

REGOLAMENTO TECNICO DELLA PALLANUOTO

REDAZIONE	Settore Pallanuoto	05/10/2023
APPROVAZIONE	Delibera del Consiglio Federale n. 131	14/12/2023

INDICE

Art.	1 – Campo di Gioco ed Attrezzature.....	3
Art.	2 – Squadre e Giocatori.....	3
Art.	3 – Ufficiali di Gara.....	4
Art.	4 – Durata della Partita.....	5
Art.	5 – Time-Out.....	5
Art.	6 – Inizio e Ripresa del Gioco.....	6
Art.	7 – Punteggio.....	6
Art.	8 – Falli Semplici.....	7
Art.	9 – Falli da Espulsione.....	8
Art.	10 – Falli da Rigore.....	10
Art.	11 – Tiri Liberi.....	11
Art.	12 – Rimessa dal Fondo.....	12
Art.	13 – Tiro d’Angolo.....	12
Art.	14 – Rimessa Neutrale.....	12
Art.	15 – Tiro di Rigore.....	13
Art.	16 – Falli Personali, Cartellino Giallo e Rosso.....	13
Art.	17 – Incidente, Infortunio e Malessere.....	14
	Appendice 1 – Diagramma del Campo di Gioco.....	15
	Appendice 2 – Campo di Gioco e Dotazioni.....	16
	Appendice 3 – Ufficiali di Gara.....	19
	Appendice 4 – Tiri di Rigore.....	29
	Appendice 5 – VAR.....	32

Art. 1 – CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

- 1.1. Le caratteristiche del campo di gioco, delle porte e delle altre attrezzature devono corrispondere a quanto previsto dalle Appendici 1, 2 e 3 allegate al presente Regolamento.
- 1.2. Per gli incontri maschili, la distanza tra le linee di porta deve essere non inferiore a mt. 20 e non superiore a mt. 30. Per gli incontri femminili, la distanza tra le linee di porta deve essere non inferiore a mt. 20 e non superiore a mt. 25. La larghezza del campo di gioco deve essere non inferiore a mt. 10 e non superiore a mt. 20. Le delimitazioni del campo devono essere poste alla distanza di mt. 0,30 dietro ciascuna linea di porta.

In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.

- 1.3. Un'area per le sostituzioni volanti deve essere predisposta sul lato esterno laterale del campo di gioco, dove sono situate le panchine. La larghezza di questa area deve essere compresa tra mt. 0,5 e mt. 1. L'area designata per le sostituzioni volanti per ogni squadra consiste nello spazio esterno al campo tra la linea di porta davanti alla propria panchina ed il centro del campo di gioco.

In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.

Art. 2 – SQUADRE E GIOCATORI**COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA**

- 2.1. Ciascuna squadra è composta di un massimo di tredici atleti di cui undici giocatori di movimento e due portieri. Una squadra deve cominciare la partita con sette giocatori, uno dei quali deve essere il portiere che indossa la calottina rossa. Le cinque riserve possono essere utilizzate per le sostituzioni dei giocatori di movimento, mentre il portiere di riserva può essere utilizzato solo quale sostituto del portiere. Una squadra con meno di sette giocatori non è obbligata a schierare il portiere. Qualora durante il gioco una squadra non abbia sostituiti, a parte il portiere di riserva, sia il portiere che il suo sostituto possono essere utilizzati come giocatori di movimento.

In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.

- 2.2. Durante il tempo di gioco gli allenatori, i dirigenti ed i giocatori di riserva, ad eccezione del primo allenatore, devono prendere posto sulla panchina e non allontanarsi salvo che per effettuare sostituzioni, nell'intervallo tra i periodi di gioco o durante i time-out. In qualsiasi momento di gioco al primo allenatore della squadra che è in attacco è consentito muoversi fino alla linea dei sei metri. Le squadre invertono il lato del campo e le panchine prima dell'inizio del terzo tempo. Entrambe le panchine devono essere posizionate sul lato opposto a quello dove è collocato il tavolo della Giuria.
- 2.3. Un giocatore per ciascuna squadra deve espletare le funzioni di capitano ed è responsabile, insieme all'allenatore, della buona condotta e della disciplina della squadra.
- 2.4. I giocatori devono indossare costumi non trasparenti oppure costumi con slip separato e, prima dell'inizio della partita, devono disfarsi di anelli, cinture o qualsiasi altro oggetto che possa comunque recare un danno fisico.
- 2.5. I giocatori non possono ungersi il corpo con grasso, olio, o sostanze affini. Qualora, prima della partita, l'Arbitro accerti che un giocatore ha usato una sostanza per ungersi il corpo deve ordinarli di rimuoverla immediatamente. L'inizio della partita non deve essere ritardato a causa della suddetta operazione. Nel caso in cui tale violazione sia accertata dopo l'inizio della partita, il giocatore viene espulso definitivamente dal campo di gioco ed è immediatamente sostituito da un giocatore di riserva che deve entrare dall'area di rientro (pozzetto) designata per le espulsioni della propria squadra.

PROCEDURE PER LE SOSTITUZIONI

- 2.6.** In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore di movimento o il portiere possono essere sostituiti lasciando il campo di gioco dall'area designata per il rientro per le sostituzioni (pozzetto). Il sostituto può rientrare in campo da tale area non appena il giocatore sia affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro ed abbia scambiato un tocco con la mano con il sostituto. La sostituzione attraverso l'area delle sostituzioni volanti è consentito quando il sostituto entri in tale area prima della linea di fondo campo ed entrambi i giocatori, il sostituto ed il sostituito, rimanendo in acqua, al di fuori del campo di gioco, si scambino un tocco con la mano. Un sostituto deve essere pronto a sostituire un compagno senza ritardi. Qualora il sostituto non sia pronto, il gioco continua. In qualsiasi momento il sostituto può entrare in campo dalle aree designate per la sostituzione dei giocatori di tale squadra, previo tocco della mano.
- 2.7.** Il portiere può essere sostituito soltanto dal portiere di riserva, se previsto. Qualora il portiere o il portiere di riserva non abbiano titolo o non siano nelle condizioni di partecipare al gioco, una squadra con sette giocatori può utilizzare qualsiasi giocatore di movimento nel ruolo del portiere, facendogli indossare la calottina rossa. Un portiere che sia stato sostituito non può essere utilizzato quale giocatore di movimento.
- In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.*
- 2.8.** Salvo che per perdita di sangue, nessuna sostituzione può essere effettuata dopo l'assegnazione e sino all'esecuzione di un tiro di rigore o durante la revisione VAR.
- 2.9.** Un sostituto può rientrare in gioco da qualsiasi parte del campo:
- durante gli intervalli tra i tempi di gioco;
 - dopo la realizzazione di una rete;
 - durante un time-out;
 - per sostituire un giocatore che perde sangue od a causa di un infortunio.
- 2.10.** 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. 3 – UFFICIALI DI GARA

- 3.1.** Negli eventi World Aquatics, gli Ufficiali di Gara consistono in due Arbitri, due Giudici di porta, Cronometristi, Segretari ed un Arbitro assistente VAR, ciascuno con i poteri e le competenze specificate nell'Appendice 4 e sulla base delle procedure specificate nell'Appendice 6, se applicabile.
- In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.*
- 3.2.** Per applicare le regole, gli arbitri devono essere nel pieno controllo del gioco e la loro autorità su giocatori, dirigenti e spettatori è effettiva dal momento in cui accedono all'impianto di gioco sino a quando lo abbandonano.
- 3.3.** Gli Arbitri hanno il potere di:
- sanzionare o non sanzionare qualsiasi fallo semplice, da espulsione o da rigore con l'obiettivo di incoraggiare lo sviluppo dell'azione ed avvantaggiare la squadra in attacco. Un Arbitro può sanzionare un fallo o non sanzionarlo qualora la sanzione stessa avvantaggi la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione;

- b. ordinare l'allontanamento dal campo di gioco di un qualsiasi giocatore, una riserva, uno spettatore o un dirigente, il cui comportamento gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera appropriata ed imparziale;
- a. sospendere l'incontro in qualsiasi momento qualora il comportamento dei giocatori o degli spettatori od altre circostanze impediscano la sua regolare conclusione.

Art. 4 – DURATA DELLA PARTITA

- 4.1.** 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 il 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 lascia la mano del giocatore che effettua la ripresa del gioco come previsto dalle regole o quando la palla è toccata da un giocatore a seguito di una rimessa neutrale.

In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.

- 4.2.** È accordato un riposo di due minuti fra il 1° ed il 2° tempo e fra il 3° ed il 4° tempo. Tre minuti di riposo sono previsti fra il 2° ed il 3° tempo. Le squadre compresi i giocatori, allenatori e dirigenti, cambiano campo prima dell'inizio del 3° tempo.

In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.

- 4.3.** Nel caso in cui un incontro, per il quale sia necessario determinare un vincitore, si concluda in parità, saranno i tiri di rigore a determinare il risultato finale come specificato nell'Appendice 4.
- 4.4.** Nel caso in cui un incontro – o parte di esso – debba essere ripetuto: le reti, i falli personali, i time-out e quanto accaduto durante il tempo da ripetere vengono rimossi dai verbali dei Segretari, mentre le espulsioni per "cartellino rosso", incluso per violenza o cattiva condotta, rimangono registrate.

Art. 5 – TIME-OUT

- 5.1.** Ogni squadra può richiedere due time-out per incontro. La durata dei time-out è di un minuto. Un time-out può essere richiesto in ogni momento dall'allenatore della squadra in possesso di palla, anche prima della ripresa del gioco dopo la realizzazione di una rete ma non dopo l'assegnazione di un tiro di rigore o durante la revisione VAR. Il time-out è richiesto dall'allenatore mostrando al Segretario o all'Arbitro le proprie mani poste a forma di "T". Una squadra è considerata in possesso della palla se uno dei suoi giocatori la trattiene o nuota con la stessa. Ricevuta la richiesta di time-out, il Segretario o l'Arbitro interrompono immediatamente il gioco con un fischio ed i giocatori devono tornare nelle rispettive metà campo di gioco. Il time-out può essere richiesto anche attraverso un eventuale altro dispositivo autorizzato.
- 5.2.** Il gioco riprende con un fischio dell'Arbitro, la squadra precedentemente in possesso della palla rimette la stessa in gioco sulla (o dietro la) linea di metà campo, salvo che il time-out sia richiesto prima dell'effettuazione di un tiro d'angolo, in questo caso detto tiro deve essere mantenuto.
- 5.3.** Nel caso in cui l'allenatore della squadra in possesso di palla richieda irregolarmente un ulteriore time-out oltre ai due concessi, il gioco viene fermato per essere ripreso da un giocatore della squadra avversaria con la palla sulla linea di metà campo.
- 5.4.** Nel caso in cui l'allenatore della squadra non in possesso di palla richieda un time-out, il gioco viene interrotto ed un tiro di rigore viene assegnato alla squadra avversaria. La squadra richiedente il time-out perde il diritto di chiamare uno dei due eventualmente rimanenti.

- 5.5. Alla ripresa del gioco dopo un time-out, i giocatori possono prendere qualsiasi posizione in campo, rispettando le regole previste per l'effettuazione di un tiro d'angolo.

