



Gruppo Ufficiali Gara

stagione 2023/2024



NUOVE REGOLE 2023

Approvate dal Congresso Tecnico WA

4 ottobre 2022 – Applicazione 1 gennaio 2023



- Il 4 ottobre 2022 il Waterpolo Technical Congress (**WTC**) ha approvato alcune modifiche illustrate nelle slides successive.
- La data di entrata in vigore è il 1 gennaio 2023. (In Italia dall'avvio della Stagione 2023-24)



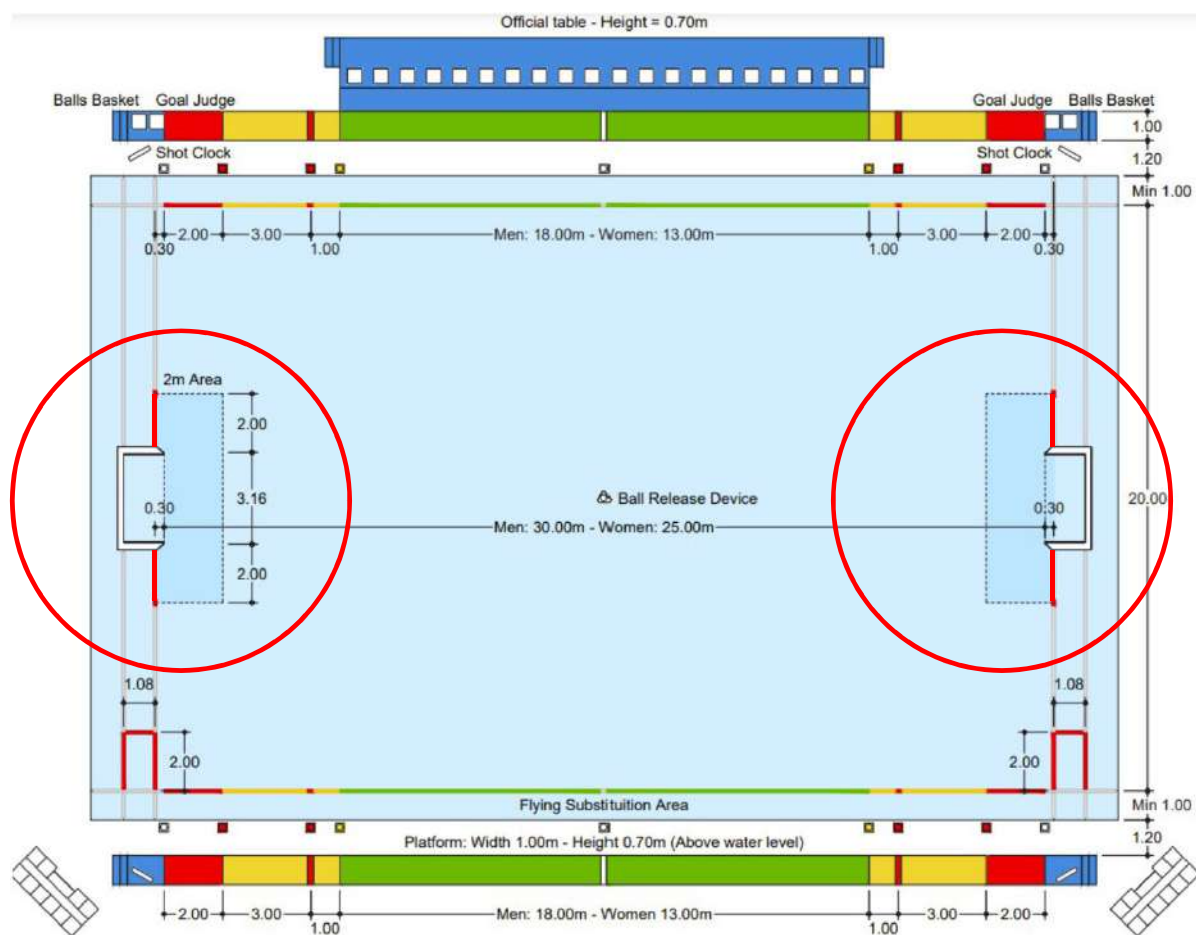


NUOVO FORMAT DELLE REGOLE APPROVATO DAL BUREAU:

- REGOLAMENTO (REGOLE BASE DEL GIOCO)
- PROTOCOLLI-APPENDICI (DIAGRAMMI, DEFINIZIONI, CAMPO ED EQUIPAGGIAMENTO, UFFICIALI DI GARA, VAR, TIRI DI RIGORE)

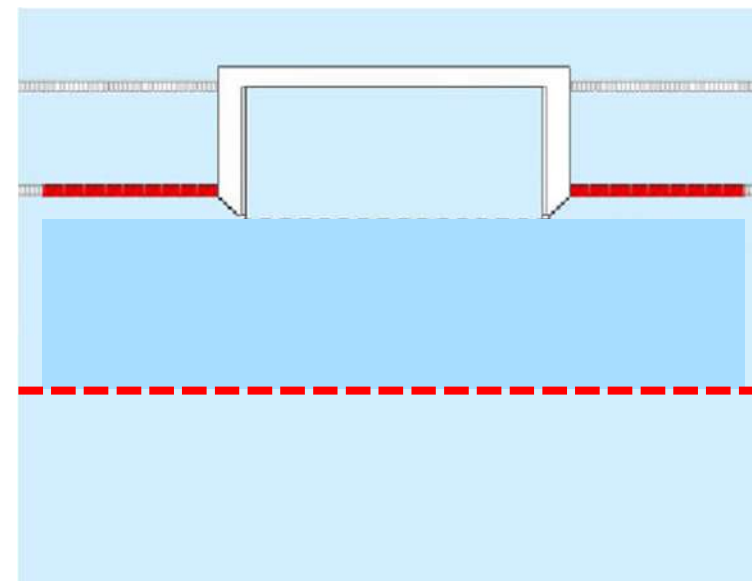


REGOLA 1 - IL CAMPO DI GIOCO



LA NUOVA GOAL AREA

- Sulla corsia di fondo campo viene evidenziata di rosso una porzione distante due metri dai due pali
- Questo nuovo spazio «virtuale» arriva sino alla linea dei due metri





REGOLA 1 LA PALLA E LE CALOTTINE

NUOVA PRESSIONE PER LA PALLA (MINORE)

Da 7.5 psi a 8.5 psi per gli uomini (prima da 8 a 9 psi)

Da 6.5 psi a 7.5 psi per le donne (prima da 7 a 8 psi)



COLORE CALOTTINE PORTIERI

I portieri devono indossare calottine di colore rosso con numeri e paraorecchi dello stesso colore della loro squadra.



2 - SQUADRE E SOSTITUTI

2.3 - DOVERI DELL'ALLENATORE E DEL CAPITANO

Il capitano è uno degli atleti iscritti nel referto e insieme all'allenatore è responsabile del comportamento e della disciplina della propria squadra.

Quindi, nella nuova regola 2.3, si specifica che l'allenatore (non più solo il capitano) è responsabile della disciplina e del comportamento della propria squadra.

2.6 - SOSTITUZIONI



- ❖ Durante il gioco, **il portiere può essere sostituito** nelle aree di cambio della sua squadra (pozzetto e area laterale)
- ❖ Anche in caso di sostituzioni utilizzando il pozzetto dell'area di rientro, il sostituto potrà entrare nel campo di gioco solo quando il giocatore è visibilmente salito a pelo d'acqua all'interno dell'area di rientro **dandosi il cinque con il compagno** (è la stessa regola precedentemente applicata per le sostituzioni dall'area laterale).
- ❖ Le sostituzioni volanti dall'area laterale designata sono consentite **solo quando il sostituto entra nell'area da dietro la linea di porta.**
- ❖ Nessuna sostituzione può essere effettuata **durante l'analisi di una situazione VAR** (come precedentemente previsto dal Protocollo VAR) e **prima dell'effettuazione di un Tiro di Rigore.**

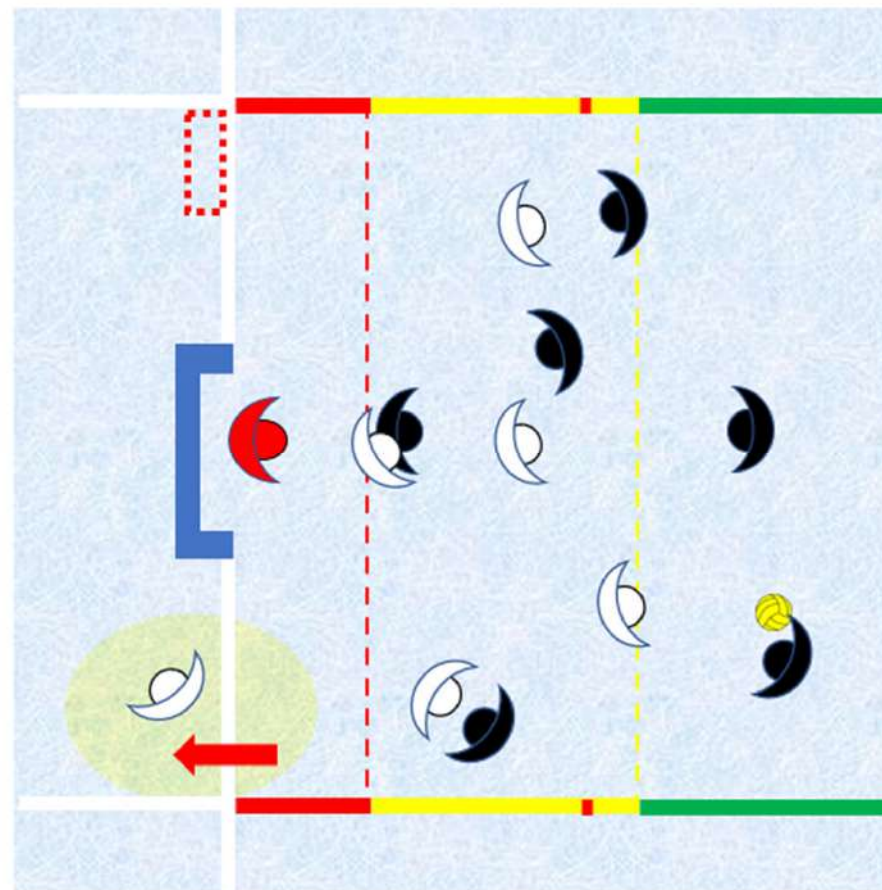
REGOLA 2.6 CORRETTA INTERPRETAZIONE DELL'USCITA DAL CAMPO

Se un giocatore, di sua iniziativa quindi non espulso, lascia il campo di gioco in una posizione diversa dall'area di rientro o dall'area laterale, non sarà sanzionabile in alcun modo in quanto non c'è alcuna violazione del regolamento.

