che deliberatamente manda la palla oltre la linea di porta.
- 17.2** Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore della squadra attaccante, all'altezza del segnale che determina la linea dei due metri (dal lato più vicino in cui la palla ha oltrepassato la linea di porta). Il tiro d'angolo deve essere effettuato il più rapidamente possibile, ma non necessariamente dal giocatore più vicino.
- Nota:*
Per il modo con cui eseguire il tiro d'angolo vedi la nota alla regola WP 16.2.
- 17.3** Durante l'effettuazione di un tiro d'angolo nessun giocatore della squadra attaccante può trovarsi nell'area dei due metri.
- 17.4** Un tiro d'angolo effettuato da una posizione e/o in modo scorretto, o al momento del tiro uno o più giocatori della squadra attaccante non sono usciti dall'area dei due metri, deve essere ripetuto.

WP 18 PALLA D'ARBITRO

- 18.1** Viene accordata una palla d'arbitro:
- quando all'inizio di un tempo di gioco è dell'opinione che la posizione della palla è tale da produrre un palese vantaggio a una squadra;
 - quando a causa di falli commessi simultaneamente, da uno o più giocatori di squadre opposte, l'arbitro non può individuare il responsabile del primo fallo;
 - quando entrambi gli arbitri fischiano contemporaneamente un fallo semplice a ciascuna delle due squadre;
 - quando la palla colpisce un ostacolo o vi resta trattenuta al di sopra dell'acqua nel campo di gioco.
- 18.2** Nell'esecuzione della palla d'arbitro, l'arbitro deve buttare la palla nel punto laterale del campo di gioco, in prossimità di dove è accaduto il fallo in modo tale che i giocatori di entrambe le squadre abbiano la stessa opportunità di impossessarsene. Una palla d'arbitro fischiata da un fatto accaduto dentro l'area dei due metri, va effettuata sulla linea dei due metri.
- 18.3** Se la palla cade in un punto che dà un vantaggio a una delle due squadre, l'arbitro deve ripetere la palla d'arbitro.

WP 19 TIRO LIBERO

- 19.1** Un tiro libero deve essere effettuato nel punto dove il fallo è avvenuto ad eccezione:
- se la palla va più lontana dalla porta della squadra che difende, il tiro libero è effettuato dal punto in cui si trova la palla;
 - se il fallo è commesso da un difensore dentro l'area dei due metri, il tiro libero deve essere effettuato sulla linea dei due metri corrispondente al punto dove il fallo è avvenuto o se la palla è andata fuori dai due metri, dal punto in cui si trova la palla;
 - dove altre regole lo prevedono.
- Un tiro libero, effettuato da una posizione errata deve essere ripetuto.
- 19.2** Il tempo concesso a un giocatore per l'esecuzione di un tiro libero è a discrezione dell'arbitro. L'esecuzione deve avvenire in un tempo ragionevolmente sufficiente senza l'esigenza di immediatezza, ma senza ritardo ingiustificato. È però considerata infrazione se un giocatore in posizione più favorevole per effettuare prontamente un tiro libero, non lo esegue.
- 19.3** La responsabilità di passare la palla al giocatore designato per il tiro stesso è della squadra che beneficia del tiro libero.
- 19.4** Il tiro libero deve essere effettuato in modo che i giocatori possano vedere bene la palla che si stacca dalla mano del giocatore che effettua il tiro. È consentito il palleggio (dribbling), prima di effettuare il

passaggio a un altro giocatore. La palla è in gioco quando lascia la mano del giocatore che effettua il tiro libero.

Nota:

Per il metodo di effettuare un tiro libero, vedi nota regola WP 16.2.

WP 20 FALLI SEMPLICI

20.1 Sono considerati falli semplici le infrazioni dalla regola WP 20.2 alla Regola WP 20.18. Devono essere punite con l'assegnazione di un tiro libero in favore della squadra avversaria.

Nota:

Gli arbitri devono assegnare i falli semplici in conformità alle regole per consentire alla squadra attaccante di usufruire di una situazione di vantaggio. Comunque gli arbitri devono prestare attenzione alle speciali circostanze della regola del vantaggio secondo la regola WP 7.3.

20.2 All'inizio di ogni tempo partire dalla linea di porta prima del segnale dell'arbitro. Il tiro libero deve essere effettuato dal punto in cui si trova la palla o, se la palla non è ancora stata gettata in campo dall'arbitro, il tiro libero avviene sulla linea di metà campo.

20.3 Aiutare un compagno di squadra sia all'inizio di un tempo sia durante il gioco.

20.4 Tenersi o prendere slancio dai montanti della porta o dai lati della vasca durante il gioco, tenersi alle corsie o ai bordi, eccetto all'inizio dei tempi di gioco.

20.5 Prendere parte attiva nella partita avendo i piedi sul fondo della vasca, camminare sul fondo della stessa durante il gioco o, saltare dal fondo della vasca per giocare la palla, o attaccare un avversario. Questa regola non si applica al portiere quando si trova nell'area dei 5 metri.

20.6 Affondare e/o tenere l'intera palla sott'acqua quando si è attaccati.

Nota:

Il giocatore attaccato commette un fallo semplice secondo questa regola anche quando la mano con cui trattiene la palla gli viene costretta sott'acqua da un avversario (Fig. 3), in tal caso non fa nessuna differenza, se la palla va sott'acqua contro la sua volontà.



Figura 3

Affondare la palla non è sempre una violazione a questa regola. È importante che il fallo sia concesso solo quando il giocatore viene attaccato. Non è per esempio un'infrazione se il portiere emerge fuori dell'acqua per prendere un tiro, e poi, quando ricade spinge la palla per una frazione di secondo sott'acqua. Invece infrange questa regola se trattiene la palla sott'acqua quando è contrastato da un avversario. Se questa sua azione evita la probabile segnatura di un punto essa deve essere punita con un tiro di rigore secondo la regola WP 22.2.