Art. 6 – INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

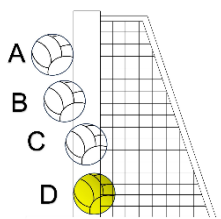
- 6.1. Prima dell'inizio dell'incontro, la squadra iscritta per prima nel programma ufficiale dell'incontro deve indossare le calottine bianche o quelle con i colori sociali, posizionandosi alla sinistra del tavolo della Giuria; l'altra squadra deve indossare le calottine blu o quelle con i colori sociali, purché con colori contrastanti a quelli degli avversari, posizionandosi alla destra del tavolo della Giuria.

In Italia, nei campi scoperti, l'Arbitro effettua il sorteggio del campo prima dell'inizio dell'incontro.

- 6.2. All'inizio di ciascun tempo di gioco, i giocatori devono prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, a circa un metro l'uno dall'altro e ad una distanza non inferiore ad un metro dai pali della porta. Soltanto due giocatori possono prendere posizione fra i pali della porta. Nessuna parte del corpo di ciascun giocatore deve trovarsi oltre la linea di porta sulla superficie dell'acqua.
- 6.3. Dopo aver accertato che le squadre sono pronte, un Arbitro, con un colpo di fischietto, segnala l'inizio dell'incontro e fa ritirare il cestello, se disponibile, o lancia la palla sulla linea di metà campo sotto il proprio bordo.
- 6.4. Dopo la realizzazione di una rete, i giocatori, prendono posizione in qualsiasi punto delle rispettive metà campo, Nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, la linea di metà campo. La ripresa del gioco è consentita con un fischio dell'Arbitro. Il tempo di gioco, dopo la realizzazione di una rete, decorre dal momento in cui la palla lascia la mano del giocatore della squadra che ha subito la rete, incaricato della rimessa in gioco. Una ripresa del gioco effettuata in modo irregolare deve essere ripetuta.

Art. 7 – PUNTEGGIO

- 7.1. Una rete è da considerarsi realizzata quando l'intera palla supera completamente la linea di porta tra i pali e sotto la traversa. La linea di porta è una linea virtuale posizionata sul lato frontale di entrambi i pali. Una rete è considerata realizzata quando la palla supera la linea di porta come evidenziato nell'esempio "D", a seguito di un tiro effettuato da qualsiasi posizione dentro il campo con ogni parte del corpo eccetto il pugno chiuso.



- 7.2. Una rete può essere realizzata:
- all'inizio o alla ripresa del gioco, dopo che almeno due giocatori (di entrambe le squadre ma con l'esclusione del portiere della squadra in difesa) abbiano intenzionalmente giocato o toccato la palla;
 - su tiro di rigore;
 - su tiro libero di un difensore diretto verso la porta della propria squadra;
 - su tiro diretto immediato effettuato su rimessa del portiere o tiro d'angolo o tiro libero concesso al di fuori dell'area dei sei metri;
 - da un giocatore che abbia visibilmente rimesso in gioco la palla su tiro d'angolo o al di fuori dell'area dei sei metri;
 - all'inizio del tempo di gioco;

- dopo un time-out o 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 dopo una rimessa in gioco neutrale;
- in caso di uscita laterale della palla;
- in caso di battuta del tiro libero o al di fuori dell'area dei sei metri;
- dopo ogni altra interruzione.

7.3. Una rete può essere realizzata se, allo scadere dei venti o dei trenta secondi di possesso della palla o alla fine del tempo di gioco, la palla è in volo o si muove verso la porta ed entra in porta, anche dopo essere rimbalzata sull'acqua, aver colpito il palo, la traversa, il portiere o altro giocatore, salvo che sia stata intenzionalmente giocata o toccata da un altro attaccante.

Art. 8 – FALLI SEMPLICI

- 8.1.** Sono considerati falli semplici le infrazioni dall'art. 8.2 all'art. 8.15, punite con l'assegnazione di un tiro libero alla squadra avversaria, salvo se diversamente previsto dal regolamento.
- 8.2.** Partire dalla linea di fondo campo prima del segnale dell'Arbitro all'inizio di un tempo di gioco. Il tiro libero deve essere effettuato nel punto dove si trova la palla. Se la palla non è stata ancora rimessa in gioco dall'Arbitro, sulla linea di metà campo.
- 8.3.** Spingere un compagno di squadra sia all'inizio di un tempo che durante il gioco.
- 8.4.** Tenersi o prendere slancio dai pali della porta o dalle barre che la sostengono, aggrapparsi o prendere slancio dai bordi della vasca durante il gioco effettivo o all'inizio dei tempi di gioco.
- 8.5.** Prendere parte attiva al gioco con i piedi sul fondo della vasca, camminare o saltare sul fondo della vasca per giocare la palla o attaccare un avversario. Questa regola non si applica al portiere all'interno dell'area dei sei metri.
- 8.6.** Impugnare o trattenere l'intera palla sotto la superficie dell'acqua quando contrastato da un avversario o nasconderla intenzionalmente alla squadra avversaria.
- 8.7.** Colpire la palla con un pugno chiuso ad eccezione del portiere all'interno dell'area dei sei metri.
- 8.8.** Giocare o toccare la palla contemporaneamente con due mani ad eccezione del portiere all'interno dell'area dei sei metri.
- 8.9.** Spingere o spingersi dal corpo dell'avversario non in possesso della palla.
- 8.10.** Trovarsi nell'area di porta avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro la linea della palla. Non è considerato fallo se un giocatore si trova all'interno della linea dei due metri ma al di fuori dell'area di porta. Qualsiasi giocatore dietro la linea della palla può entrare nell'area di porta per ricevere la palla. Qualsiasi giocatore dentro l'area di porta che non effettui un tiro ma passi indietro la palla deve abbandonare immediatamente l'area di porta per evitare di essere sanzionato.
- 8.11.** Effettuare un tiro libero, una rimessa del portiere, un tiro d'angolo o un tiro di rigore in modo diverso da quanto previsto dal regolamento ad eccezione delle circostanze previste dagli artt. 12.2 e 12.4.
- 8.12.** Per una squadra mantenere il possesso di palla, senza realizzare una rete, per un tempo superiore a trenta secondi di gioco effettivo o venti secondi nel caso di espulsione, tiro d'angolo o recupero della palla dopo un tiro in porta, anche a seguito dell'effettuazione di un tiro di rigore.

Il Cronometrista azzerà il tempo di possesso quando la palla:

- a. lascia la mano del giocatore che ha effettuato un tiro in porta, dopo un rimbalzo della palla sui pali, sulla traversa, contro il portiere o un giocatore di movimento. Il tempo di possesso ha inizio quando una delle due squadre è tornata in possesso della palla. Il tempo di possesso viene portato a venti secondi qualora la palla torni in possesso della squadra in attacco ed a trenta secondi qualora la palla entri in possesso della squadra in difesa;
- b. entra in possesso della squadra in difesa. Il tempo di possesso viene riportato a trenta secondi;
- c. è rimessa in gioco dopo un'espulsione di un difensore. Il tempo di possesso viene portato a venti secondi salvo che non manchino più di venti secondi alla fine del tempo di possesso, in tal caso il tempo di possesso non viene azzerato e continua senza variazioni;
- d. è messa in gioco dopo un tiro di rigore senza cambio di possesso o tiro d'angolo. Il tempo di possesso viene portato a venti secondi;
- e. è rimessa in gioco a seguito dell'assegnazione di un tiro di rigore con cambio di possesso, una rimessa del portiere o una rimessa neutrale dell'Arbitro, il tempo di possesso viene portato a trenta secondi.

8.13. Perdere tempo.

8.14. Simulare di aver subito un fallo.

8.15. Andare sott'acqua per ottenere un vantaggio di posizione.

Art. 9 – FALLI DA ESPULSIONE

- 9.1.** È considerato un fallo da espulsione l'aver commesso una delle infrazioni dall'art. 9.4 all'art. 9.8, punite con l'assegnazione di un tiro a favore della squadra avversaria e l'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo, salvo se diversamente previsto dal regolamento.
- 9.2.** 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 dalle espulsioni più vicina alla linea di porta della propria squadra. All'interno dell'area di rientro deve emergere visibilmente sulla superficie dell'acqua e, qualora previsto, scambiare un tocco di mano con il sostituto.
- 9.3.** Al giocatore espulso o ad un suo sostituto è consentito il rientro in campo dopo che:
 - a. i venti secondi di gioco effettivo sono scaduti, nel momento in cui il Segretario alza la bandiera appropriata sempre che il giocatore espulso abbia già raggiunto la sua area di rientro nel rispetto del regolamento;
 - b. è stata realizzata una rete;
 - c. la squadra del giocatore espulso è tornata in possesso di palla non appena l'Arbitro di difesa autorizza il rientro con un cenno della mano;
 - d. alla squadra del giocatore espulso è concesso un tiro libero, una rimessa dal fondo o un tiro di rigore.

Al giocatore espulso o al suo sostituto non è consentito:

- i. tuffarsi dal bordo della piscina o spingersi dalle linee del campo di gioco;
- ii. modificare l'assetto della porta;
- iii. rientrare in sostituzione di un giocatore espulso prima che il medesimo non abbia raggiunto l'area di rientro per le espulsioni più vicina alla panchina della propria squadra. Fatta eccezione nel caso di realizzazione di una rete o nell'intervallo tra i periodi di gioco o durante un time-out.

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

- 9.4.** 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. Un giocatore espulso che esce dall'acqua (senza il successivo ingresso di un sostituto) è ritenuto responsabile di un'infrazione alla regola 9.13 (cattiva condotta).
- 9.5.** Ostacolare l'effettuazione di un tiro libero, di una rimessa del portiere o 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.
- 9.6.** Tentare di bloccare un passaggio o un tiro con due mani al di fuori dei sei metri.
- 9.7.** Schizzare acqua intenzionalmente contro il viso di un avversario.
- 9.8.** 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 e sulle gambe dell'avversario. Per "Possesso di palla" si intende sollevarla, portarla o toccarla ma non include il dribbling.
- 9.9.** Trattenerne, affondare o tirare indietro l'avversario che non sia in possesso della palla.
- 9.10.** Usare due mani per trattenerne o bloccare l'avversario in tutte le parti del campo di gioco.
- 9.11.** Fallo tattico. Per "Fallo tattico" si intende per un difensore commettere un fallo su un giocatore della squadra avversaria in possesso di palla con l'intenzione di interrompere lo sviluppo dell'azione di attacco, in qualsiasi parte del campo di gioco.
- 9.12.** Fare movimenti esagerati incluso scalciaie o colpire un avversario.
- 9.13.** Essere colpevoli di cattiva condotta, che comprende l'uso di un linguaggio scorretto, il gioco aggressivo, il rifiuto di obbedienza o la mancanza di rispetto verso gli Arbitri o gli Ufficiali di Gara o l'assunzione di una condotta contraria allo spirito delle regole e di natura tale da gettare discredito al gioco.
- 9.13.1** Se la trasgressione è commessa durante il gioco, il giocatore colpevole viene espulso definitivamente con sostituzione al verificarsi della prima circostanza prevista dalla regola 9.3 e deve abbandonare l'area della competizione.
- 9.13.2** Se la trasgressione è commessa durante ogni interruzione, nell'intervallo tra i periodi di gioco, durante un time-out o dopo la segnatura di una rete, il giocatore colpevole viene espulso definitivamente e ad un suo sostituto è consentito di entrare immediatamente prima della ripresa del gioco, che avviene normalmente.
- 9.13.3** Qualora uno o più giocatori di una squadra persistano nel commettere falli ripetuti che non costituiscono gioco aggressivo o cattiva condotta o contestino le decisioni degli Arbitri o degli Ufficiali di Gara senza utilizzare un linguaggio inaccettabile, l'Arbitro può esibire un cartellino giallo a tale squadra. Nel caso si ripeta tale comportamento, l'Arbitro punisce il giocatore il colpevole della stessa squadra con un cartellino rosso espellendolo definitivamente secondo quanto previsto dall'Art. 9.13 (cattiva condotta).
- 9.14.** Commettere una azione violenta scalciaie, colpendo o tentando di calciare o colpire, con deliberata intenzione, un avversario o un Ufficiale di Gara. Sia durante il gioco che durante ogni interruzione, time-out, dopo che una rete è stata realizzata o durante gli intervalli tra i periodi di gioco. Se l'infrazione è commessa da un portiere è consentita la sostituzione come previsto dall'Art. 2.6.