Questo giocatore potrà rientrare solo dal pozzetto dell'area di rientro **solo con il permesso dell'arbitro.**

Il giocatore potrà in ogni caso rientrare **dopo un goal, dopo un time out o dopo l'inizio del successivo periodo di gioco.**

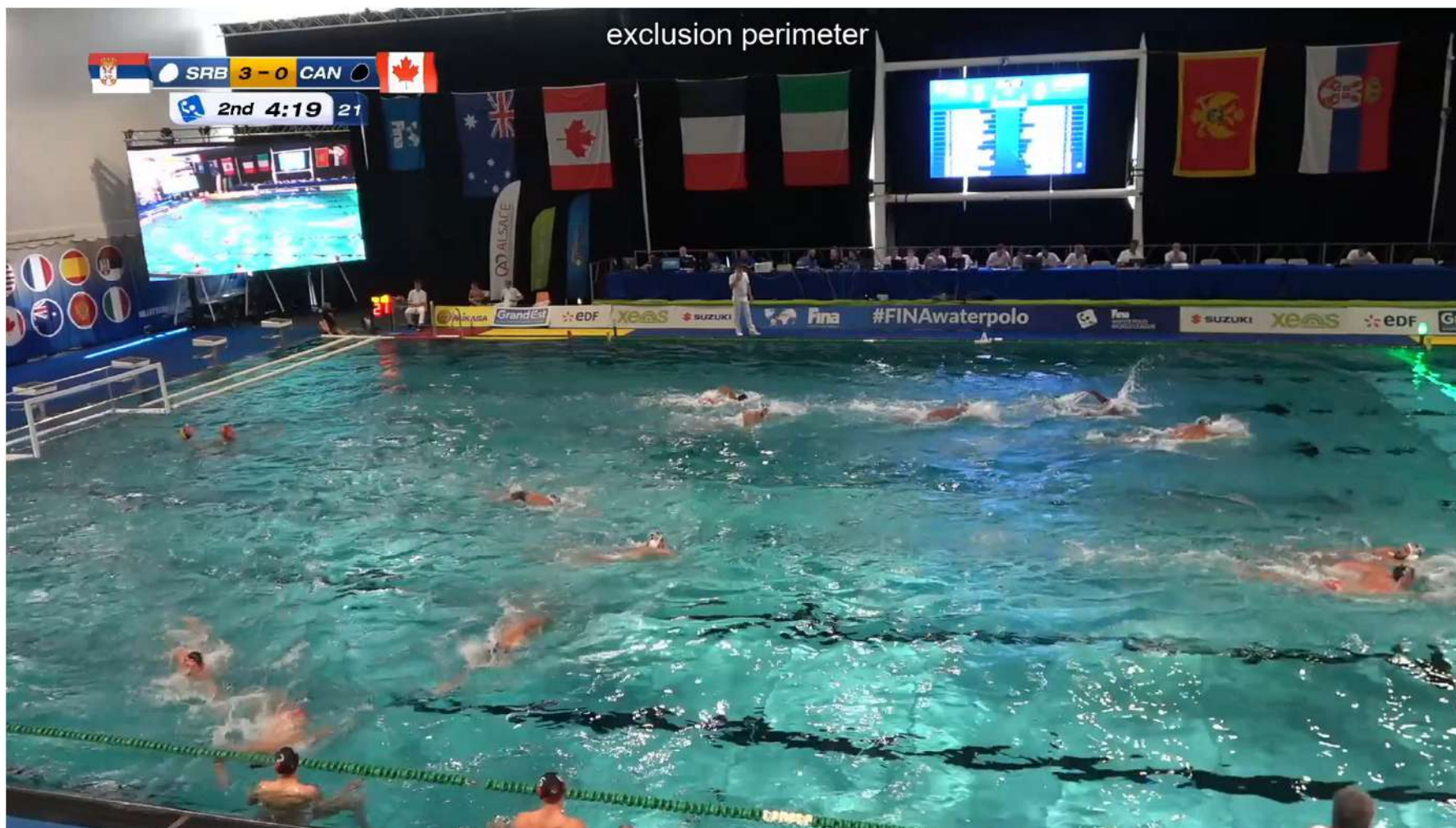
Ciò vale anche per chi esce dall'area di sostituzione laterale e per esempio non trova un compagno di squadra pronto.



SOSTITUZIONE LATERALE NON CORRETTA– IL SOSTITUTO NON ENTRA DA FONDO CAMPO E NE RICAVA UN VANTAGGIO



SOSTITUZIONE LATERALE NON CORRETTA– UNO DEI SOSTITUTI RIENTRA IN CAMPO NON REGOLARMENTE





VAR (Video Assistant Referee)

DOVERI DEL VAR

I doveri del VAR sono i seguenti:

1. allertare ed assistere gli arbitri dell'incontro nel caso di dubbio “**goal/nogoal**” o in caso di **azione violenta** garantendo la disponibilità delle riprese video nel primo momento utile;
2. Se necessario e in situazioni diverse da quelle al punto 1), fornire **assistenza agli arbitri** garantendo la disponibilità delle immagini video;
3. Per mostrare agli arbitri il **replay** di altri **incidenti**, quando richiesto.

NUOVE REGOLE WA – VAR (Video Assistant Referee)



VAR IN CASO DI POSSIBILE INTERFERENZA NELLA BATTUTA DEL TIRO DI RIGORE





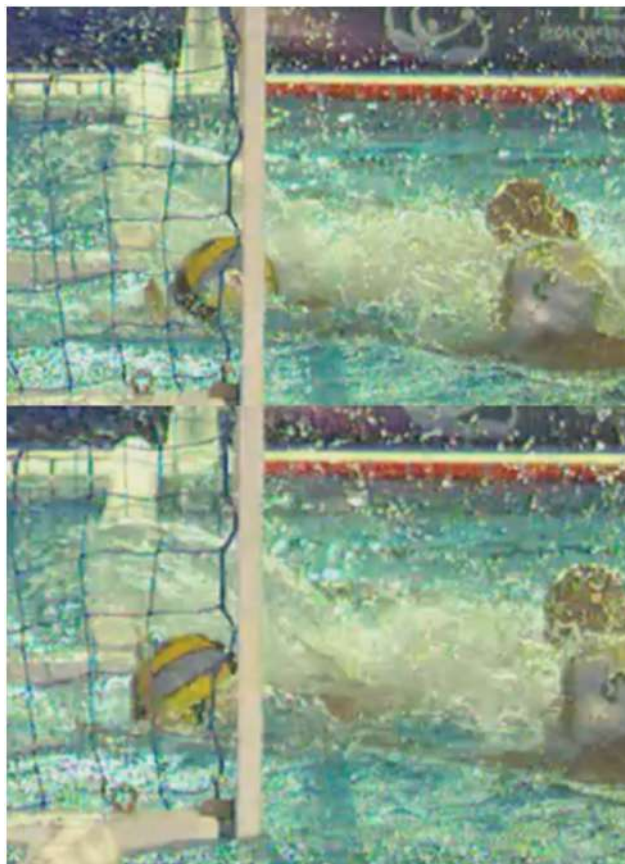
REGOLA 5 – TIME OUT

REGOLA 13 - DISPOSIZIONI AGGIUNTIVE IN MATERIA DI TIMEOUT

- ❖ Non è consentito chiamare un timeout durante il check VAR
- ❖ Il timeout deve essere richiesto dall'allenatore della squadra in possesso di palla
- ❖ REGOLA 13.1 (nuova definizione): chiarito che una squadra ha il possesso della palla quando il giocatore ha la palla in mano o nuota con la palla.
- ❖ Dopo una chiamata illegale di un timeout, l'allenatore perde la possibilità di chiamare un timeout legale (se ne ha ancora a disposizione)

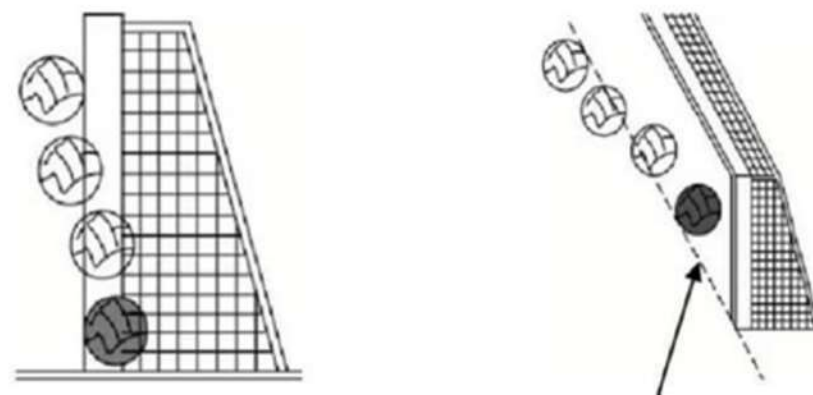


REGOLA 7 – SEGNATURA DI UNA RETE



E' stato chiarito, anche graficamente che il goal deve essere assegnato se la palla supera la linea immaginaria che va dalla parte esterna verso il campo da un palo all'altro palo.

Nel caso fosse necessario e previsto, si deve utilizzare il VAR per stabilire se la palla ha superato questa linea immaginaria.