20.7 Colpire la palla con un pugno chiuso. Questa regola non si applica al portiere nella sua area dei 5 metri.

20.8 Toccare la palla con le due mani contemporaneamente. Questa regola non si applica al portiere quando è nella sua area dei 5 metri.

20.9 Ostacolare volutamente un avversario nel suo libero movimento quando non tiene la palla. Nuotare sulle spalle, dorso o gambe di un avversario vale come "ostacolare". "Tenere" la palla è alzare, portare o toccare la palla. Dribblare (avanzare nuotando) con la palla non è considerato "tenere".

Nota:

Nell'esaminare se vi è un'azione di ostacolo, l'arbitro deve considerare se l'avversario è in possesso

di palla perché se così fosse, il giocatore che lo attacca non può essere punito.

È chiaro che un giocatore "tiene" la palla se:

a. la tiene alzata sopra l'acqua (Fig. 4);

b. nuota con la palla in mano;

c. tiene la palla che galleggia sulla superficie dell'acqua o se è in contatto con la palla (Fig. 5).

Nuotare con la palla (dribbling) come in Fig. 6 non significa avere il possesso della palla.



Figura 4



Figura 5



Figura 6

Un'azione di ostacolo ricorrente consiste di nuotare sopra le gambe di un giocatore che nuota con la palla, riducendo in tal modo la sua velocità (Fig. 7).

Un'altra forma di impedimento consiste nel nuotare sulla spalla dell'avversario.



Figura 7

Ma si deve ricordare anche che il fallo di ostacolare, può essere commesso dallo stesso giocatore che è in possesso della palla. Per esempio quando un giocatore tiene una mano sulla palla e cerca di allontanare forzatamente il suo avversario per ottenere spazio per il proprio gioco (Fig. 8).



Figura 8

Oppure un giocatore in possesso della palla spinge l'avversario indietro con la testa (Fig. 9). Bisogna prestare attenzione agli esempi con le Fig. 8 e 9 perché qualsiasi movimento violento da parte del giocatore in possesso della palla, può costituire azione grave fino alla brutalità. Le figure pertanto intendono illustrare gli impedimenti senza alcun movimento violento.

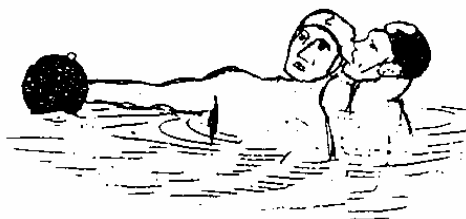


Figura 9

Un giocatore può commettere infrazione anche se non possiede o tocca la palla, per esempio se egli ostacola l'avversario con il proprio corpo o con il braccio aperto, la possibilità di accedere al possesso della palla (Fig. 10); tale fallo generalmente viene commesso vicino al bordo del campo di gioco.

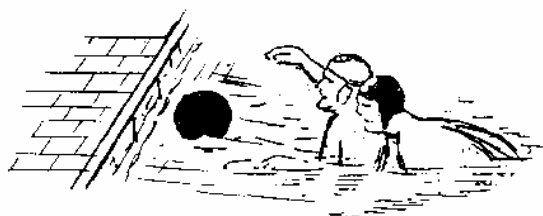


Figura 10

20.10 Spingersi o staccarsi dal corpo dell'avversario che non tiene la palla.

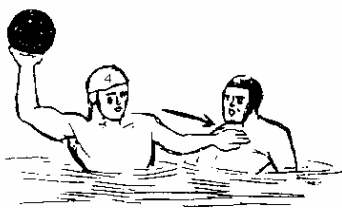


Figura 11

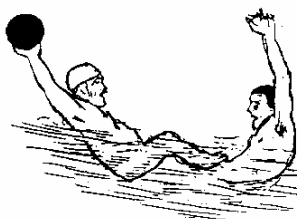


Figura 12

Nota:

Il fallo di spingere e quello di allontanarsi da un avversari, avviene in vari modi con la mano (Fig. 11) o con il piede (Fig. 12). Nei casi illustrati l'infrazione è un fallo semplice. In qualunque caso gli arbitri devono fare attenzione a distinguere tra l'allontanamento con il piede e spinta con calci (scalciare). Quest'ultimo diventa un fallo da espulsione o addirittura brutalità. Se il piede è già in contatto con l'avversario, esso dovrebbe essere generalmente considerato come una spinta, ma se il movimento comincia prima di un simile contatto con l'avversario, allora dovrebbe essere considerata una scalciata.

20.11 Per un giocatore della squadra in possesso di palla commettere un'infrazione secondo le regole WP 20.9 (ostacolare un avversario) o WP 20.10 (spingersi o staccarsi da un avversario) prima di un tiro libero, di un tiro d'angolo o di una rimessa dalla porta.

20.12 Nuotare nell'area dei due metri avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro la linea della palla. Non è considerato fallo quando un giocatore porta la palla nella zona dei due metri, la passa a un compagno collocato dietro la linea della palla che, ricevendolo, tira immediatamente in rete e prima che il giocatore che ha effettuato il passaggio abbia potuto lasciare la zona dei due metri.

Nota:

Se il giocatore che ha ricevuto il passaggio non fa un tiro in porta, il giocatore che ha passato indietro la palla, deve immediatamente uscire dall'area dei due metri per non essere punito secondo questa regola.

20.13 Eseguire un tiro di rigore in modo irregolare.

Nota:

L'esecuzione del tiro di rigore è descritta alla regola WP 23.4.

20.14 Perdere volontariamente tempo nell'eseguire un tiro libero, una rimessa dalla porta o un tiro d'angolo.

Nota:

Vedi Nota regola WP 16.2.

20.15 Per il portiere, toccare la palla oltre la linea di metà campo o sorpassarla.

20.16 Mandare la palla fuori dei lati del campo di gioco, compreso la palla che rimbalza sul bordo dello stesso, al disopra della superficie dell'acqua.