- 9.14.1** Se la trasgressione è commessa durante il gioco, il giocatore colpevole viene espulso definitivamente e deve abbandonare l'area della competizione. Un tiro di rigore viene assegnato alla squadra avversaria. Il giocatore colpevole può essere sostituito dopo quattro minuti di tempo effettivo.
- 9.14.2** Se la trasgressione è commessa durante ogni interruzione, time-out, dopo la segnatura di una rete o nell'intervallo tra i periodi di gioco, il giocatore viene espulso definitivamente e deve abbandonare l'area della competizione. Nessun tiro di rigore viene assegnato alla squadra avversaria. Il giocatore colpevole può essere sostituito dopo quattro minuti di tempo effettivo. Il gioco riprende normalmente.
- 9.14.3** Qualora l'Arbitro sanziona durante il gioco azioni violente simultanee a giocatori delle due squadre, entrambi i giocatori vengono espulsi per il resto dell'incontro, con sostituzione dopo quattro minuti di gioco effettivo. Alla squadra con il possesso di palla viene assegnato un tiro di rigore, a seguire, anche l'altra squadra tirerà un tiro di rigore. Dopo il secondo tiro di rigore la squadra con il precedente possesso di palla riprende il gioco con un tiro libero sulla (o dietro la) linea di metà campo.
- 9.15.** Nel caso di espulsioni simultanee di giocatori di entrambe le squadre durante il gioco, i giocatori vengono espulsi per venti secondi sino al verificarsi del primo evento di cui all'Art. 9.3 comma "a" e "b" o al successivo cambio di possesso della palla. Il tempo di possesso non viene azzerato ed il gioco riprende con un tiro libero a favore della squadra con il possesso di palla. Qualora nessuna squadra avesse il possesso della palla al momento della concessione delle espulsioni simultanee, il tempo di possesso palla viene riportato a trenta secondi ed il gioco deve essere ripreso con tiro neutrale. Entrambi i giocatori espulsi in base a questa regola possono rientrare al verificarsi della prima circostanza contemplata dall'Art. 9.3 comma "a" e "b" o al successivo cambio di possesso della palla.
- 9.16.** Per un giocatore espulso rientrare o per un giocatore di riserva entrare in acqua, irregolarmente, disattendendo altresì a quanto prescritto dagli Artt. 2.6, 2.7 e 9.3. Il giocatore colpevole viene sanzionato con un fallo personale che viene registrato dal Segretario quale fallo di espulsione.
- 9.16.1** Nel caso che una di queste infrazioni sia commessa dalla squadra non in possesso di palla, il giocatore colpevole viene espulso ed alla squadra avversaria viene concesso un tiro di rigore.
- 9.16.2** Nel caso che una di queste infrazioni sia commessa dalla squadra in possesso di palla, il giocatore viene espulso ed alla squadra avversaria verrà concesso un tiro libero.
- 9.17.** Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole viene espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione, secondo l'Art. 9.3, ed il tiro di rigore viene mantenuto o ripetuto se necessario. Gli Arbitri possono utilizzare il Sistema VAR per stabilire se vi sia stata una interferenza per l'esecuzione del tiro di rigore. L'infrazione può verificarsi prima della battuta del tiro di rigore o dopo il fischio dell'Arbitro.
- 9.18.** Nel caso in cui il portiere, prima della battuta di un tiro di rigore, non si posizioni correttamente sulla linea di porta dopo essere stato richiamato dall'Arbitro. Un altro difensore della stessa squadra può prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei privilegi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere.

Art. 10 – FALLI DA RIGORE

- 10.1.** È considerato fallo da rigore commettere una delle infrazioni dall'Art. 10.2 all'Art. 10.11, punite con la concessione di un tiro di rigore a favore della squadra avversaria. L'Arbitro può ritardare il fischio ed attendere di verificare se l'attaccante realizzi la rete nella stessa azione. Qualora l'attaccante non realizzi la rete, l'Arbitro deve concedere il tiro di rigore. L'Arbitro può sollevare un braccio per segnalare il possibile rigore.
- 10.2.** Per il portiere o un difensore commettere qualsiasi fallo dentro l'area dei sei metri senza il quale una rete sarebbe stata probabilmente realizzata, inclusi gli Artt. dal 10.4 al 10.7.
- 10.3.** Per un giocatore espulso interferire intenzionalmente nel gioco, anche modificando l'allineamento della porta. Qualora il giocatore espulso non cominci immediatamente a lasciare il campo di gioco, l'Arbitro può considerare tale comportamento quale interferenza intenzionale.

- 10.4.** Per il portiere o un difensore abbassare, capovolgere la porta o comunque spostare la porta stessa.
- 10.5.** All'interno dell'area dei sei metri, per un difensore tentare di bloccare un passaggio o un tiro con due mani.
- 10.6.** All'interno dell'area dei sei metri, per un difensore colpire la palla con un pugno chiuso.
- 10.7.** All'interno dell'area dei 6 metri, per il portiere o un difensore portare la palla sott'acqua quando contrastato da un avversario.
- 10.8.** Per un giocatore, o un sostituto, che non ha diritto a partecipare al gioco, entrare nel campo di gioco. Il giocatore colpevole viene espulso per il resto della partita con sostituzione. Il sostituto può rientrare in campo come previsto nell'Art. 9.3.
- 10.9.** Per l'allenatore o altro dirigente della squadra non in possesso di palla, richiedere un time-out. Nessun fallo personale viene assegnato per questa infrazione.
- 10.10.** Per l'allenatore o un dirigente o un giocatore, commettere qualsiasi azione con l'intento di evitare la probabile realizzazione di una rete o di ritardare il gioco. Compreso quando:
- a. un difensore lanci intenzionalmente lontano la palla prima che la squadra in attacco effettui un tiro libero;
 - b. un difensore, dopo la concessione di un tiro libero fuori dall'area dei 6 metri, spinga intenzionalmente la palla dentro l'area dei 6 metri per evitare un tiro diretto.

Nessun fallo personale viene assegnato per questa infrazione all'allenatore o al dirigente.

- 10.11.** Per un difensore, ostacolare da dietro un attaccante che sta effettuando un tiro all'interno dell'area dei 6 metri, 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 la rete, viene concesso un tiro di rigore. L'Arbitro deve ritardare la concessione del tiro di rigore finché il tiro o il tentativo di tiro sia stato completato, salvo che l'attaccante realizzi la rete.
- 10.12.** Nel caso in cui, nel corso dell'ultimo minuto di gioco del quarto tempo, sia accordato un tiro di rigore, l'allenatore della squadra beneficiaria ha la facoltà di scegliere se mantenere il possesso di palla ed avvalersi di un tiro libero. Il Cronometrista addetto al conteggio dei secondi di possesso di palla deve, in tal caso, riportare il cronometro a trenta secondi ed il gioco riprende come dopo un time-out. È responsabilità dell'allenatore dare un chiaro segnale, senza alcun ritardo, nel caso che la sua squadra intenda mantenere il possesso della palla.

Art. 11 – TIRI LIBERI

- 11.1.** Il tiro libero deve essere battuto nel punto dove si trova la palla, salvo che dopo il fallo commesso dal difensore la stessa si trovi all'interno dell'Area di Porta. In questo caso il tiro libero deve essere battuto sulla linea dei due metri opposta alla posizione della palla. Se la palla è al di fuori dell'Area di Porta al momento della concessione del tiro libero, lo stesso può essere effettuato nel punto in cui si trova la palla.
- 11.2.** Un giocatore che beneficia del tiro libero deve mettere la palla in gioco immediatamente, anche effettuando un passaggio o un tiro in porta se consentito dal regolamento. È considerata un'infrazione se un giocatore, chiaramente in posizione più favorevole per effettuare prontamente un tiro libero, non lo esegue. Il difensore che ha commesso il fallo deve allontanarsi dal giocatore che effettua il tiro libero, mantenendosi ad una distanza di almeno un metro prima di alzare il braccio per bloccare il passaggio o il tiro. Il giocatore che non si attiene a questa regola viene espulso per "interferenza" in base all'Art. 9.5.

- 11.3.** Il tiro libero deve essere effettuato in modo tale da consentire ai giocatori di osservare la palla che lascia la mano del giocatore che effettua la rimessa. Al giocatore è successivamente consentito di impugnare o dribblare la palla prima di passarla ad un altro giocatore o di tirare, quando consentito. La palla è immediatamente in gioco nel momento in cui lascia la mano del giocatore che effettua il tiro libero.
- 11.4.** Un tiro libero è assegnato contro la squadra del giocatore che abbia toccato per ultimo la palla poi uscita lateralmente dal campo di gioco (incluso quando la palla rimbalza contro il bordo del campo). Fatto salvo che sia un difensore a deviare un tiro oltre la linea laterale del campo di gioco, in tal caso un tiro libero viene assegnato a favore della squadra in difesa.

Art. 12 – RIMESSA DAL FONDO

- 12.1.** È accordata una rimessa dal fondo quando la palla supera completamente la linea di porta fuori dall'area compresa tra i pali ed al di sotto della traversa, dopo essere stata giocata (o toccata) per ultimo da un qualsiasi altro giocatore diverso dal portiere della squadra che difende.
- 12.2.** La rimessa in gioco deve essere effettuata dal portiere o da qualsiasi altro giocatore della stessa squadra, in qualsiasi punto all'interno dell'area dei due metri o dove si trova la palla se al di fuori dei due metri. L'eventuale effettuazione irregolare di una rimessa dal fondo deve essere ripetuta.

Art. 13 – TIRO D'ANGOLO

- 13.1.** È accordato un tiro d'angolo quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dall'area compresa fra i pali e la traversa, dopo essere stata toccata per ultimo dal portiere della squadra che difende o nel caso in cui è deliberatamente mandata oltre la suddetta linea da un difensore.
- 13.2.** Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore 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). La rimessa in gioco deve essere necessariamente effettuata dal giocatore più vicino, ma il più rapidamente possibile.
- 13.3.** All'atto dell'effettuazione di un tiro d'angolo nessun giocatore della squadra attaccante deve trovarsi nell'Area di Porta.
- 13.4.** L'eventuale effettuazione di un tiro d'angolo da posizione irregolare o prima che gli attaccanti abbiano abbandonato l'Area di Porta, deve essere ripetuta.