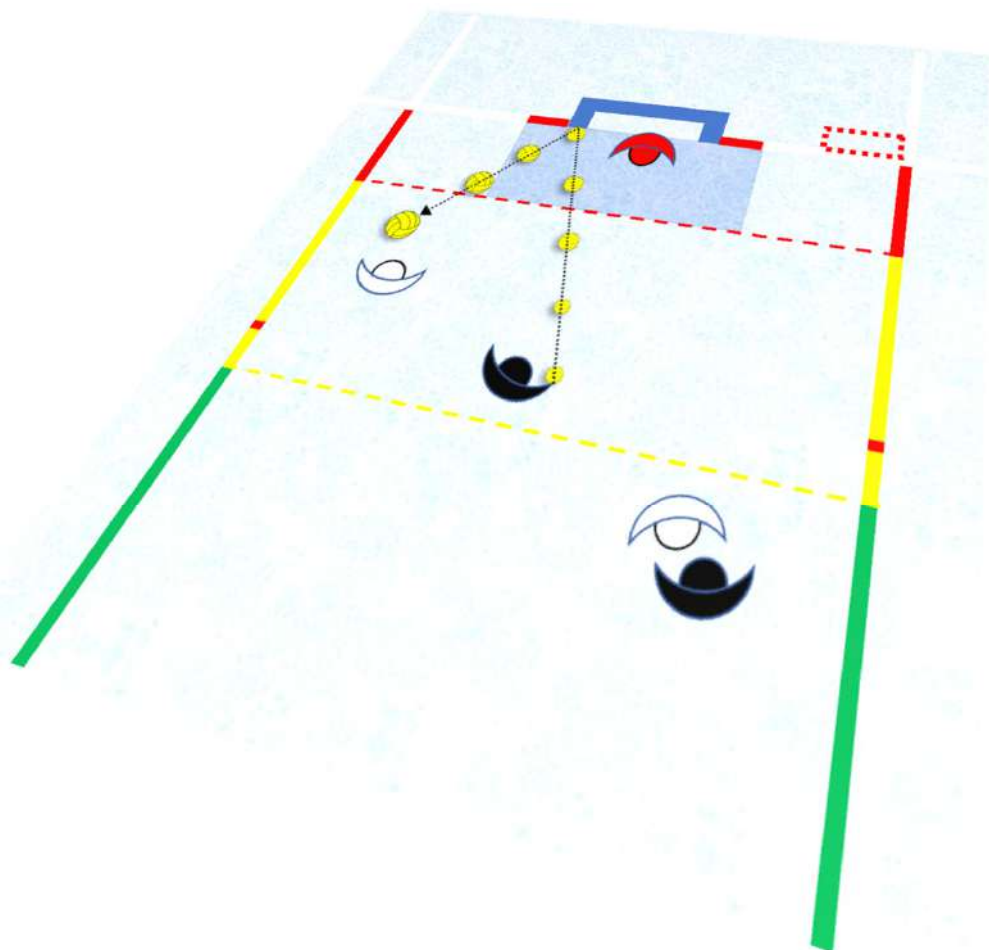


REGOLA 12 – RIMESSA DAL FONDO

Deve essere assegnata una rimessa dal fondo quando l'intera palla esce esternamente all'area tra i pali e la traversa (**fuori la porta**) e l'ultimo atleta a toccarla è stato un qualsiasi giocatore della squadra di difesa diverso dal portiere.

N.B. ora si tratta di **FALLO SEMPLICE** (controfallo) **[e non più di rimessa dal fondo]** se la palla attraversa la linea di fondo campo tra i pali e la traversa (**dentro la porta**) o **colpisce i pali della porta, la traversa o il portiere in difesa direttamente** da:

- ✓ un tiro libero assegnato dentro i 6 metri;
- ✓ un tiro libero assegnato fuori dai 6 metri non rimesso in gioco secondo il Regolamento;
- ✓ un tiro dalla rimessa in gioco da fondo campo della squadra avversaria non effettuato secondo il Regolamento.



Di regola la rimessa dal fondo è effettuata in **qualsiasi punto all'interno dell'area dei 2 metri** o nel punto in cui **la palla si trova se all'esterno dell'area dei 2 metri.**

In tutte le circostanze nelle quali la palla ***esce dal campo di gioco e vi rientra dopo avere rimbalzato su muri e protezioni, persone, ecc.,*** la ripresa deve avvenire nel punto di uscita o più indietro (uscita laterale) o nell'area dei due metri (uscita fondo campo)

ATTENZIONE A QUESTA SITUAZIONE PORTATA CON MAGGIORE FREQUENZA DALLA NUOVA GOAL AREA!!!



GOAL LINE

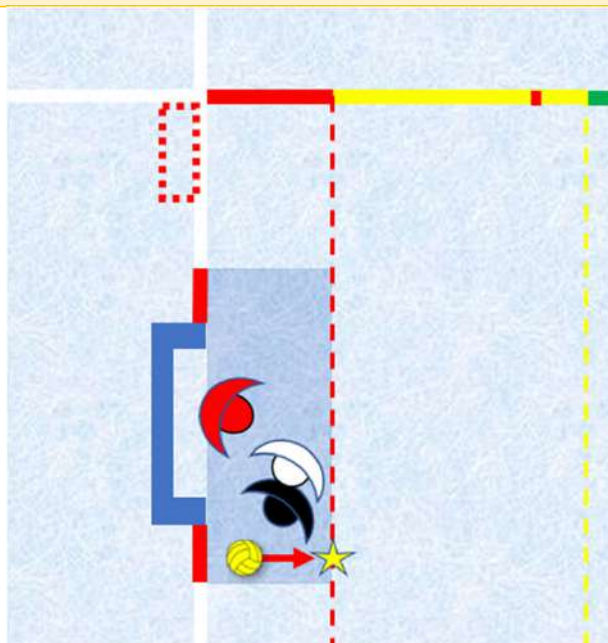
ATTENZIONE A QUESTA SITUAZIONE PORTATA CON MAGGIORE FREQUENZA DALLA NUOVA



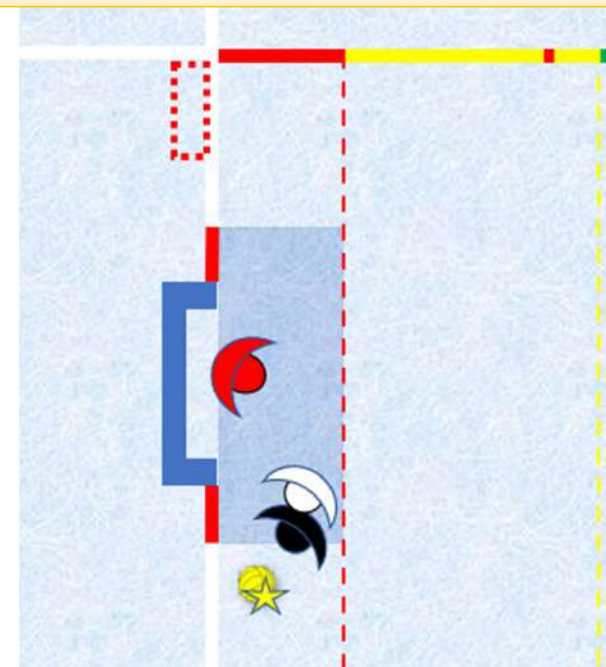


REGOLA 11 – TIRO LIBERO

La nuova REGOLA 11.1 chiarisce la posizione dalla quale deve essere battuto il tiro libero considerando la posizione della palla quando viene assegnato il fallo e la nuova Area di Porta (Goal Area). **Codificata distanza di 1 metro per il difensore prima della battuta.**



Fallo semplice a favore dei neri in attacco e palla dentro l'Area di Porta: il tiro libero deve essere battuto sulla linea dei due metri all'altezza di dove si trova la palla. È ammessa anche battuta sulla linea del lato corto.



Fallo semplice a favore dei neri in attacco e palla fuori l'Area di Porta: il tiro libero deve essere battuto dove si trova la palla

Codificata distanza di 1 metro per il difensore prima della battuta.



ET dopo fallo semplice

Disturbo e mancata distanza OK ET



ET dopo fallo semplice

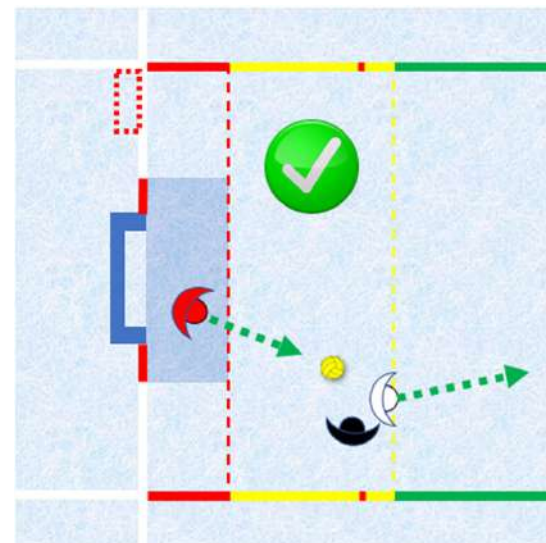
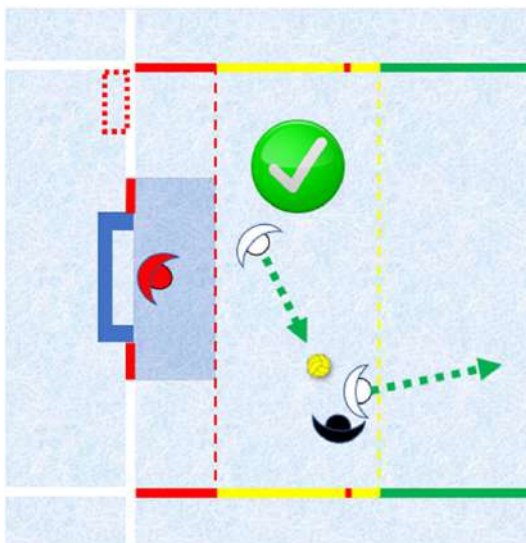
Palla allontanata FALLO TATTICO



Addendum in caso di Vantaggio

Durante una ripartenza in controfuga, un giocatore in una posizione di vantaggio non è tenuto ad avvicinarsi alla palla per battere il tiro libero, la rimessa dal fondo o il tiro d'angolo.

In questo caso, il compagno di squadra **successivo** e più vicino alla palla dovrà andare a battere il tiro libero, senza alcun ingiustificato ritardo.