20.17 Per una squadra trattenere il possesso di palla per un tempo superiore ai 30 secondi senza tirarla contro la porta avversaria. Il secondo cronometrista conteggia l'effettivo tempo di possesso di palla, rimettendo a nuovo il cronometro:

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

I cronometri luminosi devono visualizzare e scandire il tempo in maniera regressiva (per indicare il

tempo rimanente del possesso di palla).

Nota:

Il cronometrista e gli arbitri devono stabilire se vi è stato o no un tiro in porta; agli arbitri spetterà la decisione definitiva.

20.18 Perdere tempo.

Nota:

È sempre concesso all'arbitro assegnare un fallo semplice, secondo questa regola, prima che sia trascorso il periodo di 30 secondi di possesso palla.

Se il portiere è l'unico giocatore della sua squadra nella sua metà campo, e riceve un passaggio da un suo compagno che si trova nella metà campo avversaria, è considerata perdita di tempo.

Nell'ultimo minuto l'arbitro dovrà essere certo che vi sia intenzionalmente perdita di tempo prima di applicare la regola.

WP 21 FALLI DA ESPULSIONE

21.1 Sono considerati falli gravi le infrazioni alle regole da WP 21.4 fino a WP 21.16. Queste infrazioni (escluse le eccezioni previste dal regolamento), comportano l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria e l'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo.

21.2 Un giocatore espulso deve nuotare per raggiungere l'area di rientro sistemata dietro la propria linea di porta, senza uscire dall'acqua. Un giocatore espulso che esce dall'acqua, (esclusa l'uscita dopo il rientro del sostituto), sarà punito secondo la regola WP 21.10 (mancanza di rispetto).

Nota:

Un giocatore espulso (incluso ogni espulso in base alle regole di espulsione per il resto della partita), deve rimanere in acqua ed andare nella propria area di rientro vicino alla linea di porta senza interferire nella ripresa del gioco (comprende anche nuotare sott'acqua). Il giocatore espulso può nuotare verso la propria area di rientro in ogni spazio fra il bordo della piscina e la linea delle corsie laterali, ma senza toccare la delimitazione del campo.

Quando il giocatore espulso raggiunge l'area di rientro dovrà essere visibile sopra la superficie dell'acqua prima che a lui (o al suo sostituto), venga permesso di rientrare secondo le regole. Non è necessario che il giocatore espulso rimanga nell'area di rientro ininterrottamente fino all'arrivo del sostituto designato.

21.3 Il giocatore espulso o un suo sostituto, può rientrare dall'area di rientro solo dopo le seguenti circostanze:

- a. quando i 20" di gioco effettivo sono scaduti, premesso che il giocatore espulso abbia raggiunto l'area di rientro dietro la propria linea di porta secondo le regole, allora il segretario deve segnalare il diritto di rientrare in gioco con innalzamento della bandiera appropriata;
- b. dopo la realizzazione di una rete;
- c. quando la squadra del giocatore espulso torna in possesso di palla (il che significa avere il controllo materiale della palla) durante i momenti di gioco effettivo, allora l'arbitro di difesa segnalerà il diritto di rientrare con un cenno della mano;
- d. quando il gioco è ripreso dopo un'interruzione da un giocatore della squadra del giocatore espulso, allora l'arbitro di difesa deve dare il segnale di rientro con un cenno della mano.

Le condizioni che devono essere date per il rientro del giocatore espulso o del suo sostituto dall'area di rientro dietro la propria linea di porta sono:

- a. che abbia ricevuto il segnale dal segretario di giuria o da un arbitro;
- b. che non salti o non si spinga dalle corsie di delimitazione del campo da gioco o dal bordo della vasca;
- c. che non modifichi l'allineamento della porta.

A un sostituto non è concesso di rientrate in sostituzione di un giocatore espulso, fino a che quest'ultimo non abbia raggiunto l'area di rientro dietro la propria linea di porta.

Dopo la segnatura di una rete, il giocatore espulso o il sostituto può rientrare in campo da qualsiasi punto del campo da gioco.

Questi provvedimenti si devono anche applicare nel caso di rientro di un sostituto, quando un giocatore è espulso per la terza volta, o nel caso che sia stato espulso definitivamente con sostituzione per il resto della partita.

Nota:

Né l'arbitro né il segretario devono segnalare allo scadere dei 20" di espulsione il diritto al rientro a un sostituto, fino a che il giocatore espulso, non abbia raggiunto l'area di rientro dietro la propria linea di porta. Quanto sopra si applica anche per il rientro del sostituto al giocatore espulso definitivamente per il resto della partita.

Nel caso che il giocatore espulso non torni nella sua area di rientro dietro alla propria linea di porta, al sostituto non verrà concesso di entrare fino a che un goal non sia stato realizzato, oppure fino alla fine di un tempo.

La responsabilità di segnalare il rientro di un giocatore espulso o di un sostituto è innanzitutto dell'arbitro di difesa, tuttavia l'arbitro di attacco può anche aiutare. In ogni caso il segnale di uno o dell'altro arbitro è valido. Se un arbitro sospetta un rientro irregolare o il giudice di porta ha segnalato l'infrazione allora l'arbitro deve per prima cosa accertarsi che l'altro arbitro non abbia segnalato il rientro.

L'arbitro di difesa che deve dare al giocatore o al sostituto l'autorizzazione al rientro, deve soprassedere a concederlo nel caso che l'altro arbitro abbia fischiato un fallo, restituendo il possesso della palla alla squadra avversaria.

Un cambio di possesso di palla, non si verifica con la fine di un periodo di gioco; al giocatore espulso o al suo sostituto è permesso rientrare se la sua squadra guadagna il possesso di palla al momento dell'inizio del successivo periodo di gioco. Se un giocatore è espulso alla fine di un tempo di gioco, gli arbitri e il segretario dovranno assicurarsi che le squadre abbiano il giusto numero di giocatori, prima di effettuare la ripresa del gioco nel tempo successivo.

21.4 Un giocatore non può lasciare l'acqua durante il gioco, sedersi, sostare o camminare sopra i lati della vasca, salvo nel caso di incidente, malore, infortunio o con il permesso dell'arbitro.