Art. 14 – RIMESSA NEUTRALE

- 14.1.** È 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 o gli sia stato impossibile individuare il responsabile del primo fallo;
 - entrambi gli Arbitri abbiano concesso contemporaneamente un fallo semplice a ciascuna delle due squadre;
 - nessuna delle due squadre abbia il possesso di palla e uno o più giocatori delle due squadre commettano un fallo nello stesso momento. La rimessa in gioco neutrale viene effettuata dopo che i giocatori sono stati espulsi;
 - la palla colpisca un ostacolo o vi resti trattenuta, al di sopra dell'acqua, nel campo di gioco.
- 14.2.** Nel caso di rimessa neutrale, l'Arbitro deve rimettere in gioco la palla nel punto laterale del campo di gioco in prossimità dell'evento accaduto in modo tale che i giocatori di entrambe le squadre abbiano la stessa possibilità

di impossessarsi della palla. Una rimessa neutrale dovuta ad un fatto accaduto dentro l'Area di Porta viene effettuata sulla linea dei due metri.

- 14.3.** L'eventuale effettuazione, a giudizio dell'Arbitro, di una rimessa neutrale che posizioni la palla in modo tale da avvantaggiare una delle due squadre deve essere ripetuta.

Art. 15 – TIRO DI RIGORE

- 15.1.** Il tiro di rigore viene eseguito da qualsiasi giocatore della squadra a favore della quale il tiro è stato assegnato e da qualsiasi punto della linea dei cinque metri avversaria.
- 15.2.** Tutti i giocatori devono lasciare l'Area dei sei metri e posizionarsi ad una distanza non inferiore a tre metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Sulla linea dei sei metri, da ogni lato del giocatore che sta per eseguire il tiro, un giocatore della squadra che si difende ha diritto di prendere posizione. Il portiere deve rimanere sulla linea di porta tra i pali, nessuna parte del corpo del portiere può trovarsi al di là della linea di porta. Gli Arbitri possono dare un avvertimento ai giocatori o al portiere invitandoli a posizionarsi correttamente. Il giocatore o il portiere che non ottemperi all'invito dell'Arbitro viene espulso con rientro come quanto previsto dall'Art. 9.3.
- 15.3.** L'Arbitro si deve assicurare che, prima dell'effettuazione del tiro, tutti i giocatori siano nella loro posizione corretta e solo in quel momento dà il segnale per il tiro con un fischio abbassando simultaneamente il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.
- 15.4.** Il giocatore incaricato del tiro di rigore deve essere in possesso della palla ed al fischio dell'Arbitro effettua immediatamente e direttamente il tiro verso la porta con un movimento continuo. Il giocatore può effettuare il tiro con la palla tenuta prima della battuta sull'acqua o sollevata con la mano, oppure in direzione opposta a quella del tiro. Comunque, la continuità del movimento non deve essere interrotta prima che la palla abbia lasciato la mano del tiratore.
- 15.5.** Nel caso in cui la palla rimbalzi in campo dopo aver toccato la traversa o i pali della porta o essere stata respinta dal portiere, è considerata in gioco. Non è necessario che la palla sia toccata o giocata da un altro giocatore perché sia convalidata una rete.
- 15.6.** Nel caso che un tiro di rigore venga concesso dall'Arbitro contemporaneamente al fischio del Cronometrista che segnala la fine di un tempo, il tiro deve essere eseguito dopo che tutti i giocatori – ad eccezione del portiere e del giocatore incaricato del tiro – abbiano lasciato il campo di gioco. In questa situazione se la palla rimbalza sul portiere, sulla traversa o sui pali, non è considerata più in gioco.

Art. 16 – FALLI PERSONALI, CARTELLINO GIALLO E ROSSO

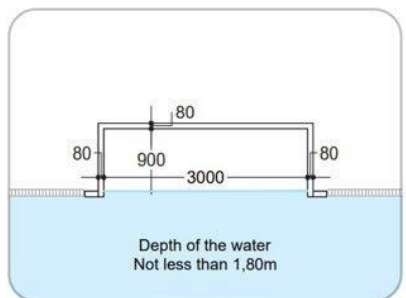
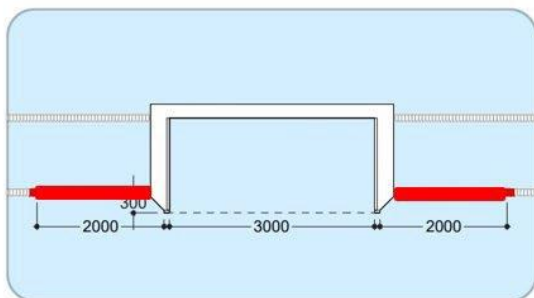
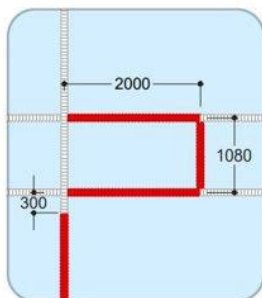
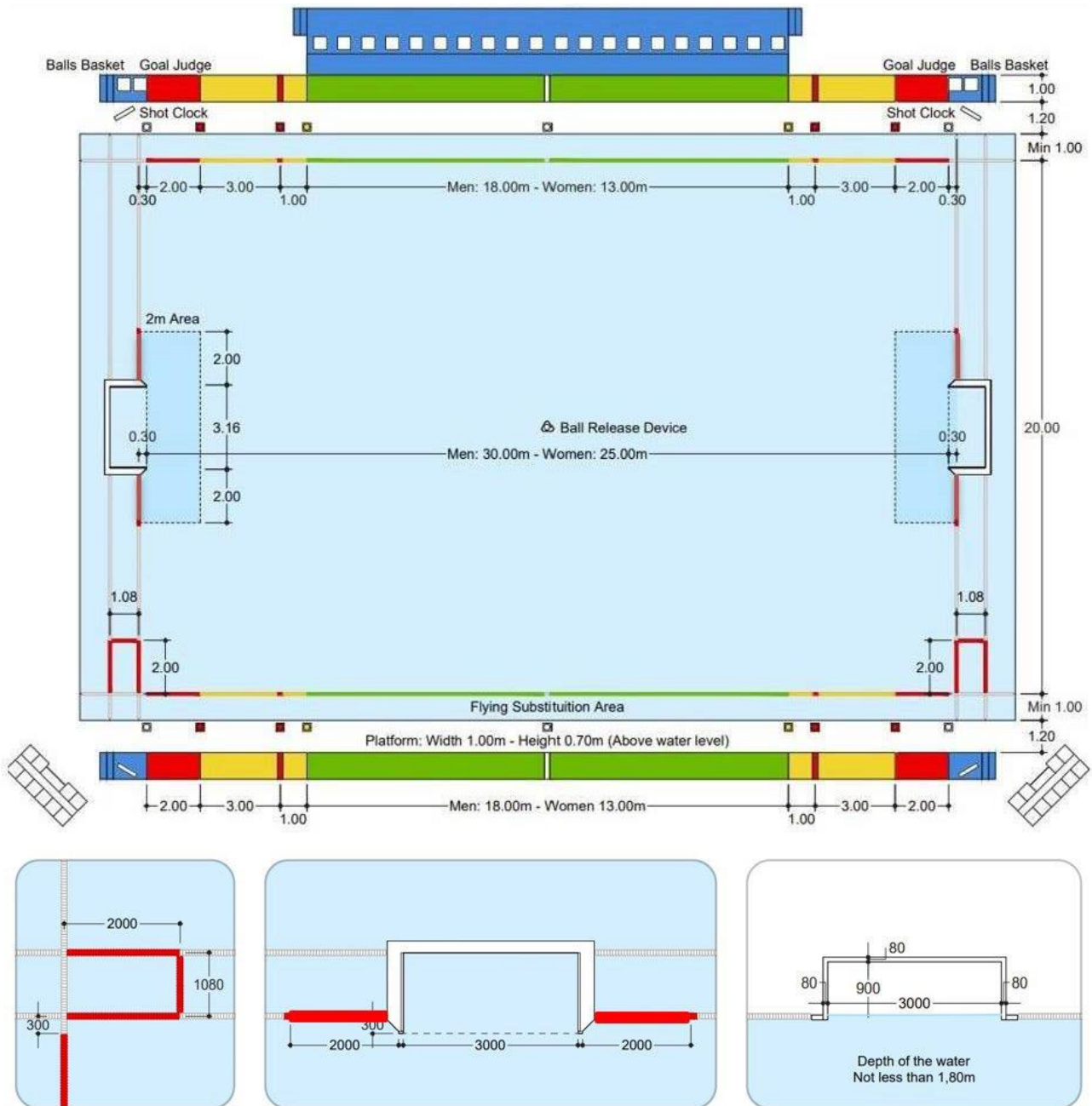
- 16.1.** Deve essere registrato un fallo personale a carico del giocatore che commette un fallo grave o un fallo da rigore. L'Arbitro deve indicare al Segretario di Giuria il numero di calottina del giocatore colpevole.
- 16.2.** Il giocatore, una volta raggiunto il terzo fallo personale, deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione secondo l'Art. 9.3. Se il terzo fallo personale coincide con un fallo per il quale è assegnato un tiro di rigore, la sostituzione è immediata.
- 16.3.** L'arbitro, se necessario, deve utilizzare, come di seguito previsto, i cartellini giallo e rosso per controllare i dirigenti e l'allenatore in panchina nonché i giocatori in acqua.
- 16.3.1** L'esibizione del cartellino giallo da parte dell'Arbitro costituisce un avvertimento ufficiale per il tecnico della squadra.

- 16.3.3** La successiva esibizione del cartellino rosso da parte dell'Arbitro è il segnale che l'allenatore o un altro dirigente o giocatore in panchina deve abbandonare il piano vasca immediatamente. Se il comportamento dell'allenatore lo richiede, l'Arbitro può esibire il cartellino rosso anche senza avere esibito in precedenza il cartellino giallo.
- 16.3.3** Quando l'allenatore viene espulso, un altro dirigente può sostituirlo 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. Durante un time-out o dopo la realizzazione di una rete, prima della ripresa del gioco, il dirigente può muoversi sul piano vasca fino a metà campo per fornire istruzioni alla squadra.
- 16.3.5** Durante il gioco, quando un giocatore commette un atto di cattiva condotta, l'arbitro deve mostrare il cartellino rosso al giocatore applicando la sanzione appropriata.
- 16.3.6** Un arbitro può esibire un cartellino giallo se, secondo la sua opinione, un giocatore insiste a giocare in modo antisportivo o commette simulazione. L'Arbitro deve esibire il cartellino giallo alla squadra e indicare il giocatore colpevole. Qualora si ripetesse il comportamento, l'arbitro esibisce il cartellino rosso in modo visibile alle squadre e alla Giuria sanzionando il giocatore per cattiva condotta (Art. 9.13).
- 16.3.6** I giocatori che commettono atti di cattiva condotta sono puniti in base all'Art. 9.13 e devono abbandonare immediatamente il piano vasca.