NUOVE REGOLE WA – REGOLA 8 – TIRO LIBERO IN CASO DI VANTAGGIO



IL N° 11 BLU E' IN SITUAZIONE DI VANTAGGIO. IL PORTIERE PUÒ BATTERE IL TIRO LIBERO

CONTROFALLO: NON VA A BATTERE IL GIOCATORE SUCCESSIVO PIU' VICINO ALLA PALLA





REGOLA 8 – FALLI SEMPLICI

NUOVA REGOLA 8.6 PALLA SOTT'ACQUA

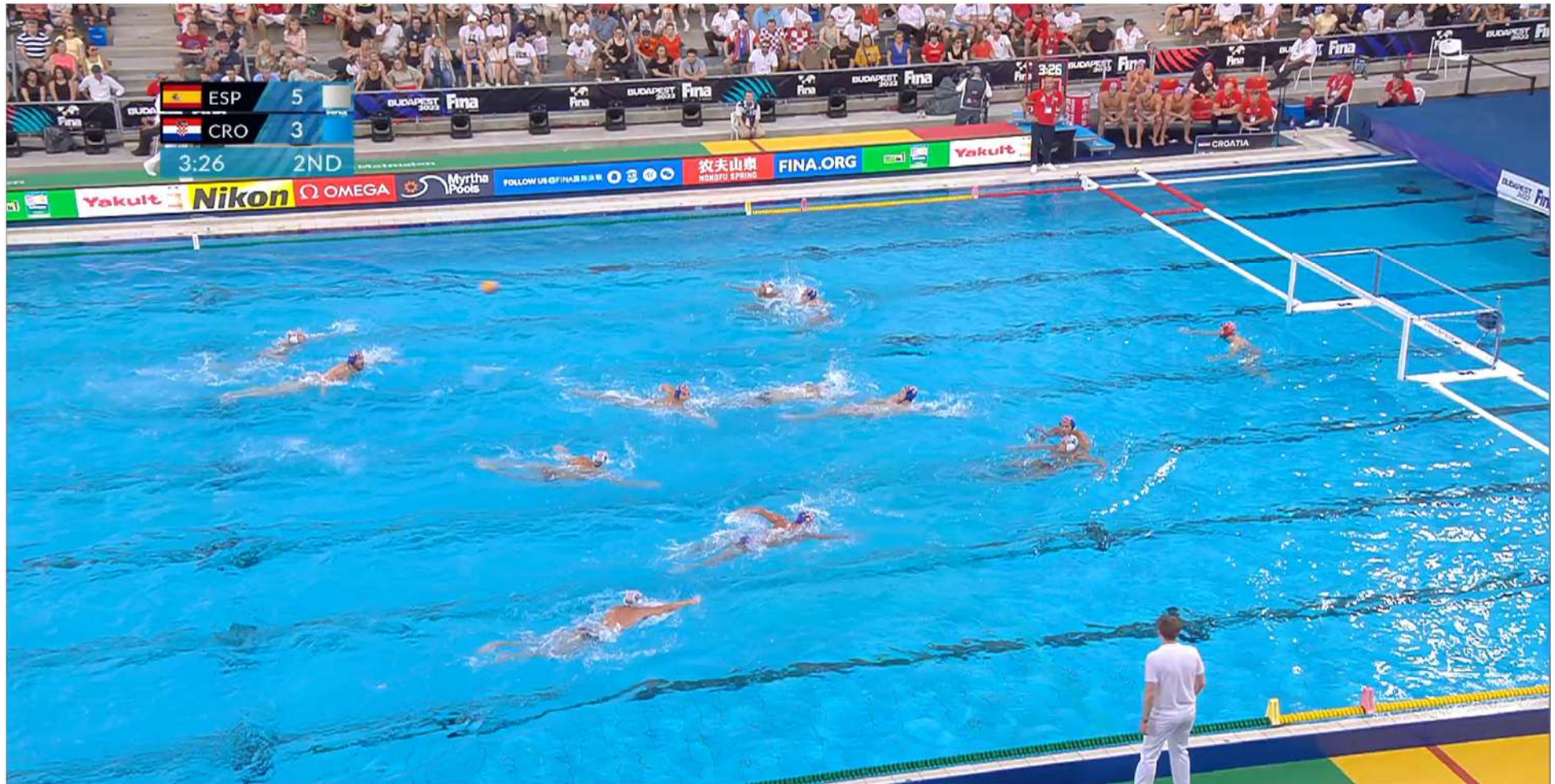
La palla sotto è sanzionata con un controfallo quando:

- Il giocatore attaccato mette la palla sott'acqua completamente
- la palla viene deliberatamente nascosta sott'acqua agli avversari

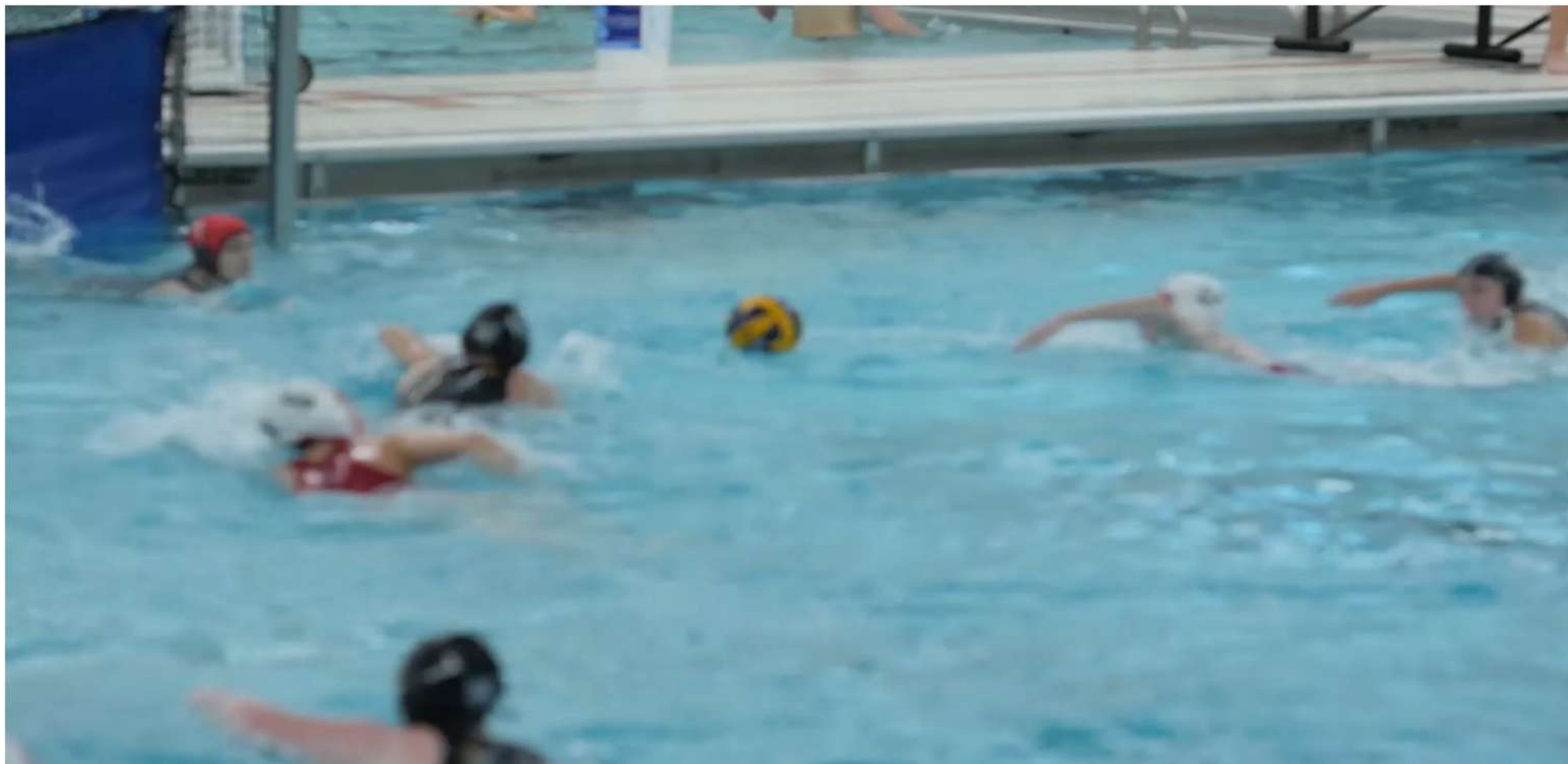
N.B. Azzeramento a 30 secondi solo in caso di cambio di possesso palla



PALLA SOTTO NASCOSTA ALL'AVVERSAIO



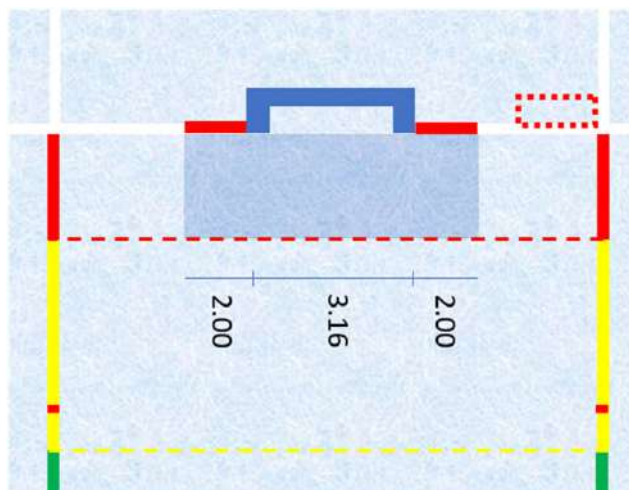
PALLA SOTTO NASCOSTA ALL'AVVERSARIO



Deve essere sanzionato un fallo semplice contro la squadra in attacco se un giocatore entra nell'**area di porta (Goal Area)** eccetto quando è dietro la linea della palla.

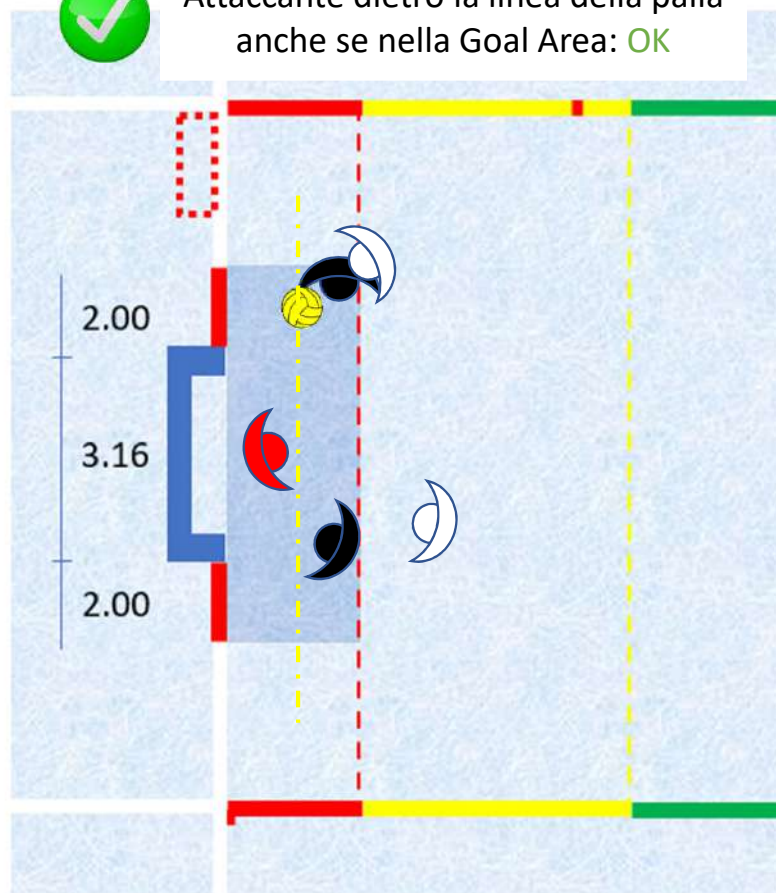
- non si deve sanzionare un giocatore che oltrepassa o staziona oltre la linea dei due metri fuori dall'area di porta (Goal Area)
- un giocatore che è dietro la linea della palla può entrare nell'area di porta (Goal Area)
- un giocatore dentro l'area di porta (Goal Area) che decide di non tirare, ma di passare la palla deve lasciare l'area di porta (Goal Area) senza alcuna esitazione
- nell'area di porta non devono essere tollerate situazioni definite "passive".