21.5 Ostacolare l'effettuazione di un tiro libero, di una rimessa dalla porta o di un tiro d'angolo, incluso:
a. allontanare intenzionalmente la palla o trattenerla per impedire la normale progressione del gioco,
b. qualunque tentativo di giocare la palla prima che la palla stessa abbia lasciato la mano del tiratore.

Nota:

Un giocatore non deve essere punito secondo questa regola se non ha udito il fischio essendo sott'acqua. L'arbitro deve stabilire se il fallo suddetto è intenzionale.

L'interferenza nel tiro libero può avvenire in modo indiretto, quando la palla viene lanciata verso il giocatore che deve eseguire il tiro libero e un altro giocatore la tocca, la devia o la gioca, oppure quando l'esecuzione del tiro viene interferito ostacolando la direzione del lancio (Fig. 13), o disturbando il movimento del giocatore incaricato del tiro (Fig. 14). Per le interferenze nell'occasione di un tiro di rigore vedi anche regola WP 21.16.



Figura 13

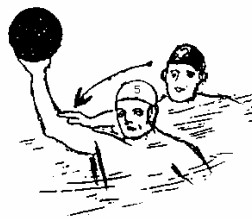


Figura 14

21.6 Tentare di giocare o bloccare la palla con due mani fuori dall'area dei 5 metri.

Nota:

Se un giocatore difensore che si trova fuori dall'area dei 5 metri alza due mani con l'intenzione di giocare o bloccare un tiro in porta, il giocatore deve essere espulso.

21.7 Spruzzare acqua intenzionalmente in viso all'avversario.



Figura 15

Nota:

Spruzzare acqua contro un avversario è frequentemente usato come tattica sleale di gioco. Ma in generale gli arbitri tendono a penalizzarla solo se l'infrazione ha luogo nella situazione ovvia di due giocatori che si trovano di fronte l'uno all'altro (Fig. 15).

Tuttavia, ciò può anche avvenire meno evidentemente, quando un giocatore durante il nuoto produce una cortina d'acqua con le sue braccia, apparentemente senza deliberata intenzione, nel tentativo di disturbare la visuale dell'avversario che sta per tirare in porta o per fare un passaggio.

La punizione, per un'intenzionale spruzzata al viso del giocatore avversario, è l'espulsione del colpevole secondo la regola WP 21.7, o un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, secondo la regola WP 22.2, se il giocatore avversario è dentro l'area dei 5 metri e sta tentando il tiro in porta. La decisione se assegnare il tiro di rigore o l'espulsione temporanea, deve essere presa valutando solamente la posizione e l'azione del giocatore attaccante. Non ha importanza se il giocatore trasgressore è dentro o fuori l'area dei 5 metri.

21.8 Trattenerne, affondare o tirare indietro l'avversario che non è in possesso della palla. Possesso è alzare, portare o tenere la palla, ma non comprende il fatto di nuotare (dribblare) con la palla tra le braccia.

Nota:

Interpretare questa regola in modo corretto è di importanza fondamentale, sia per quanto riguarda la rappresentazione del gioco, che per arrivare a un risultato giusto ed equo. Il testo è chiaro e può essere interpretato in un solo modo: Trattenerne (Fig. 16), affondare (Fig. 17) o tirare a sé l'avversario (Fig. 18) che non è in possesso della palla è un fallo grave per il quale viene assegnato un tiro libero, mentre il giocatore responsabile del fallo viene espulso. È essenziale che gli arbitri applichino correttamente la regola senza interpretazioni personali per garantire che i limiti del gioco rude non vengano oltrepassati. Inoltre gli arbitri devono rimarcare che la violazione alla regola WP 21.8 dentro l'area dei 5 metri con l'intenzione di evitare una probabile rete, comporta l'assegnazione di un tiro di rigore.



Figura 16



Figura 17



Figura 18

21.9 Dare calci o colpire un avversario intenzionalmente o fare dei movimenti esagerati con tale intenzione.

Nota:

I falli descritti in questa regola possono essere commessi durante una partita da un giocatore in

possesso di palla o da un avversario. Il possesso di palla non è un fattore decisivo, bensì è importante la fattispecie del calciare o colpire. Questa è da considerare una violazione anche quando deriva da un movimento sproporzionato nel tentativo di dare calci o colpire, anche se l'avversario non viene effettivamente colpito.

Una delle violazioni più gravi di questo genere è dare gomitate all'indietro (Fig. 19), cosa che spesso provoca gravi infortuni all'avversario. È inoltre una violazione grave quando un giocatore intenzionalmente, dà una testata sulla faccia dell'avversario che lo sta marcando strettamente e che si trova immediatamente dietro di lui, oscillando il capo deliberatamente. In questi casi l'arbitro è autorizzato a punire l'infrazione secondo la regola WP 21.11 (brutalità), anziché secondo la regola WP 21.9.



Figura 19

- 21.10** Tenere cattiva condotta, compreso l'uso del linguaggio scorretto, gioco violento o il persistere nel gioco sleale, rifiutare obbedienza o mancare di rispetto verso l'arbitro o gli ufficiali di gara, o un comportamento contro lo spirito delle regole e il tentativo di discreditarla la partita. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita, con la possibilità di sostituzione secondo la regola WP 21.3.

Nota:

Se un giocatore di una squadra commette una delle infrazioni menzionate in questa regola durante una pausa tra due tempi, durante un timeout o prima della ripresa del gioco dopo che la sua squadra abbia segnato una rete, il giocatore deve essere espulso per il resto della partita e una sostituzione è permessa quando, dopo la pausa d'intervallo, la squadra del giocatore espulso prende possesso della palla (che significa ricevere il controllo della palla), o in altra situazione, dopo la prima possibilità secondo la regola WP 21.3.

- 21.11** Commettere un atto di brutalità (incluso dare calci, colpire oppure tentare di dare calci o colpire con intenzione maligna), contro un avversario o un ufficiale di gara, sia durante il gioco che nell'intervallo tra i periodi di gioco. Il giocatore colpevole deve essere espulso per il resto dell'incontro e un tiro di rigore deve essere assegnato alla squadra avversaria. Il giocatore colpevole può essere sostituito dopo 4 minuti di gioco effettivo.