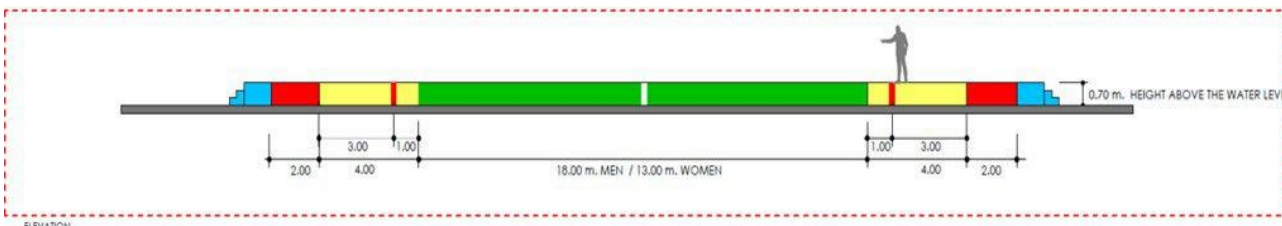
Art. 17 – INCIDENTE, INFORTUNIO E MALESSERE

- 17.1.** Durante la partita, un giocatore non può lasciare il campo di gioco per uscire dall'acqua, aggrapparsi, sedersi o sostare sul piano della vasca ad eccezione dei casi di malore, ferita o di incidente o con l'autorizzazione dell'Arbitro. Un giocatore che si allontani temporaneamente dal campo di gioco, nei casi consentiti, può rientrare dalla propria area di rientro al verificarsi di una appropriata interruzione del gioco e dopo aver ottenuto il permesso dall'Arbitro.
- 17.2.** In caso di giocatore sanguinante, l'Arbitro ordina immediatamente a tale giocatore di uscire dall'acqua permettendo così l'immediato rientro di un suo sostituto, riprendendo il gioco senza interruzioni. Interrottasi l'emorragia, al giocatore è concesso di riprendere parte al gioco.
- 17.3.** 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 la partita per non più di tre minuti. In tal caso egli avverte il Cronometrista quando il periodo di sospensione deve iniziare.
- 17.4.** 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.
- 17.5.** Ad eccezione delle circostanze previste dall'Art. 17.2 (perdita di sangue), al giocatore sostituito non è più concesso di prendere parte al gioco.
- 17.6.** Nel Caso in cui gli Arbitri sospettino che sia stato commesso un atto di violenza, possono effettuare una revisione VAR secondo quanto previsto dall'Appendice 6.

APPENDICE 1 – Diagramma del Campo di Gioco



Depth of the water
Not less than 1,80m



ELEVATION

APPENDICE 2 – Campo di Gioco e Dotazioni**2.1 Campo di Gioco**

2.1.1 Qualsiasi Società, gruppo o Ente affiliato alla Federazione Italiana Nuoto che organizzi gli incontri di pallanuoto è responsabile dell'organizzazione materiale dell'incontro, come previsto dal presente regolamento, così come della limitazione esatta del campo di gioco e deve fornire tutto il materiale e gli accessori relativi.

2.1.2 La configurazione e le delimitazioni del campo di gioco per una partita arbitrata da due Arbitri devono essere conformi al diagramma riportato alla pagina precedente.

2.1.3 In una partita diretta da un solo Arbitro, lo stesso opera dal lato dove è sistemato il Tavolo della Giuria, mentre entrambi i Giudici di Porta si sistemano dalla parte opposta.

2.1.4 Per gli eventi organizzati dalla Federazione Italiana Nuoto, la dimensione del campo di gioco, la profondità, la temperatura e l'intensità dell'illuminazione devono corrispondere a quanto previsto dalle Norme Organizzative Generali della Pallanuoto e dalle specifiche normative applicate ai campionati.

2.1.5 Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore e dei due metri, devono essere chiaramente segnate con birilli o segnali nelle corsie, su ciascuno dei due lati maggiori del campo. I segnali devono risultare ben visibili durante tutto lo svolgimento della partita ed i colori devono essere i seguenti:

- bianco per linea di porta e metà campo;
- rosso per la linea dei due metri dalla linea di porta;
- giallo per la linea dei sei metri dalla linea di porta;
- rosso per la linea dei cinque metri dalla linea di porta per indicare la posizione da cui deve essere battuto il tiro di rigole

I lati maggiori del campo (corsie) devono essere contrassegnati con i seguenti colori:

- rosso dalla linea di porta alla linea dei due metri;
- giallo dalla linea dei due metri alla linea dei sei metri;
- verde dalla linea dei sei metri alla linea di metà campo.

I lati minori del campo (corsie) devono essere contrassegnati con i seguenti colori:

- rosso per l'area di porta ovvero due metri dall'interno del palo in direzione esterna;
- bianco dall'area di porta sino al limite del campo di gara;

2.1.6 Un segnale rosso deve essere posto ad ogni estremità del campo, a due metri dall'angolo del campo di gioco e sul lato opposto al Tavolo della Giuria per indicare l'area di rientro dall'espulsione o per le sostituzioni (pozzetto).

2.1.7 Deve essere previsto uno spazio sufficiente per consentire agli Arbitri di circolare liberamente da un capo all'altro del campo di gioco. Lo spazio deve essere fornito anche in prossimità delle linee di fondo per i Giudici di Porta.

2.1.8 Devono essere fornite al Tavolo della Giuria quattro bandiere separate che devono misurare cm. 35 x 20 di colore bianco, nero (o blu), rosso e giallo.

2.2 Porte

2.2.1 I pali e la traversa della porta devono essere costruiti a sezione rettangolare, della misura di cm. 7,5 di larghezza e verniciati in tinta unita visibilissima di colore bianco. Le porte devono essere fissate sui limiti del campo di gioco ad uguale distanza dalle due linee laterali ed alla distanza minima di cm. 30 da qualsiasi ostacolo.

2.2.2 La larghezza delle porte è di mt. 3, misurati internamente tra i due pali. La traversa o barra trasversale deve misurare mt. 0,9 dal pelo dell'acqua quando la profondità minima di questa è di mt. 1,5 e di mt. 2,4 dal fondo della vasca quando la profondità di questa è inferiore a mt. 1,5.

2.2.3 Le reti, morbide, devono essere attaccate ai pali ed alla traversa in modo da chiudere solidamente lo spazio della porta, lasciando tra la linea della porta e la rete di fondo una distanza minima di mt. 0,3.

2.3 Palla

2.3.1 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 e non deve essere spalmata di sostanze grasse.

2.3.2 Il peso deve essere non inferiore a gr. 400 e non superiore a gr. 450.

2.3.3 Per gli incontri maschili la circonferenza non deve risultare inferiore a cm. 68 e non superiore a cm. 71. La pressione deve essere compresa tra Bar 7,5 e 8,5.

2.3.4 Per gli incontri femminili la circonferenza non deve risultare inferiore a cm. 65 e non superiore a cm. 67. La pressione deve essere compresa tra Bar 6,5 e 7,5.

2.4 Calottine

2.4.1 Le calottine devono essere di colore contrastante, diverso dal rosso e dal colore della palla. Ad una delle due squadre può essere richiesto dagli Arbitri di indossare calottine di colore bianco o blu. I portieri devono indossare calottine rosse con il numero o il paraorecchie dello stesso colore degli altri giocatori della squadra. Le calottine devono essere allacciate sotto il mento. Se un giocatore perde la calottina -o la tiene slacciata- durante il gioco, egli dovrà rimetterla alla prima successiva ed appropriata interruzione della partita, con la propria squadra in possesso di palla. Le calottine devono essere indossate dai giocatori per tutta la durata della partita. Le squadre possono indossare, previa autorizzazione degli Arbitri, calottine con i colori sociali. È fatto obbligo alla Società ospitante di mettere a disposizione del Tavolo della Giuria una serie completa di calottine di riserva. Resta inteso che qualora si giochi con calottine aventi colori sociali, ogni Società deve predisporre una serie sostitutiva con la stessa colorazione.

In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.

2.4.2 Le calottine devono essere dotate di paraorecchie malleabili e devono essere dello stesso colore delle calottine della squadra, fatta eccezione di quelle indossate dai portieri che devono essere di colore rosso.

- 2.4.3** Le calottine devono essere numerate ai due lati con cifre di cm. 10 di altezza. Il portiere deve indossare la calottina rossa n. 1, le altre calottine devono essere numerate dal n. 2 al n. 13. Il portiere di riserva deve indossare la calottina rossa n. 13. Non è permesso ad un giocatore di cambiare il numero della calottina senza l'Autorizzazione dell'Arbitro, con conseguente notifica da parte di quest'ultimo al Segretario.

In Italia vedere le normative di ogni stagione agonistica.

- 2.4.4** Per le partite internazionali, frontalmente sulle calottine, devono essere esposte le tre lettere del codice internazionale della Nazione di appartenenza. Può essere altresì esposta la bandiera nazionale. Entrambi i riferimenti non devono superare i cm. 4 di altezza.

2.5 Cronometri visibili

- 2.5.1** Ogni cronometro visibile deve mostrare il tempo in modo decrescente.

APPENDICE 3 – Ufficiali di Gara**3.1 Ufficiali di Gara per manifestazioni internazionali**

3.1.1 Nelle manifestazioni internazionali, gli Ufficiali di Gara previsti sono: due Arbitri, due Giudici di Porta, Cronometristi e Segretari, ciascuno con conseguenti poteri e doveri. Tali Ufficiali di Gara debbono essere previsti dovunque sia possibile anche per tutte le manifestazioni. Nel caso di incontri arbitrati da due Arbitri ma senza Giudici di Porta, gli Arbitri stessi assumono (senza gli specifici segnali con le bandiere) tutti i poteri ed i doveri dei Giudici di Porta.

Secondo il grado di importanza, gli incontri possono essere diretti da un gruppo formato da quattro a otto Ufficiali di Gara come di seguito specificato:

Arbitri e Giudici di Porta.

- a. Due Arbitri e due Giudici di porta.
- b. Due Arbitri senza giudici di porta.
- c. Un Arbitro e due Giudici di porta.

Cronometristi e Segretari.

- a. Un Cronometrista ed un Segretario. Il Cronometrista deve cronometrare i periodi di tempo continuato ed effettivo del possesso di palla per entrambe le squadre secondo quanto previsto dall'Art. 8.12. Il Segretario deve registrare l'esatto tempo effettivo di gioco, dei time-out, degli intervalli tra un tempo e l'altro, mettere a verbale la cronistoria dell'incontro e registrare i rispettivi periodi di espulsione dei giocatori.
- b. Due Cronometristi ed un Segretario. Il Primo Cronometrista deve cronometrare l'esatto tempo effettivo di gioco, dei time-out e degli intervalli tra un tempo e l'altro. Il Secondo Cronometrista deve cronometrare i periodi di tempo continuato ed effettivo del possesso di palla per ciascuna squadra, come previsto nell'Art. 8.12. Il Segretario esegue le mansioni previste dal Regolamento.
- c. Due Cronometristi e due Segretari. Il Primo Cronometrista deve cronometrare gli esatti periodi di gioco effettivo, dei time-out e degli intervalli tra un tempo e l'altro. Il Secondo Cronometrista deve cronometrare i periodi di continuo ed effettivo possesso di palla per entrambe le squadre secondo quanto previsto nell'Art. 8.12. Il Primo Segretario deve mettere a verbale gli eventi del gioco ed adempiere a tutti gli altri doveri previsti dal Regolamento come previsto dall'Art. 3.5.1 comma a Appendice 3. Il Secondo Segretario deve eseguire le mansioni come indicato dall'Art. 3.5.1 comma b, c e d Appendice 3, relative alle espulsioni dei giocatori, il rientro irregolare degli stessi ed il conteggio del terzo fallo personale.

Arbitro addetto al VAR.

- a. Assiste gli Arbitri secondo quanto previsto dal Regolamento.

3.2 Arbitri

3.2.1 Durante la partita entrambi gli Arbitri possono avere un auricolare audio per la comunicazione tra loro. Il Delegato può averne uno ma soltanto per ricevere informazioni per il Tavolo della Giuria e garantire chiarezza.