La nuova Area di Porta (Goal Area)

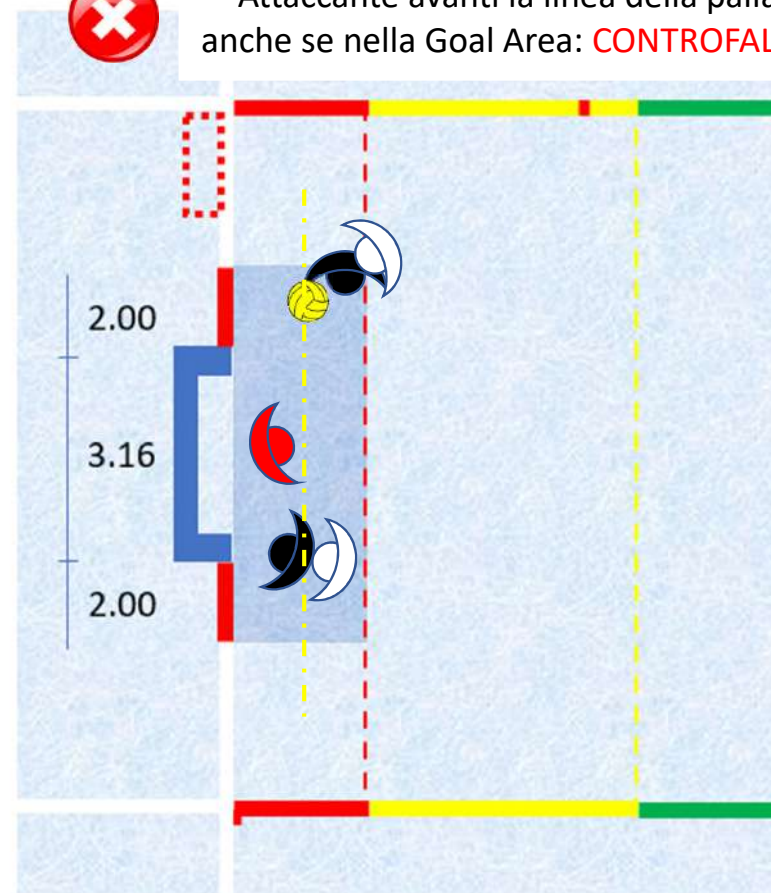




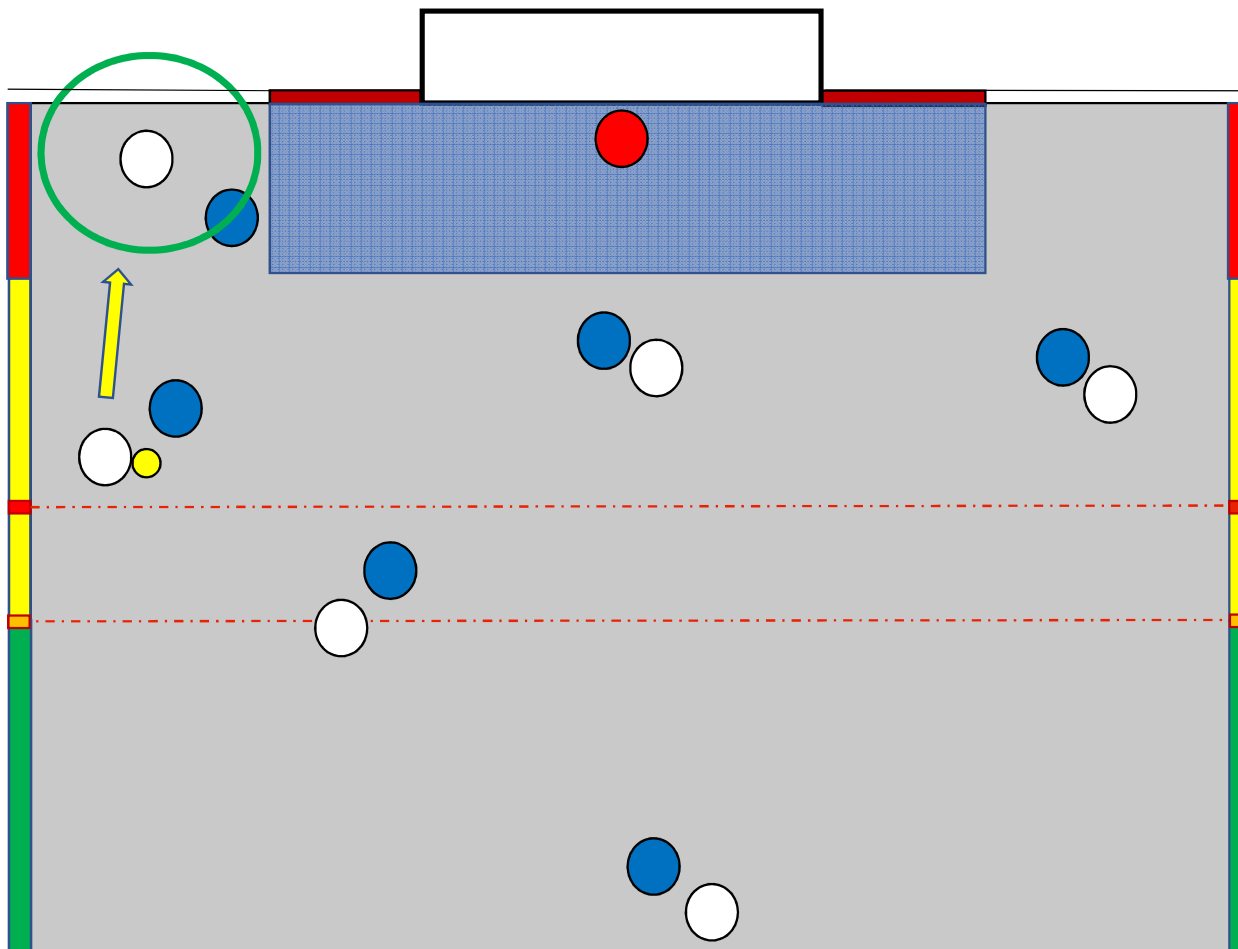
Attaccante dietro la linea della palla anche se nella Goal Area: **OK**