Nota:

La regola è anche applicabile se un atto di brutalità è commesso durante l'intervallo fra i periodi di gioco e un tiro di rigore deve essere concesso. Questi provvedimenti non vengono presi, tuttavia, prima dell'inizio effettivo della partita.

Se il giocatore colpevole è una riserva non in acqua durante il gioco, questo viene espulso per il resto della partita; il capitano della sua squadra, da ordine a un suo giocatore di lasciare il campo di gioco e continuano la partita con un giocatore in meno per 4 minuti. Il giocatore uscito dall'acqua, non è penalizzato con un fallo personale, e può successivamente essere impegnato a sostituire uno dei restanti giocatori della squadra.

- 21.12** Quando un giocatore di entrambe le squadre commettono simultaneamente una delle seguenti infrazioni prima di un tiro libero, di una rimessa dalla porta, di un tiro d'angolo, di un tiro di rigore, o una rimessa in gioco da parte dell'arbitro:

- Regola WP 20.9 ostacolare un avversario;
- Regola WP 20.10 spingere o allontanarsi spingendo un avversario;
- Regola WP 21.4 fino a WP 21.11 commettere un fallo da espulsione.

Entrambi i giocatori vengono espulsi e la squadra in attacco mantiene il possesso della palla. I

giocatori vengono espulsi dal resto della partita dove le regole lo prevedono.

Nota:

Entrambe i giocatori espulsi secondo questa regola, è concesso il rientro alla prima successiva occorrenza secondo la regola WP 21.3 o al primo cambio di possesso palla.

Se i due giocatori temporaneamente espulsi a seguito di tale regola potessero rientrare prima che abbiano raggiunto le rispettive aree di rientro dietro la propria linea di porta, l'arbitro di difesa può far cenno ai giocatori di rientrare appena sono pronti. Non è necessario che l'arbitro attenda fino a quando entrambi i giocatori siano pronti.

La squadra con il possesso di palla, in caso di espulsione simultanea, riprende il gioco con un tiro libero, una rimessa dalla porta, un tiro d'angolo o con un tiro di rigore. In caso vi fosse una palla d'arbitro il gioco riprende secondo la regola WP 18.

21.13 Quando un giocatore della squadra in possesso di palla commette un'infrazione secondo le regole WP 21.4 fino alla regola WP 21.11 (falli gravi), prima della effettuazione di un tiro libero, di una rimessa dalla porta, di un tiro d'angolo o di un tiro di rigore; salvo che:

- a. il giocatore debba essere espulso definitivamente dalla partita dove la regola lo prevede;
- b. se l'infrazione è commessa al momento dell'effettuazione di un tiro di rigore, il tiro di rigore stesso deve essere mantenuto.

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

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

Se queste infrazioni sono commesse da un giocatore della squadra non in possesso di palla, il giocatore colpevole viene espulso e un tiro di rigore viene concesso alla squadra avversaria.

Se queste infrazioni sono commesse da un giocatore della squadra in possesso di palla, il giocatore colpevole viene espulso e un tiro libero viene concesso alla squadra avversaria.

21.15 Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione secondo la regola WP 21.3. Il tiro di rigore va mantenuto o ribattuto.

Nota:

Una forma molto comune di interferenza nell'effettuazione di un tiro di rigore è quando un giocatore avversario tira un calcio al giocatore che si appresta a tirare, giusto nel momento che il tiro sta per essere effettuato. Per prevenire una simile interferenza è essenziale che gli arbitri si assicurino che tutti i giocatori, al momento della battuta del tiro di rigore, siano alla distanza di due metri dal tiratore. L'arbitro dovrà anche permettere che i giocatori della squadra che si difende, abbiano il primario diritto di prendere posizione a due metri dal giocatore che esegue il tiro di rigore.

21.16 Se dopo un richiamo dell'arbitro il portiere prima della battuta di un rigore non si posiziona correttamente sulla linea di porta. Un altro giocatore della stessa squadra può prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei vantaggi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere.

21.17 Quando il giocatore è espulso il periodo di espulsione inizia immediatamente quando la palla lascia la mano del giocatore che esegue il tiro libero o quando la palla viene toccata a seguito di una rimessa dell'arbitro (tiro neutrale).

21.18 Se un giocatore espulso intenzionalmente interferisce con il gioco stesso o con l'allineamento della porta, deve essere assegnato alla squadra avversaria un tiro di rigore e il giocatore espulso viene

gravato di un ulteriore fallo personale. Se un giocatore espulso non lascia immediatamente il campo di gioco, l'arbitro deve considerare tale comportamento un'infrazione di questa regola come "interferenza intenzionale".

- 21.19** Il tempo di espulsione continua durante i tempi supplementari. I falli personali assegnati a ciascun giocatore durante i tempi regolamentari vengono riportati nel conteggio dei tempi supplementari e nessun giocatore espulso definitivamente può prendere parte al gioco nei tempi supplementari.

WP 22 FALLI DA RIGORE

- 22.1** Infrazioni alle regole WP 22.2 fino a WP 22.7 sono falli da rigore, che sono da punire con l'assegnazione di un tiro di rigore per la squadra avversaria.

- 22.2** Per un giocatore difensore commettere un qualsiasi fallo entro la zona dei 5 metri e se altrimenti un goal sarebbe stato probabilmente realizzato.

Nota:

In aggiunta alle altre infrazioni commesse per evitare un goal, è un'infrazione ai sensi di questa regola:

a. per un portiere o un giocatore difensore, abbassare o spostare la porta (Fig. 20);

b. per un giocatore difensore, giocare o accingersi a giocare la palla o a bloccare un tiro con due mani (Fig. 21);

c. per un giocatore difensore bloccare o accingersi a bloccare un passaggio con due mani;

d. per un giocatore difensore, giocare la palla con il pugno (Fig. 22);

e. per il portiere o qualsiasi altro difensore portare la palla sott'acqua quando è attaccato.