3.2.2 Tutte le decisioni degli Arbitri, in materia di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del Regolamento deve essere accettata durante il corso di tutta la partita. In qualsiasi situazione gli Arbitri non devono fare congetture per quanto riguarda i fatti ma devono interpretare al massimo della loro capacità ciò che rilevano.

3.2.3 Gli Arbitri devono essere in possesso di un fischietto a suono stridente, mediante il quale dare il segnale di inizio del gioco, delle segnature dei punti, dell'uscita della palla dal fondo campo e dei tiri d'angolo (siano o meno segnalati dal Giudice di Porta), dei tiri neutrali nonché di qualsiasi infrazione al Regolamento. Gli Arbitri possono modificare la propria decisione a condizione che tale modifica sia segnalata prima che la palla sia rimessa in gioco.

3.2.4 Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare ad un giocatore di uscire dall'acqua, ai sensi degli appropriati articoli del Regolamento, e nel caso in cui il giocatore si rifiutasse l'incontro deve essere sospeso.

3.3 Assistenti Arbitrali o Giudici di Porta

3.3.1 Gli Assistenti Arbitrali devono prendere posizione dallo stesso lato del Tavolo della Giuria, all'altezza del prolungamento della linea di porta.

3.3.2 I compiti degli Assistenti Arbitrali sono i seguenti:

- a. alzare il braccio in posizione verticale per indicare che i giocatori sono correttamente allineati lungo la rispettiva linea di porta ad ogni inizio di tempo di gioco;
- b. alzare entrambe le braccia in posizione verticale per indicare l'errato allineamento o la scorretta partenza dei giocatori;
- c. indicare con il braccio il centro del campo, per segnalare l'uscita della palla dalla linea di fondo;
- d. indicare con il braccio la zona di attacco, per segnalare il tiro d'angolo;
- e. alzare ed agitare contemporaneamente le due braccia, per indicare il punto realizzato;
- f. alzare entrambe le braccia in posizione verticale, per indicare un'entrata irregolare del giocatore temporaneamente espulso o un'entrata irregolare di un sostituto.

3.3.3 Gli Assistenti Arbitrali devono essere forniti di palloni di riserva. Quando la palla in gioco esce fuori dal campo, l'Assistente Arbitrale deve immediatamente lanciare una nuova palla al portiere (per una rimessa dal fondo) o all'attaccante più vicino (per un tiro d'angolo) o diversamente come indicato dall'Arbitro.

3.4 Cronometristi

3.4.1 I compiti dei Cronometristi sono:

- a. rilevare l'esatta durata del gioco effettivo, dei time-out e degli intervalli tra i tempi di gioco;
- b. rilevare il tempo continuato di possesso di palla da parte di ciascuna squadra;
- c. rilevare i tempi di espulsione dei giocatori ed anche la durata del tempo di rientro dei giocatori espulsi temporaneamente dal gioco o loro sostituti;
- d. far annunciare, con il microfono, l'inizio dell'ultimo minuto di gioco;
- e. fischiare dopo 45 secondi ed alla fine di ciascun time-out.

3.4.2 Il Cronometrista deve segnalare mediante un colpo di fischietto (o con un altro strumento provvisto di suono acusticamente efficiente) la fine dei tempi di gioco, indipendentemente da quello dell'Arbitro. Il suo segnale ha effetto immediato fatta eccezione:

- a. qualora nello stesso istante l'Arbitro accordi un tiro di rigore. In questo caso il tiro di rigore deve essere effettuato nelle modalità previste dal Regolamento;
- b. qualora nello stesso istante la palla sia in volo ed attraversa la linea di porta. In questo caso l'eventuale segnatura direttamente scaturita deve essere convalidata.

3.5 Segretari di Giuria

3.5.1 I compiti del Segretario di Giuria sono:

- a. provvedere alla compilazione del verbale della partita incluso i nomi dei giocatori delle squadre, registrare la cronistoria della partita, dei punti, dei time-out, dei falli da espulsione – temporanei e definitivi –, dei tiri di rigore ed i falli personali commessi da ciascun giocatore;
- b. controllare il periodo di espulsione dei giocatori e segnalare la scadenza di tale periodo alzando la bandiera appropriata, fatta eccezione quando l'Arbitro segnala il rientro del giocatore espulso o del suo sostituto, nel caso in cui la squadra del giocatore espulso ritorni in possesso di palla. Dopo 4 minuti, il Segretario deve segnalare il rientro del sostituto per il giocatore che ha commesso azione violenta, sollevando la bandiera gialla insieme a quella di colore appropriato;
- c. alzare la bandiera rossa e segnalare con un fischio, ogni rientro scorretto di un giocatore espulso (o entrata di un sostituto), dopo che il Giudice di Porta lo ha evidenziato con l'apposito segnale. Tale segnale interrompe immediatamente il gioco;

- d. segnalare senza indugio, quando un giocatore si rende responsabile di un terzo fallo personale:
 - i. alzando la bandiera rossa qualora tale terzo fallo derivi da espulsione;
 - ii. alzando la bandiera rossa, emettendo un fischio, qualora il terzo fallo derivi dall'assegnazione di un tiro di rigore.

3.6 Arbitro addetto al VAR

3.6.1 I compiti dell'Arbitro addetto al VAR sono:

- a. avvisare ed assistere gli Arbitri dell'incontro nel caso si verificano situazioni di sospetta realizzazione di una rete o di violenza, mostrando il filmato al momento opportuno;
- b. se necessario, in altre situazioni, fornire assistenza agli Arbitri predisponendo i necessari filmati;
- c. mostrare agli Arbitri il filmato di altri incidenti, se richiesto.

3.7 Istruzioni per la Direzione degli Incontri con due Arbitri

3.7.1 Gli Arbitri hanno assoluto controllo della partita ed uguale potere nel rilevare le infrazioni di gioco. L'opinione differente, rispetto a decisioni assunte dagli Arbitri, non può costituire motivo per reclami od appelli al loro operato.

3.7.2 La Commissione o l'Organizzazione che designa gli Arbitri, ha la possibilità di assegnare a ciascun Arbitro, il lato del piano vasca in cui deve iniziare la partita. Gli Arbitri cambiano la propria posizione sul piano vasca negli intervalli tra il primo ed il secondo tempo, tra il terzo ed il quarto tempo.

3.7.3 All'inizio di ogni tempo di gioco, gli Arbitri prendono posizione nella propria rispettiva linea dei sei metri. Il segnale di partenza deve essere dato dall'Arbitro che si trova sul lato del campo dove è posto il Tavolo della Giuria.

3.7.4 Il segnale di ripresa del gioco, dopo la segnatura di un punto, è dato dall'Arbitro con il controllo del gioco nella situazione di attacco dove la rete è stata realizzata. Prima di riprendere il gioco, gli Arbitri, devono verificare che le sostituzioni siano state completate.

- 3.7.5** Entrambi gli Arbitri hanno il potere di rilevare un fallo, in ogni parte del campo di gioco, ma ciascun Arbitro deve prestare maggiore attenzione alla situazione del gioco di attacco alla porta sulla sua destra (Arbitro di attacco). L'altro Arbitro (Arbitro di difesa) deve mantenere una posizione il più possibile vicina alla posizione del giocatore della squadra in possesso di palla più lontano dalla porta attaccata.
- 3.7.6** Nell'assegnare un tiro libero, una rimessa dal fondo o un tiro d'angolo, l'Arbitro deve fischiare ed entrambi gli Arbitri devono indicare la direzione di attacco. Tale segnalazione consente a tutti i giocatori di conoscere a quale squadra è stata assegnato il fallo. Gli Arbitri devono utilizzare le segnalazioni previste nell'Art. 4.8 della presente appendice, per spiegare la tipologia di fallo che hanno inteso penalizzare.
- 3.7.7** La segnalazione per effettuare un tiro di rigore deve essere data dall'Arbitro di attacco, salvo nel caso di un giocatore che tiri con la mano sinistra dove interviene l'Arbitro di difesa.
- 3.7.8** Nel caso di falli semplici commessi ed assegnati contemporaneamente dai due Arbitri a giocatori di entrambe le squadre, la conseguente rimessa neutrale deve essere effettuata dall'Arbitro di attacco.
- 3.7.9** Nel caso di contemporanea assegnazione da parte dei due Arbitri di un fallo semplice ad una squadra ed una espulsione o un tiro di rigore per l'altra squadra, deve essere applicata la sanzione più grave – espulsione o tiro di rigore –.
- 3.7.10** Nel caso che i giocatori di entrambe le squadre commettano simultaneamente un fallo da espulsione durante il gioco, gli Arbitri devono farsi dare la palla e permettere ad entrambe le squadre ed ai Segretari di riconoscere chiaramente gli espulsi. Il tempo di possesso di palla non viene azzerato ed il gioco riprende con un tiro libero assegnato alla squadra con il precedente possesso di palla. Nel caso che nessuna delle due squadre sia in possesso di palla, nel momento dell'espulsione simultanea, i 30 secondi di possesso vengono azzerati ed il gioco riprende con un tiro neutrale.
- 3.7.11** Nel caso di simultanea concessione di tiro di rigore per entrambe le squadre, il primo tiro deve essere effettuato dalla squadra con l'ultimo possesso di palla. Dopo aver tirato il secondo tiro di rigore, l'incontro riparte con un tiro libero a favore della squadra con l'ultimo possesso di palla. Il tiro libero deve essere battuto sulla o dietro la linea di metà campo. Il tempo viene riportato a 30 secondi.

4.8 Segnalazioni Utilizzate dagli Arbitri e dagli Assistenti Arbitrali



Fig. A – L'Arbitro abbassa il braccio da una posizione verticale per indicare l'inizio del tempo, la ripresa dopo la realizzazione di una rete e per la battuta del tiro di rigore.

Fig. B – L'Arbitro indica con un braccio la direzione della squadra in attacco e con l'altro indica il punto dove la palla deve essere battuta dopo un fallo semplice, una rimessa in gioco o un tiro d'angolo.



Fig. C – Per segnalare una rimessa in gioco neutrale. L'Arbitro indica il punto dove sarà rimessa in gioco la palla, mostra i due pollici alzati e chiama a sé la palla.



Fig. D – Per segnalare l'espulsione di un giocatore. L'Arbitro indica il giocatore e poi muove rapidamente il braccio verso l'esterno del campo di gioco. L'Arbitro segnalerà poi il numero del giocatore espulso in modo visibile sia al campo di gioco sia al Tavolo della Giuria.



Fig. E – Per segnalare l'espulsione contemporanea di due giocatori. L'Arbitro indica con le due mani contemporaneamente i due giocatori, segnala l'espulsione come previsto nella Figura D e indica i numeri della loro calottina.



Fig. F – Per segnalare un'espulsione per cattiva condotta. L'Arbitro segnala l'espulsione come previsto nella Figura D o E e poi ruota le mani una attorno all'altra in maniera visibile al campo di gioco e al Tavolo; inoltre mostra agli atleti e al Tavolo il cartellino rosso. L'Arbitro segnalerà poi i numeri delle calottine al tavolo e al campo di gioco.

Fig. G – Per segnalare l'espulsione di un giocatore con sostituzione dopo 4 minuti. L'Arbitro segnalerà poi l'espulsione come previsto nella Figura D o E, incrocerà le braccia in modo visibile al campo e al tavolo e mostrerà all'atleta il cartellino rosso. L'Arbitro deve poi indicare il numero del giocatore espulso.