Attaccante avanti la linea della palla anche se nella Goal Area: **CONTROFALLO**



NON CI SONO SITUAZIONI PASSIVE NELLA GOAL AREA



NUOVE REGOLE WA – GOAL AREA

Palla ricevuta dentro i 2 metri ma fuori la Goal Area – goal valido



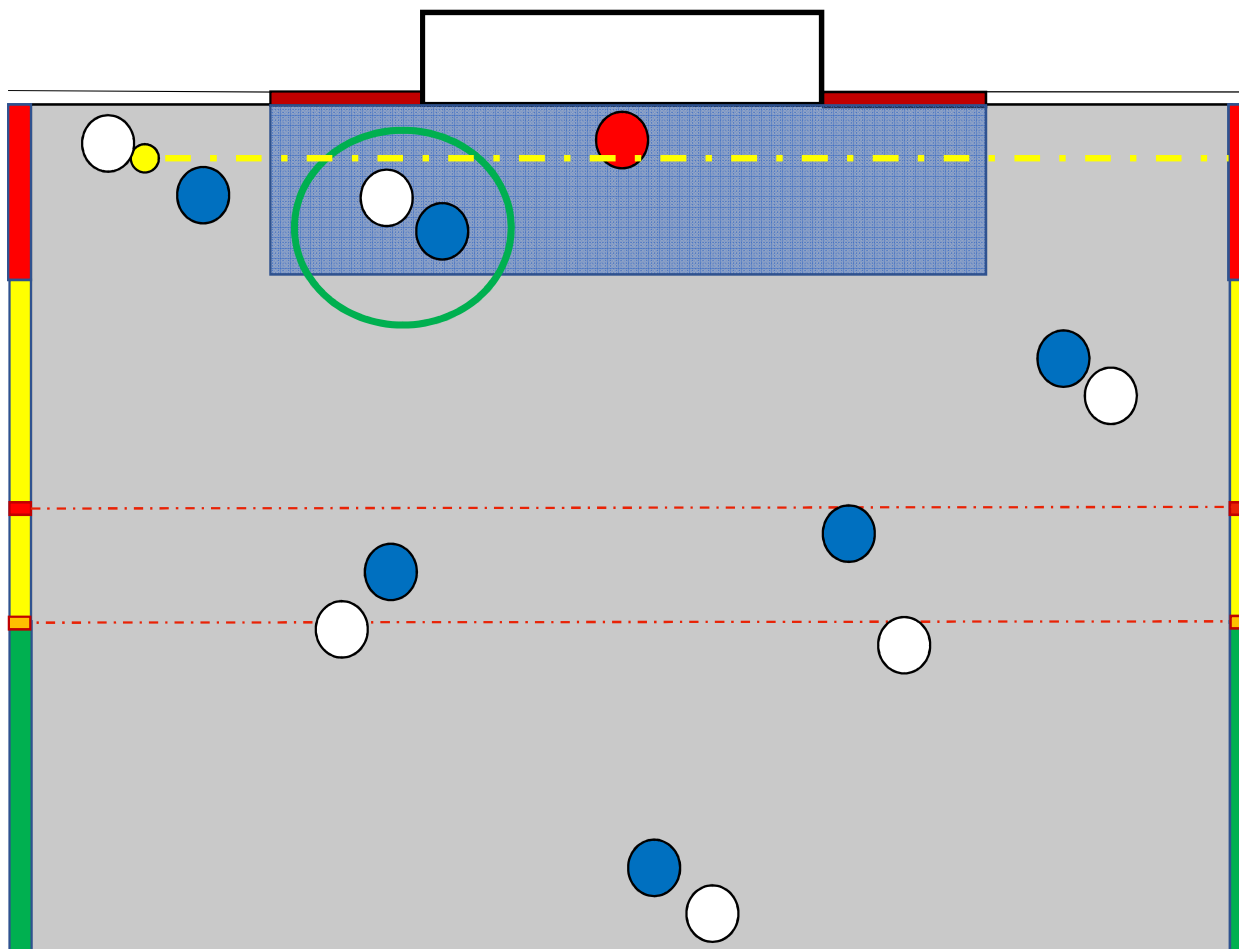


NUOVE REGOLE WA – GOAL AREA

Palla ricevuta dentro i 2 metri ma fuori la Goal Area – fischio non corretto



NUOVE REGOLE WA – GOAL AREA



DPC

ДПМ
ОСІТТЯ

VML

365

OnCast

ACIBADEM
BELMEDIC

diva

CHAA
LEI

2:47

BRE 3

1st 20

NBG 1

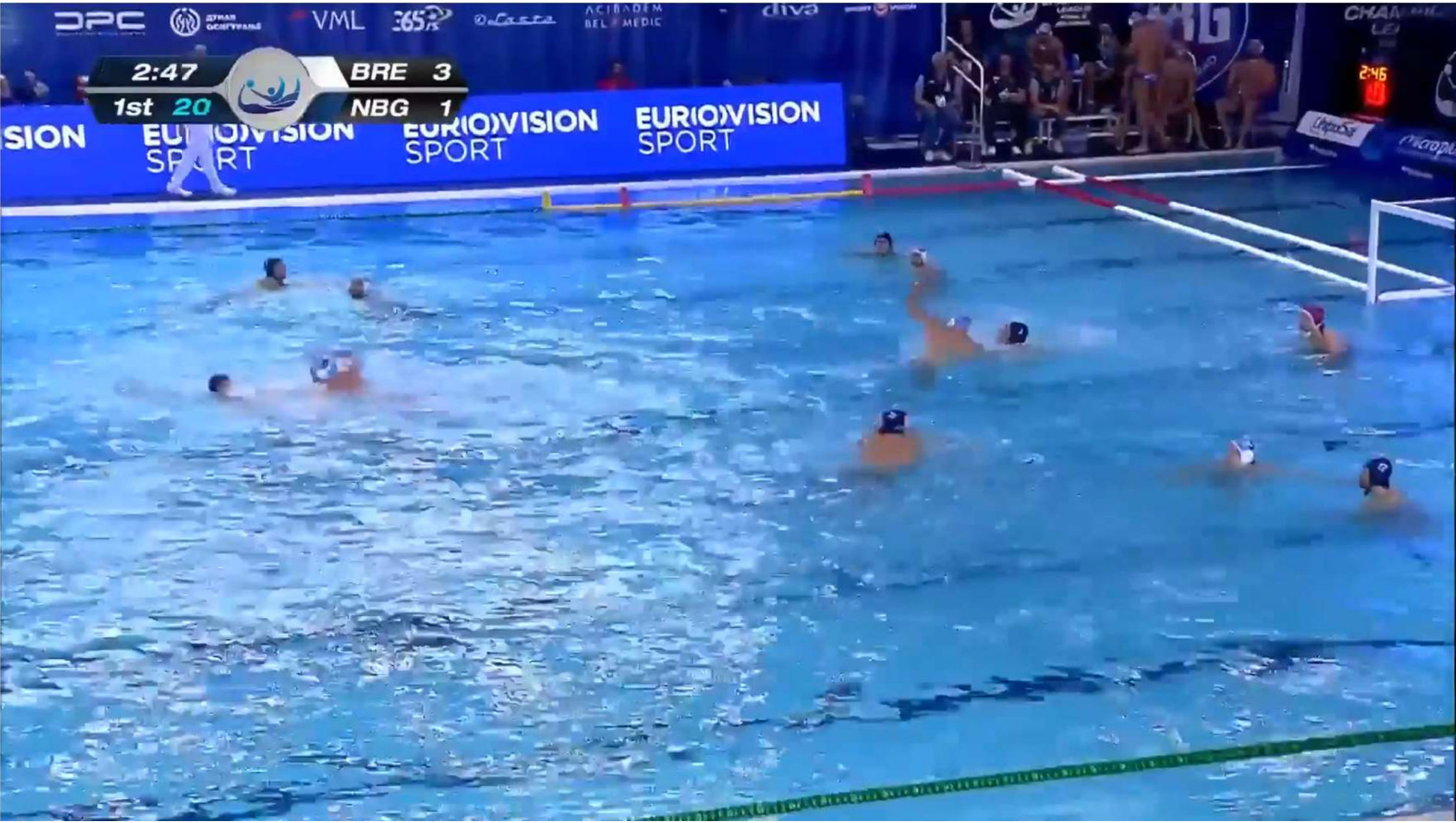
2:46

SION

EUROVISION
SPORT

EUROVISION
SPORT

EUROVISION
SPORT



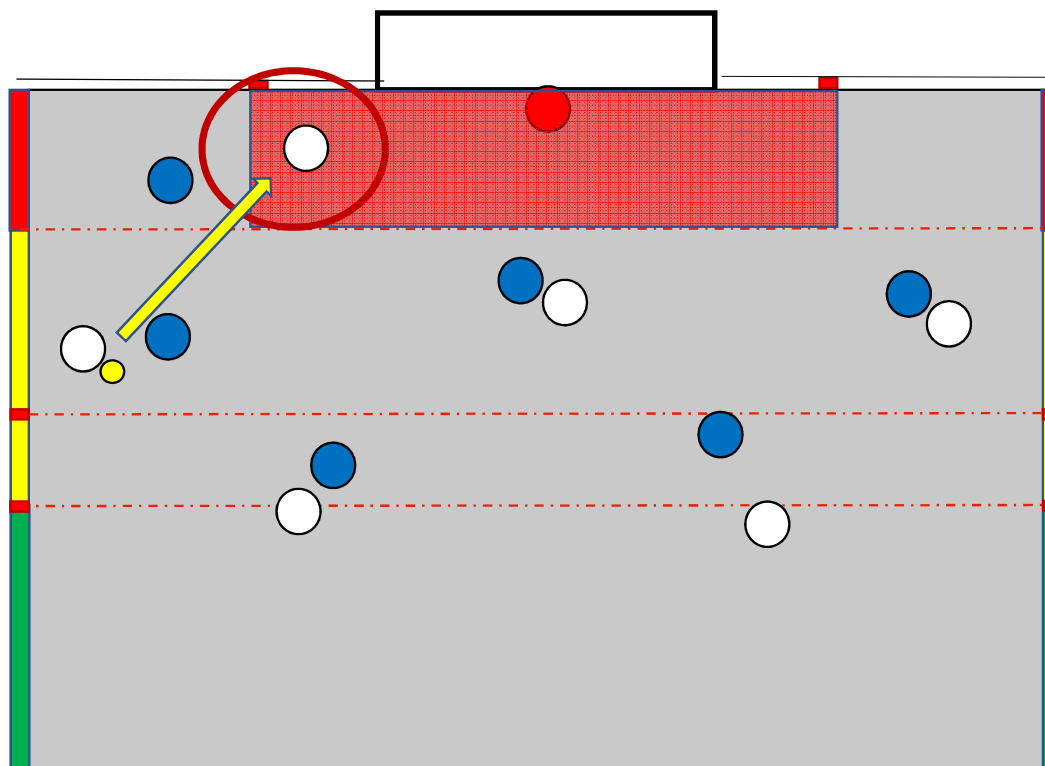


NUOVE REGOLE WA – GOAL AREA

Passaggio e goal regolare, la palla è passata indietro nella goal area e non avanti



L'ATTACCANTE NON PUO' ENTRARE NELLA GOAL AREA PIU' AVANTI DELLA PALLA: **NO**
A POSIZIONI PASSIVE





00:31



REC 6

BAR 6

2nd 14

- PRO RECCO 2-T BARCELONA
- 6 00:30 6
0 TIMEOUT 0
- | | |
|----|--------------|
| 1 | U. AGUIRRE |
| 2 | M. PAMERA |
| 3 | D. MATKOVIC |
| 4 | A. MUMARRIZ |
| 5 | N. DE TORO |
| 6 | M. LARUNBE |
| 7 | L. PAVILLARD |
| 8 | F. PERNANDEZ |
| 9 | R. TAHULL |
| 10 | F. PERRONE |
| 11 | U. BIEL |
| 12 | A. BUSTOS |
| 13 | N. PORTER |
| 14 | NEGRI T. |
- DEL LUNGO M.
DI FULVIO F.
ZALANKI G.
FIGLIOLI P.
YOUNGER A.J.
RIZZOCHI GRATTAM.
PRESCIUTTI N.
ECHENIQUE G.O.
Q. IYOVIC A.
VELDITO A.
LONCAR L.
HALLOCK B.T.
NEGRI T.