E' importante osservare che, mentre i falli precedentemente descritti e altri falli come tenere, trattenere, ostacolare, ecc. dovrebbero essere normalmente puniti con un tiro libero e con l'espulsione, essi diventano falli da rigore se commessi nell'area dei cinque metri da un difensore, per evitare un probabile goal.

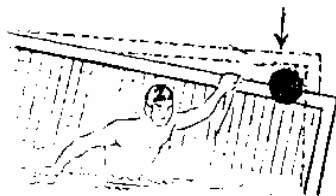


Figura 20

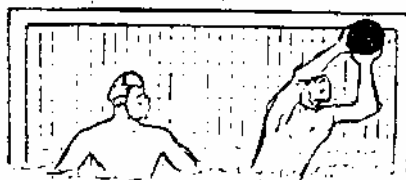


Figura 21

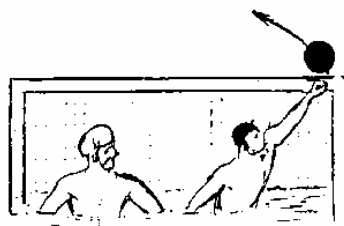


Figura 22

- 22.3** Per un giocatore difensore nella propria area dei 5 metri, calciare o colpire un avversario, o commettere un atto di brutalità. Nel caso di brutalità oltre alla concessione di un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita e un sostituto può entrare in campo dopo 4 minuti di gioco effettivo.
- 22.4** Per un giocatore espulso temporaneamente interferire intenzionalmente nel gioco, oppure spostare l'allineamento della porta.
- 22.5** Per il portiere o qualsiasi altro difensore abbassare completamente o capovolgere la porta, allo scopo deliberato di evitare la probabile segnatura di una rete. Il responsabile deve essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la regola WP 21.3.
- 22.6** Per un giocatore o un sostituto che a quel momento non è autorizzato secondo le regole a entrare in campo. Il giocatore colpevole viene espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione. Il sostituto può rientrare in campo di gioco dopo la prima occorrenza ai sensi della regola WP 21.3.

- 22.7 Per l'allenatore della squadra non in possesso di palla richiedere un timeout o per un dirigente commettere qualsiasi azione per evitare un probabile goal. Per questa infrazione non viene registrato alcun fallo personale.
- 22.8 Se nell'ultimo minuto della partita viene concesso un tiro di rigore a una squadra, l'allenatore può decidere di mantenere il possesso di palla e ottenere un tiro libero. Il cronometrista che controlla il tempo di possesso palla deve rimettere a nuovo il conteggio.

Nota:

È responsabilità dell'allenatore di dare un segnale chiaro e senza ritardi se la squadra intende mantenere il possesso di palla ai sensi di questa regola.

WP 23 TIRO DI RIGORE

- 23.1 Il tiro di rigore può essere eseguito da qualsiasi giocatore della squadra alla quale il tiro è stato assegnato, escluso il portiere, e da qualsiasi punto della linea dei 5 metri.
- 23.2 Tutti i giocatori devono lasciare la zona dei 5 metri e prendere posizione a una distanza di almeno due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Su entrambi i lati del giocatore che sta per eseguire il tiro, un giocatore della squadra che difende ha la precedenza di posizione. Il portiere deve rimanere sulla linea di porta tra i pali: nessuna parte del corpo del portiere può trovarsi oltre la linea di porta. Quando è già (o viene) espulso dall'acqua, un altro giocatore della squadra può prendere posizione sulla linea di porta senza i suoi privilegi o limitazioni.
- 23.3 Quando l'arbitro che controlla l'esecuzione del tiro è soddisfatto sulla posizione corretta di tutti i giocatori da il segnale per il tiro con un fischio e simultaneamente abbassando il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.

Nota:

Abbassare il braccio e fischiare nello stesso tempo permette la corretta esecuzione del tiro secondo le regole in tutte le circostanze, anche tra il frastuono del pubblico. Come l'arbitro alza il braccio, il giocatore può concentrarsi per il tiro, perché sa che il segnale (fischio) seguirà immediatamente.

- 23.4 Il giocatore incaricato del tiro di rigore deve essere in possesso della palla e al fischio dell'arbitro deve tirare immediatamente con un movimento continuo direttamente verso la porta. Il giocatore può effettuare il tiro con la palla tenuta nel palmo della mano, sollevandola dall'acqua (Fig. 23) o tenendola sollevata (Fig. 24). La palla può essere tenuta in direzione opposta alla direzione della porta per la preparazione del tiro diretto premesso che la continuità del movimento non venga interrotta prima che la palla abbia lasciato la mano del tiratore.



Figura 23



Figura 24

Nota:

Non esiste regola che impedisca a un giocatore di effettuare il tiro di rigore con le sue spalle alla porta, adottando un mezzo avvitamento o un avvitamento completo.

- 23.5 Se la palla rimbalza in campo dopo aver toccato la traversa, i montanti della porta o respinta dal portiere, resta in gioco e non è necessario che la palla venga toccata o giocata da un altro giocatore perché possa essere segnata una rete.
- 23.6 Se un tiro di rigore viene concesso dall'arbitro contemporaneamente al fischio del cronometrista che segna la fine di un tempo, il tiro di rigore deve essere eseguito, dopo che tutti i giocatori, eccezione fatta per il portiere e il giocatore incaricato del tiro, abbiano lasciato il campo di gioco. In questa situazione, se la palla rimbalza sul portiere, sulla traversa, o sui montanti, non è più in gioco.

WP 24 FALLI PERSONALI

- 24.1** Deve essere registrato un fallo personale a ogni giocatore che commette un fallo grave o un fallo da rigore. L'arbitro deve indicare al segretario di giuria, il numero di calottina del giocatore colpevole.
- 24.2** Il giocatore, una volta raggiunto il terzo fallo personale, deve essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la regola WP 21.3. Se il terzo fallo da luogo all'assegnazione di un tiro di rigore, la sostituzione del giocatore avviene immediatamente prima dell'esecuzione del tiro stesso.