Fig. H – Per segnalare l'assegnazione di un tiro di rigore. L'Arbitro alzerà il braccio mostrando le cinque dita aperte. L'Arbitro dovrà poi indicare al campo e al Tavolo il numero dell'atleta che ha commesso il fallo.

Fig. I – Per segnalare la segnatura di una rete. L'Arbitro convaliderà la segnatura con un fischio e con il braccio verso il centro del campo.



Fig. J – Per indicare un fallo di espulsione per aver trattenuto un avversario.

Fig. K – Per indicare un fallo di espulsione per aver affondato un avversario.





Fig. L – Per indicare un fallo di espulsione per aver tirato a sé un avversario.

Fig. M – Per indicare un fallo di espulsione per aver scalcciato un avversario.



Fig. N – Per indicare il fallo di espulsione nel colpire l'avversario. L'Arbitro fa un movimento veloce con un pugno chiuso a partire da una posizione orizzontale.

Fig. O – Per indicare un fallo semplice per essersi spinto dall'avversario.



Fig. P – Per indicare un fallo di espulsione per "impeding".

Fig. Q – Per indicare il fallo semplice di aver messo la palla sott’acqua.



Fig. R – Per indicare il fallo semplice di spingersi dal fondo.

Fig. S – Per indicare il fallo semplice di ritardo nella rimessa in gioco dopo un fallo.

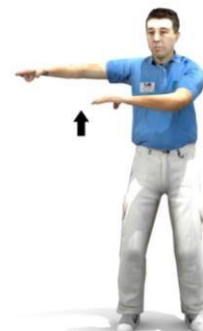


Fig. T – Per indicare un fallo semplice di invasione dell’area dei 2 metri.

Fig. U – Per indicare il fallo semplice di fine del tempo di possesso di palla.





Fig. V – Per indicare che è possibile un tiro diretto da oltre 6 metri.



Fig. W – Segnalazione del Giudice di porta per l'inizio regolare del gioco.



Fig. X – Segnalazione del Giudice di porta per l'inizio regolare del gioco.

Fig. Y – Segnalazione del Giudice di porta per un rientro irregolare, un inizio irregolare del gioco.



Fig. Z – Segnalazione del Giudice di porta per una rimessa in gioco o un tiro d'angolo.



Fig. AA – Segnalazione del Giudice di porta in caso di segnatura di un goal.

Fig. AB – Per indicare il numero della calottina. Utilizzare due mani per numerazioni superiori a 5.



1



2



3



4



5



10

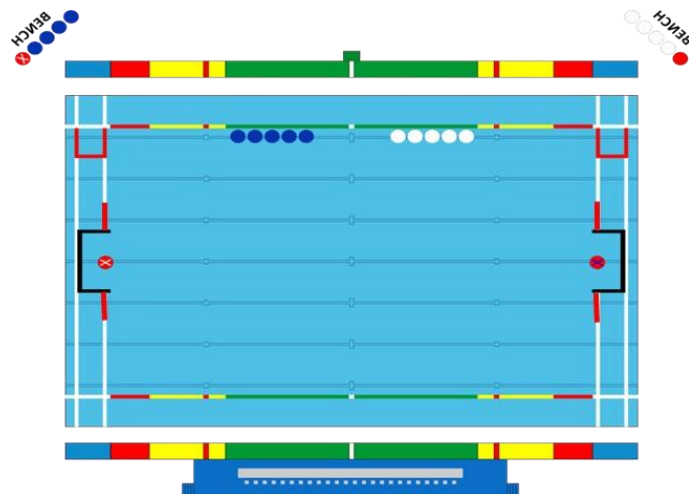
APPENDICE 4 – Tiri di Rigore

4.1 Ufficiali di Gara Coinvolti

- 4.1.1** I Delegati devono prioritariamente verificare che i tiratori abbiano titolo ad effettuare i tiri di rigore, non essendo stati sanzionati con tre falli personali o espulsi definitivamente o infortunati nel corso della partita e sostituiti prima della ripresa del gioco dopo il tempo di attesa di tre minuti.
- 4.1.2** Gli Arbitri devono prioritariamente controllare il campo di gioco, le panchine e la posizione dei portieri ed dei tiratori in campo.
- 4.1.3** L'Ufficiale addetto al VAR effettua la revisione delle reti realizzate o meno, se necessario.

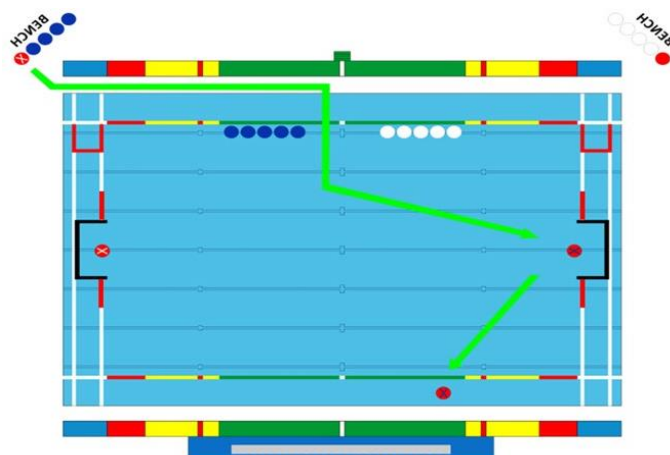
4.2 Procedura

- 4.2.1** Nel caso di tiri di rigore necessari a determinare la squadra vincitrice – come previsto dall'Art. 4.3 – deve essere rispettata la seguente procedura.
- 4.2.2** Immediatamente al termine del quarto tempo di gioco, dopo essere trascorso un intervallo di tre minuti, devono essere completate le seguenti procedure:
- i giocatori lasciano l'acqua e si accomodano sulle rispettive panchine, fatta eccezione dei portieri e dei soli cinque giocatori di ciascuna squadra incaricati all'effettuazione dei tiri di rigore, che comunque rimangono nelle rispettive metà campo, come da schema in calce.



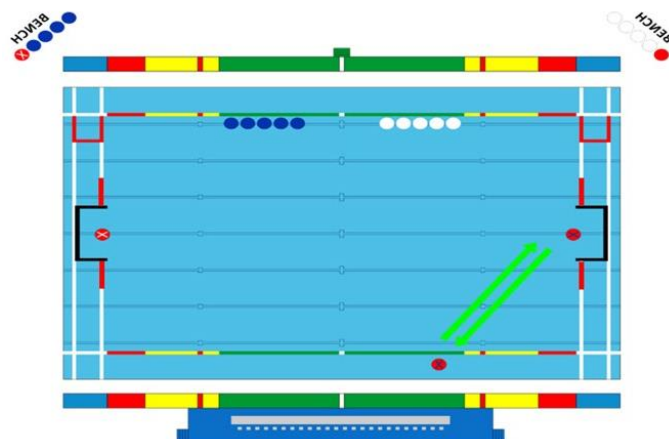
- portieri invertono la posizione rispetto alla porta precedentemente occupata al termine del quarto tempo di gioco, portandosi nella metà campo avversaria;
 - l'Arbitro posizionato, nell'ultimo tempo di gioco, sul lato delle panchine, invita i capitani ad effettuare il sorteggio per determinare la prima squadra ad iniziare i tiri di rigore;
 - gli Assistenti Arbitrali non sono coinvolti nella procedura e vengono congedati dagli Arbitri.
- 4.2.3** I tiri di rigore iniziano immediatamente al termine dei tre minuti di intervallo. Nel caso che una squadra non sia ancora pronta, il Tecnico viene sanzionato con un cartellino giallo, salvo che non lo abbia già ricevuto in precedenza, in tal caso lo stesso viene sanzionato con un cartellino rosso ed allontanato dall'incontro per avere ritardato l'esecuzione dei tiri di rigore.

- 4.2.4** Nel caso di esecuzione dei tiri di rigore su entrambe le porte, ciascun Arbitro controlla da solo i tiri di rigore effettuati, posizionandosi all'altezza del segnale dei 5 metri in modo tale che i tiratori destri possano osservare agevolmente il segnale di autorizzazione al tiro. Esclusivamente nel caso di tiro effettuato da giocatore mancino, l'altro Arbitro si reca nella metà campo opposta per far eseguire il tiro di rigore.
- 4.2.5** Possono essere utilizzati più palloni, ciascuno dei quali non deve essere lanciato da una parte all'altra del campo. Ciascuna squadra utilizza il set di palloni a disposizione sul proprio lato.
- 4.2.6** L'ordine dei tiratori è determinato dalla sequenza dei primi cinque tiri [nessuna lista deve essere consegnata all'Arbitro o al Delegato prima dell'avvio della procedura dei tiri di rigore]. Il Segretario annota il numero del giocatore che effettua il tiro di rigore e, insieme al Delegato, controlla che lo stesso abbia titolo a partecipare alla procedura. Si precisa che i giocatori a cui è inibita la possibilità di effettuare i tiri di rigore sono quelli con tre falli personali, quelli espulsi definitivamente o quelli infortunati nel corso della partita e sostituiti prima della ripresa del gioco dopo il tempo di attesa di tre minuti. In caso di parità, dopo la prima serie di cinque tiri di rigore, lo stesso ordine dei tiratori deve essere osservato per i tiri supplementari, effettuati ad oltranza.
- 4.2.7** I tiri di rigore devono essere effettuati alternativamente da ciascun lato del campo, fatta eccezione che le condizioni di uno dei due lati avvantaggi o svantaggi una delle due squadre. In tal caso i tiri di rigore possono essere effettuati nella stessa porta.
- 4.3** Sostituzione del portiere
- 4.3.1** La sostituzione del portiere, durante l'esecuzione dei tiri di rigore, è consentita come da seguente procedura e come da schema in calce:
- il portiere sostituito deve camminare sino alla metà campo e successivamente nuotare in direzione della propria porta, prendendo la posizione del portiere titolare;
 - il portiere sostituito deve nuotare sino al lato della Giuria ed attendere all'esterno del campo di gioco, fuori dall'area dei 6 metri, in attesa di una eventuale ulteriore sostituzione o al completamento della procedura dei tiri di rigore;



4.4 Ulteriore Sostituzione del Portiere

4.4.1 Nel caso di ulteriore sostituzione del portiere, durante la sequenza dei tiri di rigore, la sostituzione deve avvenire come da schema in calce:



4.5 Espulsione del Portiere e dei Giocatori Durante i Tiri di Rigore

4.5.1 Nel caso di espulsione del portiere, durante il tiro di rigore, un giocatore dei cinque tiratori in acqua può prendere posizione al suo posto ma senza i privilegi riservati al portiere. Dopo avere tale tiro di rigore, è concessa la sostituzione con altro giocatore o con il portiere di riserva.

4.5.2 Nel caso di espulsione, durante i tiri di rigore, di un giocatore dei cinque tiratori in acqua, quest'ultimo viene escluso dalla sequenza dei tiri di rigore ed il suo sostituto è autorizzato all'esecuzione dell'ultimo tiro della sequenza.

4.6 Riepilogo

Durante i tiri di rigore:

- a. il Segretario ed il Delegato controllano il corretto ordine dei tiratori e le reti realizzate;
- b. gli Arbitri gestiscono le squadre;
- c. non è consentito alcun riscaldamento durante la procedura;
- d. tutti i giocatori non coinvolti nella procedura dei tiri di rigore, devono rimanere seduti in panchina insieme ai Dirigenti e al Tecnico;
- e. i giocatori, durante l'esecuzione dei tiri di rigore, non devono aggrapparsi o appoggiarsi alle linee laterali;
- f. la procedura di sostituzione del portiere è consentita come indicato negli schemi presenti nella presente appendice;
- g. tutte le sostituzioni devono avvenire seguendo il protocollo indicato nella presente appendice.