AQUAMORE

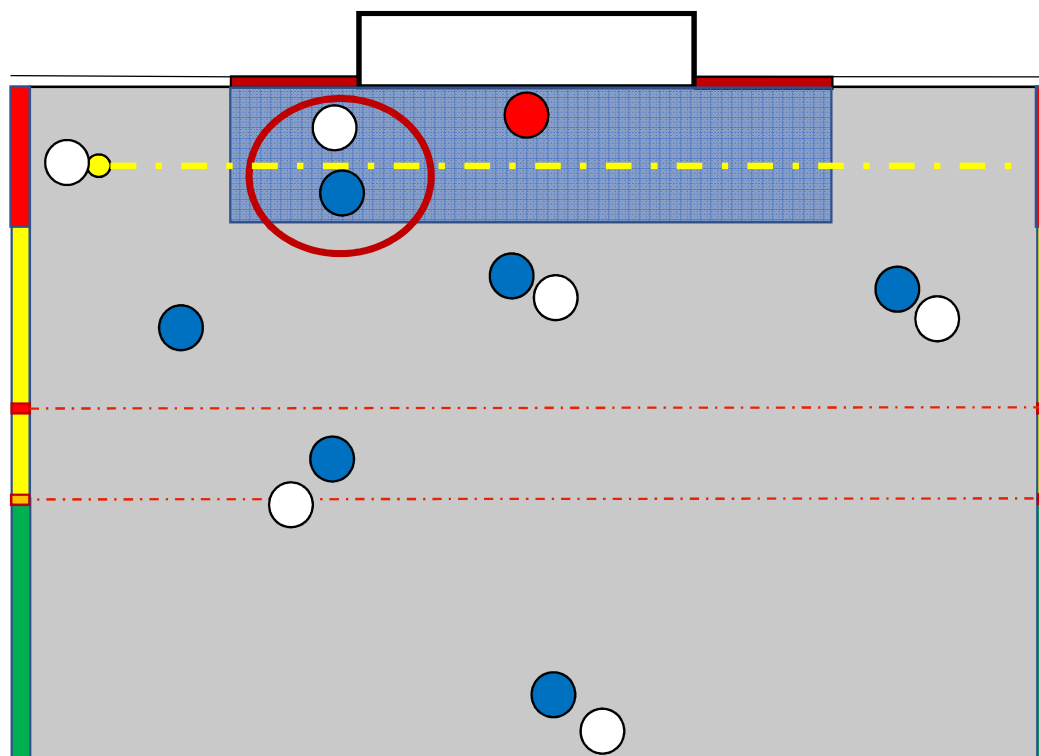
SWIMMIGUP

BOC

ICEBERG CRESSI Malmsten ICEBERG microplus

BOSCA

L'ATTACCANTE NON PUO' ENTRARE NELLA GOAL AREA PIU' AVANTI DELLA PALLA: **NO**
A POSIZIONI PASSIVE





UnipolSai

ACI
BEL

5:55



BRE 4

2nd 20

NBG 3

VS

VIACOM

VS

LEN
CHAMPIONS
LEAGUE

5:55
20



LEN
CHAMPIONS
LEAGUE
FINALE
EUROPE

LEN CHAMPIONS

UnipolSai

microplus

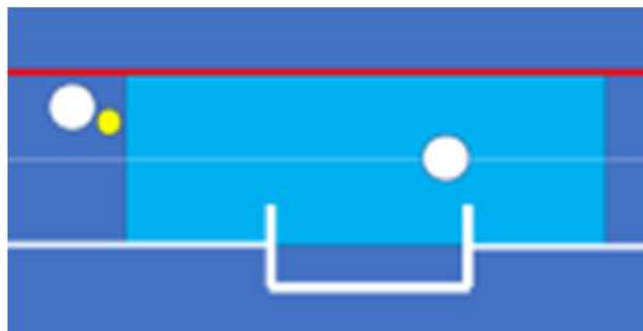
EUROVISION
SPORT

STRA
COTTAGE

Malmsten

ISTRUZIONE SULLA GOAL AREA (VI 8.10)

- ❑ Un atleta nella **Goal Area** non può mai essere più avanti della linea della palla.
- ❑ Se ciò dovesse accadere sarebbe un enorme vantaggio e deve essere chiamato tempestivamente un controfallo.
- ❑ **Attenzione a possibili infrazioni dei difensori per spingere attaccante nella Goal Area o impedire l'uscita: vanno sanzionate con espulsione temporanea per *impeding*, salva l'applicazione della regola del vantaggio!**





CHIARIMENTO

Se un passaggio viene effettuato in avanti **verso la porta**, l'attaccante che riceve **la palla nella Goal Area verrà sanzionato con un contropallo** (anche se era fuori dalla Goal Area o dietro la linea della palla al momento del passaggio).

Situazione importante specie sull'uomo in più.



Passaggio in avanti e controfallo nella Goal Area



Passaggio e goal non corretto, passaggio in avanti nella Goal Area

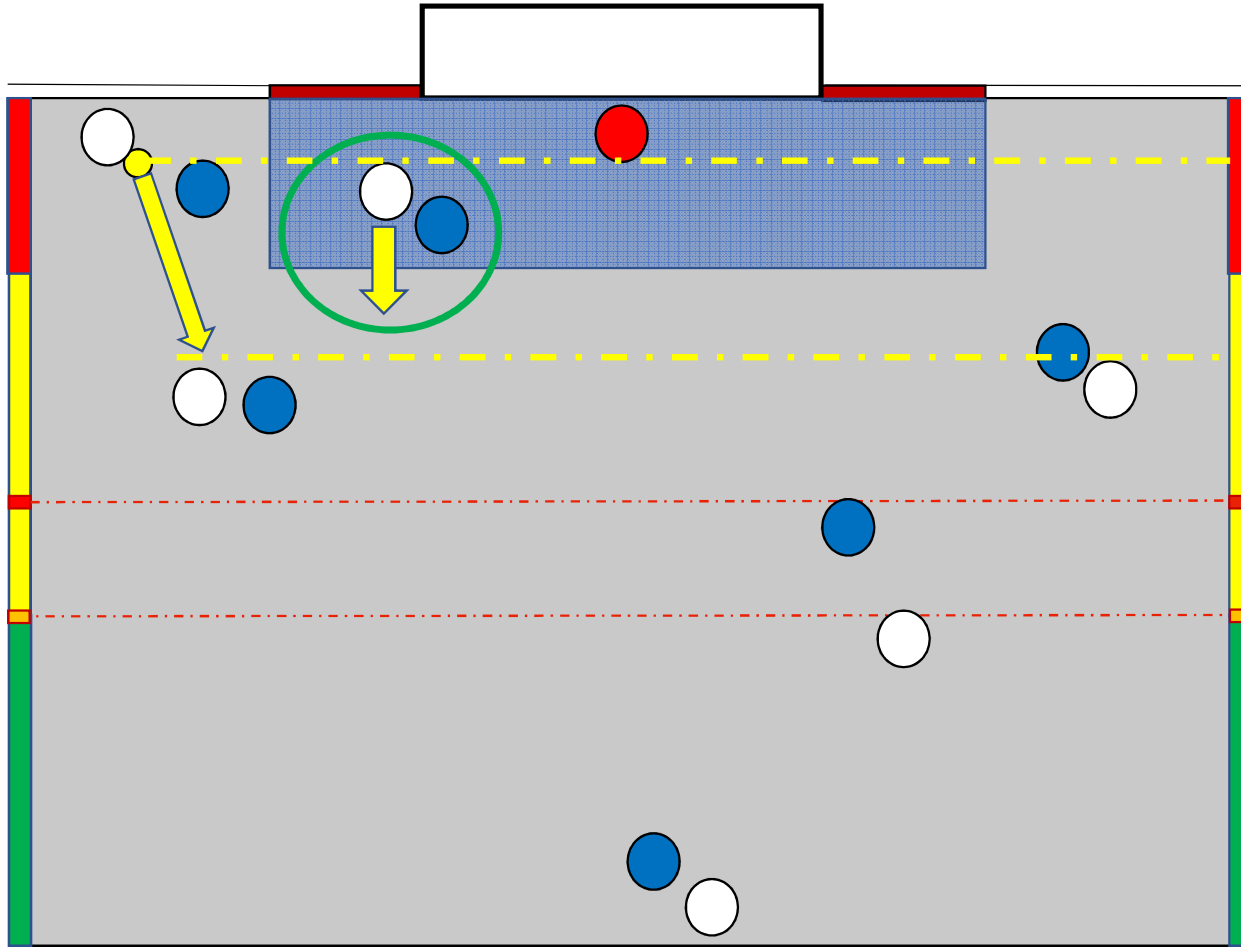


Passaggio in avanti nella Goal Area – controfallo



Controfallo – passaggio in avanti nella Goal Area





DOPO IL PASSAGGIO INDIETRO, L'ATTACCANTE SUL PALO LONTANO NON HA IL TEMPO DI USCIRE DALLA GOAL AREA - NON DEVE ESSERE CHIAMATO CONTROFALLO



CONTROFALLO – L'ATTACCANTE SUL PALO LONTANO DOPO IL PASSAGGIO DEVE USCIRE DALLA GOAL AREA (NE AVEVA IL TEMPO/POSSIBILITA')



NUOVE REGOLE WA – GOAL AREA

Violazione dei 2 metri del giocatore che riceve palla





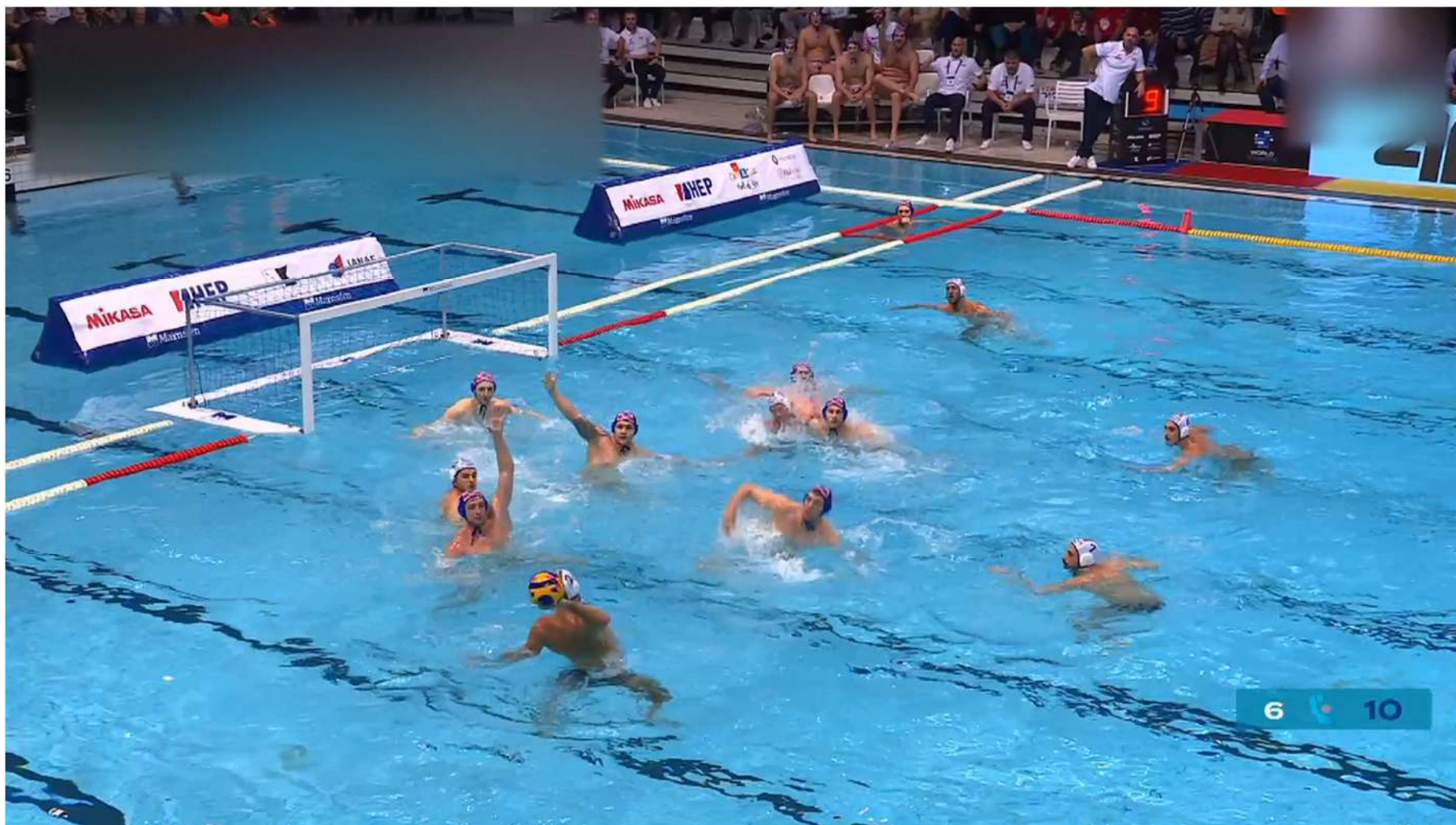
NUOVE REGOLE WA – GOAL AREA

Goal valido perchè chi riceve palla è sempre dietro la linea della palla, anche quando la riceve