WP 25 INCIDENTE - FERITA - MALESSERE

- 25.1** Un giocatore può uscire dall'acqua, aggrapparsi, sedersi, o sostare sul bordo della vasca in caso di malore, ferita, di incidente o con l'autorizzazione dell'arbitro. Un giocatore che abbia lasciato il campo di gioco nei casi consentiti, può rientrare dalla propria area di rientro, ad un'interruzione del gioco, dopo aver ottenuto il permesso dall'arbitro.
- 25.2** Se un giocatore sanguina (perde sangue) l'arbitro deve farlo uscire immediatamente dall'acqua con l'immediata entrata di un sostituto e la partita deve continuare senza interruzione. Dopo che l'emorragia si sarà fermata, al giocatore viene concesso di essere sostituito durante il corso della partita.
- 25.3** Se avviene incidente, ferita, o malessere, ad eccezione di perdita di sangue (emorragia), un arbitro può a sua discrezione, sospendere la partita per non più di tre minuti, nel qual caso egli avvertirà il cronometrista quando il periodo di sospensione dovrà iniziare.
- 25.4** Se la partita viene fermata a causa di incidente, malessere, perdita di sangue o altro imprevisto motivo, la squadra in possesso di palla al momento dell'interruzione rimette la palla in gioco dove lo stesso è stato fermato.
- 25.5** Ad eccezione delle circostanze previste dalla regola WP 25.2 (perdita di sangue) al giocatore non sarà più concesso di prendere parte al gioco se è entrato un sostituto.

APPENDICE A -- ISTRUZIONI PER L'IMPIEGO DI DUE ARBITRI

1. Gli arbitri hanno l'assoluto controllo della partita e uguale potere nel rilevare falli e penalità. Differenze di opinione tra gli arbitri, non possono servire quale base per proteste o appelli.
2. La commissione o l'organizzazione che designa gli arbitri deve avere il potere di assegnazione del lato del piano vasca da cui ogni arbitro dirige la partita. Gli arbitri cambiano la loro posizione sul piano vasca dopo ogni intervallo in cui le squadre non cambiano il lato di gioco.
3. Il segnale di inizio del gioco della partita e dei successivi tempi di gioco deve essere dato dall'arbitro sul lato del piano vasca, dove è sistemato il tavolo della giuria.
4. Il segnale di ripresa del gioco, dopo la segnatura di un punto, è dato dall'arbitro che aveva il controllo del gioco nella situazione di attacco in cui la rete è stata segnata. Prima di riprendere il gioco, gli arbitri devono assicurarsi che tutte le sostituzioni siano state effettuate.
5. Entrambi gli arbitri hanno il potere di rilevare un fallo in ogni parte del campo di gioco, ma ciascun arbitro deve avere una principale attenzione alla situazione del gioco di attacco alla porta, sulla sua destra (arbitro di attacco). L'arbitro che non controlla l'area di attacco (arbitro di difesa) deve mantenere una posizione approssimativamente vicino alla posizione dell'ultimo giocatore della squadra in attacco (ultimo giocatore).
6. Ogni volta che l'arbitro fischia per assegnare un tiro libero, una rimessa dalla porta o un tiro d'angolo, entrambi gli arbitri indicano con un braccio la direzione di attacco della squadra per permettere ai giocatori, nelle differenti parti del campo di gioco, di vedere rapidamente a quale squadra è stato concesso il tiro stesso. L'arbitro che ha fischiato deve indicare il punto da dove deve essere ripreso il gioco se la palla non si trova in quella posizione. Gli arbitri devono usare i segnali esposti nell'appendice "B" per indicare il tipo di fallo fischiato.
7. Il segnale per effettuare il tiro di rigore deve essere dato dall'arbitro di attacco, salvo il caso di un giocatore che tira con la mano sinistra, che richieda il segnale dell'arbitro di difesa.
8. Nel caso che gli arbitri assegnino simultaneamente tiri liberi a favore della stessa squadra, il tiro deve essere assegnato al giocatore che si trova sotto il controllo dell'arbitro di attacco.
9. Nel caso che gli arbitri assegnino simultaneamente tiri liberi a giocatori delle due squadre, la conseguente rimessa in gioco, deve essere effettuata dall'arbitro di attacco (tiro neutro).
10. Nel caso che un arbitro assegni un fallo grave e contemporaneamente l'altro arbitro assegni un tiro di rigore, ma a favore della squadra avversaria, i giocatori colpevoli vengono espulsi temporaneamente e il gioco riprende con una rimessa da parte dell'arbitro.
11. Nel caso che gli arbitri simultaneamente assegnino un fallo semplice, e l'altro un fallo grave o un fallo da rigore, deve essere applicata l'espulsione temporanea del giocatore o il tiro di rigore.
12. Se giocatori di entrambe le squadre commettono fallo da espulsione, indipendentemente se durante il tempo di gioco o durante i tempi morti, entrambi i giocatori vengono espulsi e alla squadra in possesso di palla viene concesso un tiro libero. Il gioco riprende con una rimessa da parte dell'arbitro (palla d'arbitro).
13. Nel caso della concessione simultanea di un tiro di rigore a una e all'altra squadra, il primo tiro deve essere effettuato dalla squadra che per ultima era in possesso di palla. Dopo che il secondo rigore è stato effettuato il gioco riprende con una palla d'arbitro sulla linea di metà campo.