APPENDICE 5 – VAR**5.1 Principi**

Ogni decisione definitiva è sempre assunta dagli Arbitri, che possono modificare le proprie decisioni tecniche, basandosi sulla revisione VAR.

Solo un Arbitro dell'incontro può disporre la revisione VAR. L'Ufficiale addetto al VAR ed il Delegato possono solo suggerire all'Arbitro di effettuare una revisione.

L'Arbitro interrompe il gioco nel momento appropriato, alla prima occasione possibile.

Durante la revisione VAR l'Arbitro deve rimanere visibile fino al termine della procedura.

La precisione è più importante della rapidità, non c'è alcuna pressione per prendere decisioni troppo affrettate.

Una partita non può essere invalidata a causa del malfunzionamento del sistema VAR, di decisioni errate assunte dopo la revisione, il decidere di non avvalersi della revisione di un evento o di revisionare eventi non consentiti dal protocollo.

5.1.1 Definizione del "momento appropriato".

Si considerano momenti appropriati per interrompere il gioco ed effettuare la revisione VAR:

- a. le situazioni in cui nessuna squadra è in possesso di palla;
- b. i tempi di intervallo;
- c. il tiro d'angolo;
- d. l'assenza di un chiaro vantaggio per la squadra in possesso di palla.

La revisione VAR dovrebbe essere effettuata subito dopo il fine del primo attacco successivo alla situazione di possibile realizzazione di una rete.

5.2 Situazioni Oggetto di Revisione Durante la Partita

L'uso del sistema VAR è limitato alle seguenti categorie di decisioni:

- a. possibile realizzazione di una rete;
- b. rete realizzata in corrispondenza del termine del tempo di gioco o dell'azione;
- c. errori della Giuria e/o problemi di funzionamento dei dispositivi, incluso l'uso del tasto di chiamata del time-out;
- d. tiro effettuato alla fine del tempo di gioco in presenza di un giocatore espulso;
- e. gioco violento;
- f. interferenza durante l'esecuzione di un tiro di rigore.

5.2.1 Possibile realizzazione di una rete.

Nel caso che un Arbitro o un Ufficiale addetto al VAR abbiano il dubbio che una rete sia stata realizzata, l'Arbitro effettua la revisione per stabilire se la palla ha superato la linea di porta.

5.2.1.1 Qualora la rete venisse concessa:

- a. uno degli Arbitri segnala che la rete deve essere revisionata;
- b. uno degli Arbitri si fa consegnare la palla;
- c. uno degli Arbitri, il più vicino al monitor, rivede la situazione e prende la decisione di convalidare o meno la rete:
 - i. nel caso di rete annullata, il portiere della squadra che ha subito la rete effettua un tiro libero;
 - ii. nel caso di rete convalidata, il gioco riprende come previsto dall'Art. 6.4.

5.2.1.2 Qualora la rete non venisse concessa:

gli Arbitri devono interrompere il gioco nel momento appropriato, il prima possibile, per revisionare la situazione. Preferibilmente subito dopo il fine del primo attacco successivo alla situazione di possibile realizzazione di una rete.

Dopo la revisione:

- a. nel caso di rete annullata, il gioco riprende con un tiro libero a favore della squadra in possesso di palla al momento dell'interruzione. Il tempo di gioco e dell'azione non vengono resettati. I giocatori possono prendere posizione nel campo nella stessa posizione della ripresa del gioco dopo un time-out.
- b. nel caso di rete convalidata, il gioco riprende come previsto dall'Art. 6.4. Il tempo di gioco viene riportato al momento della realizzazione della rete. Tutte le reti ed i falli personali successivi alla realizzazione della rete vengono annullati, fatta eccezione dei cartellini gialli e rossi, delle azioni violente e delle cattive condotte sanzionate in base agli Artt. 9.13 e 9.14, che rimangono efficaci e vengono annotati nel verbale della partita.

5.2.2 Rete realizzata al termine del tempo di gioco o del tempo di possesso.

Nel caso di una rete realizzata in prossimità dello scadere del tempo di gioco o di possesso, l'Arbitro deve verificare che la palla abbia lasciato la mano dell'attaccante prima dello scadere del tempo.

La revisione VAR viene effettuata immediatamente dopo la realizzazione della rete scaturita dal tiro.

Nel caso che dall'esito del tiro derivasse un tiro d'angolo o un rimbalzo, la revisione VAR non viene effettuata.

Nel caso la situazione si verificasse alla fine del tempo di possesso o della partita, il tempo o l'incontro non si considerano conclusi. Solo a seguito della revisione VAR da parte dell'Arbitro e la conseguente comunicazione pubblica della decisione, l'Arbitro fischia la fine del tempo o dell'incontro.

5.2.3 Giocatore espulso e termine del tempo di gioco.

Nel caso in cui un giocatore sia espulso alla fine del tempo e la squadra in attacco effettui contestualmente un tiro, il sistema VAR deve essere utilizzato per stabilire se possa essere determinato un cambio di possesso di palla. In tal caso il successivo tempo di gioco deve essere ripreso con entrambe le squadre in parità numerica. In caso contrario il successivo tempo di gioco deve essere ripreso con il giocatore espulso o suo sostituto nell'area di rientro.

Nessun'altra situazione, diversa dai casi indicati negli Artt. 5.2.2 e 5.2.3 della presente Appendice, sono soggette a revisione VAR dopo lo scadere del tempo.

5.2.4 Errori tecnici della Giuria e/o cattivo funzionamento dei dispositivi (cronometro, 30"/20", time-out).

In situazione di potenziale errore tecnico o di cattivo funzionamento dei dispositivi, l'Arbitro può utilizzare il sistema VAR per determinare la decisione corretta.

La decisione correttiva deve essere determinata prima della ripresa del gioco.

5.2.5 Sospetta azione violenta.

Nel caso in cui l'Arbitro, l'Ufficiale addetto al VAR o il Delegato sospettino il verificarsi di una azione violenta, gli Arbitri possono utilizzare il sistema VAR per la revisione della situazione.

In caso di gioco interrotto al momento dell'azione violenta:

- a. in caso di accertato compimento di un'azione violenta, l'Arbitro applica la sanzione prevista dal Regolamento ed il gioco riprende al momento dell'evento;
- b. in caso di mancato compimento di un'azione violenta, il gioco prosegue come previsto dal Regolamento.

Nel caso in cui il gioco venisse interrotto al momento appropriato e un'azione violenta fosse riscontrata, tutte le reti ed i falli personali verbalizzati nel periodo che intercorre tra l'azione violenta e l'interruzione per verifica VAR vengono annullati, fatta eccezione dei cartellini gialli e rossi, delle azioni violente e delle cattive condotte sanzionate dagli Artt. 9.13. e 9.14, che rimangono efficaci e vengono annotate nel verbale della partita.

5.2.6 Interferenza sull'esecuzione del tiro di rigore.

Nel caso in cui l'Arbitro, l'Ufficiale addetto al VAR o il Delegato sospettino il verificarsi di una interferenza nell'esecuzione di un tiro di rigore, gli Arbitri possono utilizzare il sistema VAR per la revisione della situazione.

A seconda della decisione adottata, il gioco prosegue come previsto dal Regolamento.

5.3 **Procedura di Revisione****FASE 1**

- a. l'Arbitro informa l'Ufficiale addetto al VAR che una decisione o un evento necessitano di revisione;
- b. l'Ufficiale addetto al VAR o il Delegato suggeriscono all'Arbitro di revisionare una decisione o un evento [alternativa].

FASE 2

Gli Arbitri, se necessario, interrompono il gioco per revisionare il video nel momento appropriato.

FASE 3

La revisione viene effettuata al monitor.

FASE 4

L'Arbitro, posizionandosi al centro del campo, comunica in modo chiaro la decisione finale e come il gioco deve riprendere.

Lo speaker deve annunciare l'interruzione del gioco per la revisione e la conseguente e definitiva la decisione dell'Arbitro. Sul tabellone o sul mega schermo può essere visualizzata la medesima decisione.

FASE 5

Ripresa del gioco a seguito di decisione finale.

5.4 Posizione dei Giocatori durante la Revisione VAR

I giocatori devono rimanere nelle rispettive metà capo durante la revisione del VAR.

Durante la revisione non è consentita alcuna sostituzione prima della comunicazione della decisione finale da parte dell'Arbitro.

L'Arbitro che non si occupa della revisione deve controllare che i giocatori delle due squadre si posizionino correttamente in campo.

5.5 Nessun Reclamo per l'Utilizzo del Sistema VAR

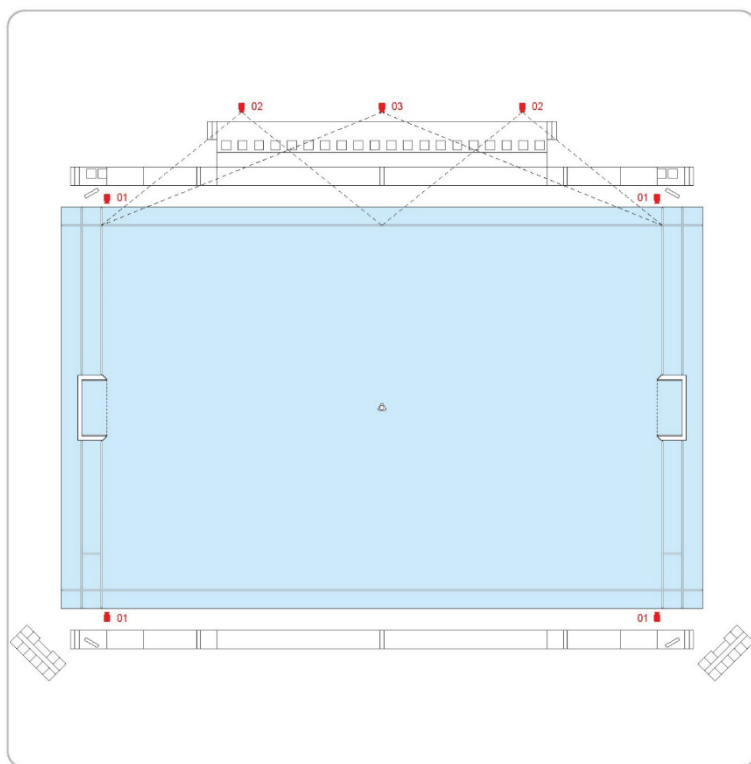
Il risultato della partita non può essere invalidato a causa del mancato funzionamento del sistema VAR, di decisioni errate assunte tramite il sistema VAR, della decisione di non revisionare un evento o di revisionare eventi non consentiti dal presente protocollo.

6.6 Richiesta di Revisione VAR

Entro trenta minuti dalla fine della partita, con preavviso di reclamo presentato con le modalità indicate nelle Norme Organizzative Generali della Pallanuoto in vigore, una squadra può chiedere la revisione VAR precisando le circostanze dell'evento (accaduto e relativo tempo di gioco).

L'Arbitro e l'Ufficiale addetto al VAR revisionano la situazione estraendo la frazione del video relativa all'evento e lo trasmettono al Giudice Sportivo nazionale o regionale unitamente al verbale della partita.

Posizioni ideali delle telecamere del sistema VAR



IL SEGRETARIO GENERALE
(Antonello Panza)