APPENDICE B - SEGNALI IN USO PER GLI ARBITRI

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

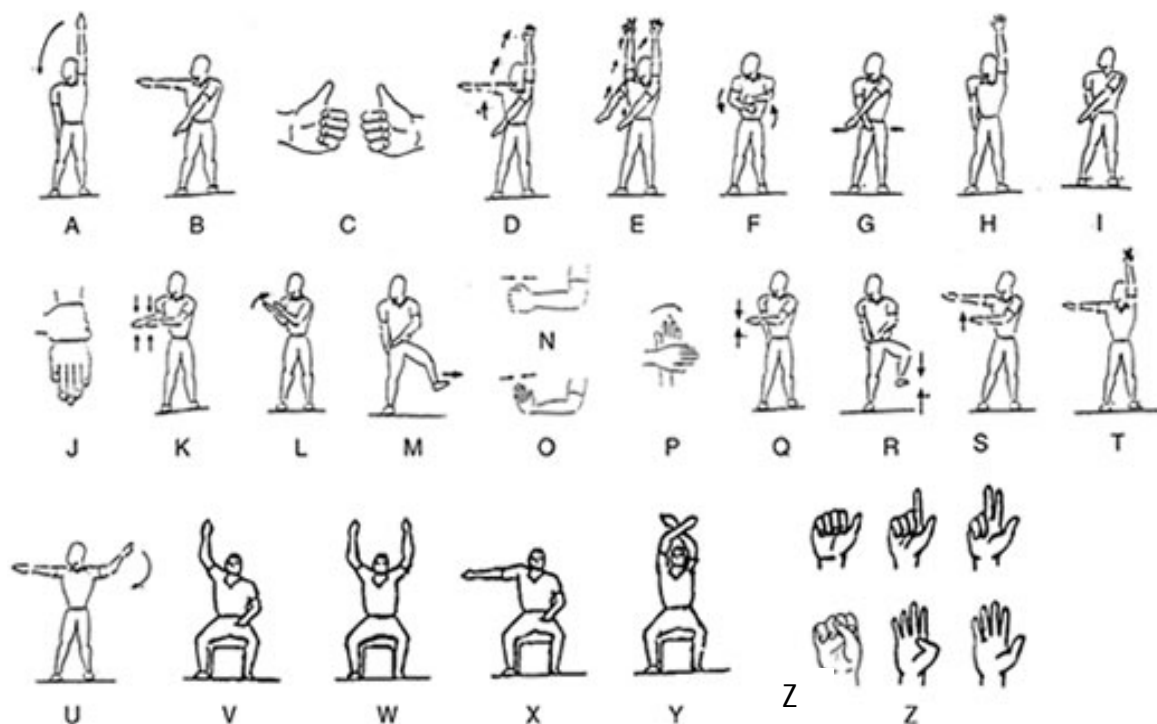


Fig. A L'arbitro abbassa il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale per segnalare:

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

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

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

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

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

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

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

- Fig. H** Per segnalare l'assegnazione di un tiro di rigore, l'arbitro alza il braccio con cinque dita in aria (alto). In seguito segnala al tavolo della giuria il numero della calottina del giocatore che ha provocato il tiro di rigore.
- Fig. I** Per segnalare un goal realizzato, l'arbitro indica un goal segnalando con il fischio, ed indicando immediatamente il centro del campo da gioco.
- Fig. J** Per indicare un fallo grave di tirare indietro un avversario, l'arbitro con la mano segnala il movimento di trattenuta, tenendo il polso di una mano con l'altra mano.
- Fig. K** Per indicare l'affondamento di un avversario, l'arbitro segnala un movimento verso il basso con entrambe le mani, iniziando dalla posizione orizzontale.
- Fig. L** Per indicare il fallo grave di trattenuta di un avversario, l'arbitro segnala un movimento di tirare a sè con entrambe le mani distese verticalmente e muovendole verso il suo corpo.
- Fig. M** Per indicare un fallo grave, come dare un calcio ad un avversario, l'arbitro mostra il movimento di scacciare con un piede:
- Fig. N** Per indicare un fallo grave, come colpire un avversario, l'arbitro segnala il movimento di colpire con un pugno chiuso partendo da una posizione orizzontale.
- Fig. O** Per indicare un fallo semplice di spingersi o staccarsi da un avversario, l'arbitro con la sua mano segnala un movimento di spingere lontano il suo corpo iniziando da una posizione orizzontale.
- Fig. P** Per indicare un fallo semplice come ostacolare un avversario, l'arbitro segnala un movimento di incrociare orizzontalmente una mano sull'altra.
- Fig. Q** Per indicare un fallo semplice per la palla sott'acqua, l'arbitro segnala un movimento verso il basso con la mano, partendo dalla posizione orizzontale.
- Fig. R** Per indicare un fallo semplice di un giocatore che è con i piedi appoggiati sul fondo della piscina, l'arbitro alza ed abbassa un piede.
- Fig. S** Per indicare un ingiustificato ritardo nell'effettuazione di un tiro libero, una rimessa dalla porta o un tiro d'angolo, l'arbitro alza la mano una o due volte in modo visibile con il palmo rivolto verso l'alto.
- Fig. T** Per indicare una violazione alla regola dei due metri, l'arbitro indica il numero due alzando l'indice ed il medio con il braccio esteso verticalmente.
- Fig. U** Per indicare perdita di tempo o la fine dei 30 secondi, l'arbitro muove la mano in modo circolare due o tre volte.
- Fig. V** Per il giudice di porta segnalare che i giocatori sono correttamente allineati sulla loro linea di porta, una rimessa dalla porta o un tiro d'angolo.
- Fig. W** Per il giudice di porta segnalare una partenza falsa o un rientro irregolare.
- Fig. X** Per il giudice di porta segnalare una rimessa dalla porta o un tiro d'angolo. Il braccio mostra la direzione di attacco per la squadra che ha diritto alla palla.
- Fig. Y** Per il giudice di porta segnalare una rete
- Fig. Z** Per mettere l'arbitro in condizione di comunicare meglio con i giocatori ed il segretario, i segnali verranno fatti con due mani quando il numero è superiore a 5. Una mano mostra le cinque dita e con l'altra mano l'arbitro mostra ulteriori dita per formare il numero del giocatore. Per il numero 10, si mostra il pugno chiuso. Se il numero è superiore a 10 l'arbitro mostra una mano con il pugno chiuso, e con l'altra mano mostra ulteriori dita per formare il numero del giocatore.