NUOVE REGOLE WA – GOAL AREA

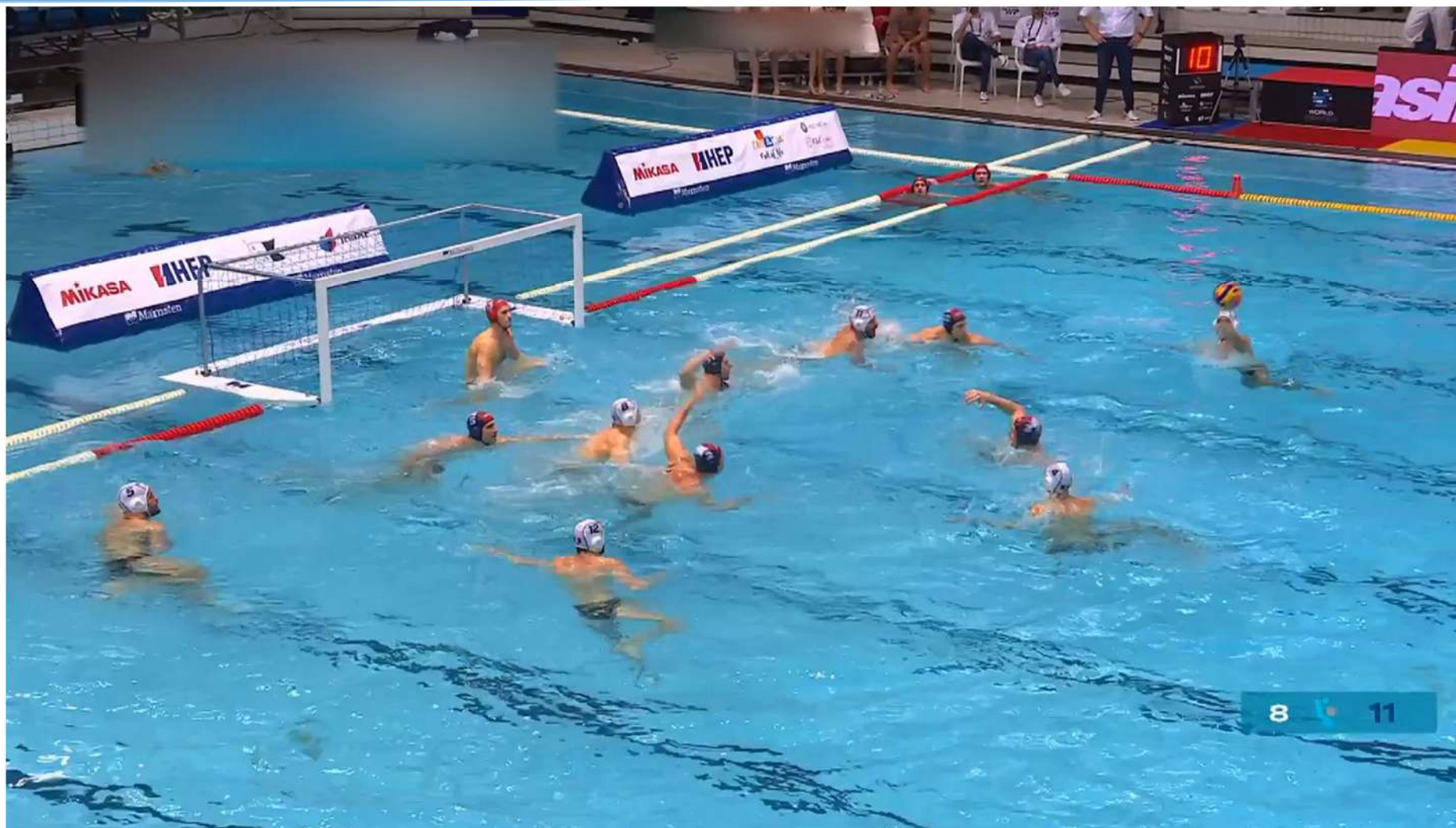
Il giocatore n° 12 è in posizione regolare per ricevere palla e segnare



NUOVE REGOLE WA – GOAL AREA

Decisione non corretta: al n° 10 è impedito di uscire dai 2 metri – espulsione del difensore





NUOVE REGOLE WA – GOAL AREA

Decisione corretta perchè il giocatore che riceve palla è davanti la linea della palla



CHIARIFICAZIONE SULLA PERDITA DI TEMPO (NUOVA NOTA NELLA REGOLA 8.13)

L'arbitro può assegnare un fallo semplice secondo questa regola anche prima della fine del tempo di possesso.

Nell'ultimo minuto di gioco l'arbitro deve assegnare un fallo semplice secondo questa regola solo se la perdita di tempo è INTENZIONALE.

Se il portiere o un altro giocatore è l'unico giocatore nella metà campo di difesa, deve essere considerata sempre come una perdita di tempo per il portiere o il giocatore ricevere palla da un suo compagno che si trova nell'altra metà campo.

ANDARE SOTT'ACQUA – REGOLA 8.15

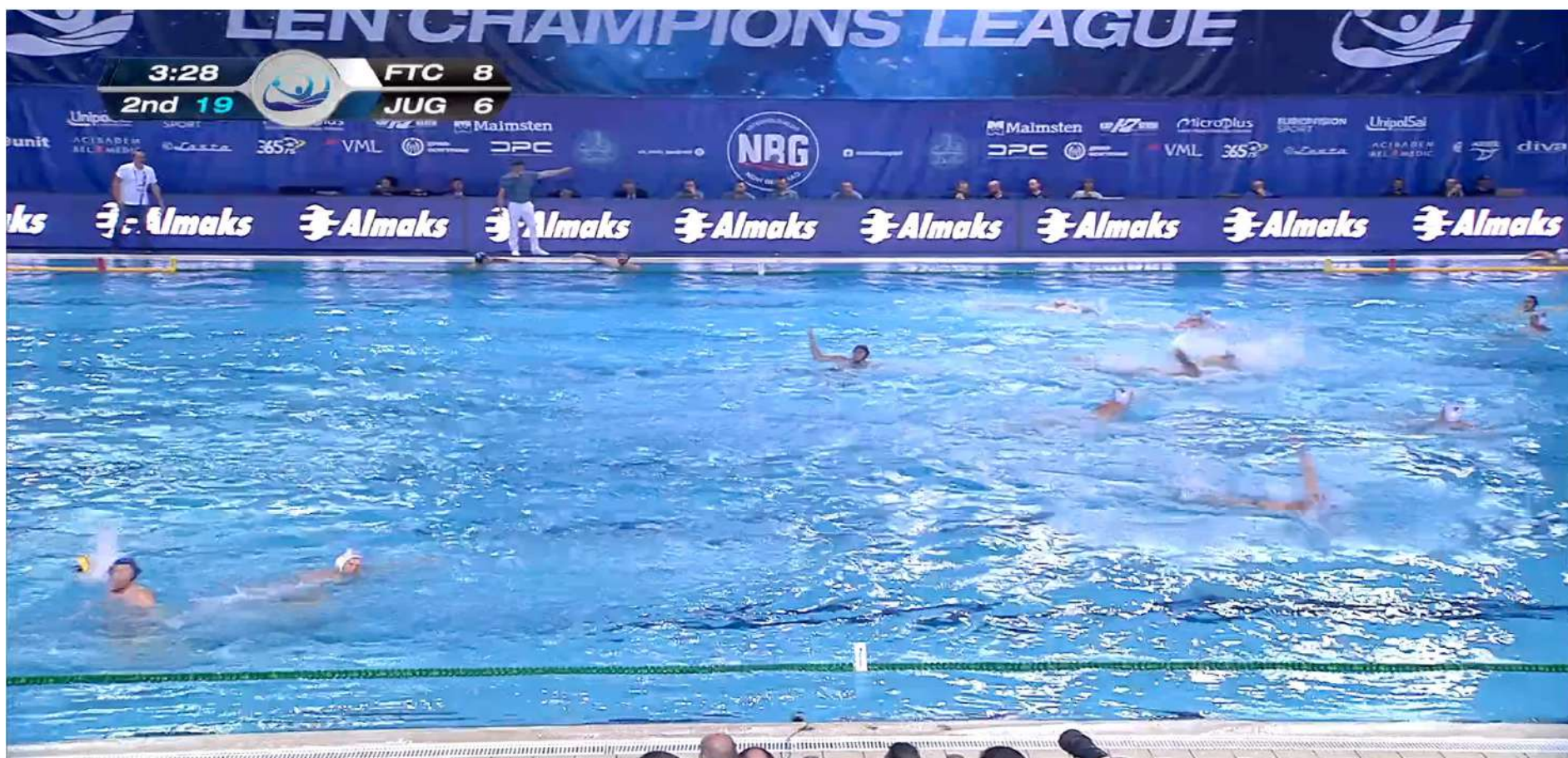
Viene punito con un fallo semplice (controfallo) il giocatore che va sott'acqua solo per guadagnare una posizione migliore.

INFRAZIONE: giocatore che nuota sott'acqua per guadagnare posizione migliore quando si trova vicino a un avversario

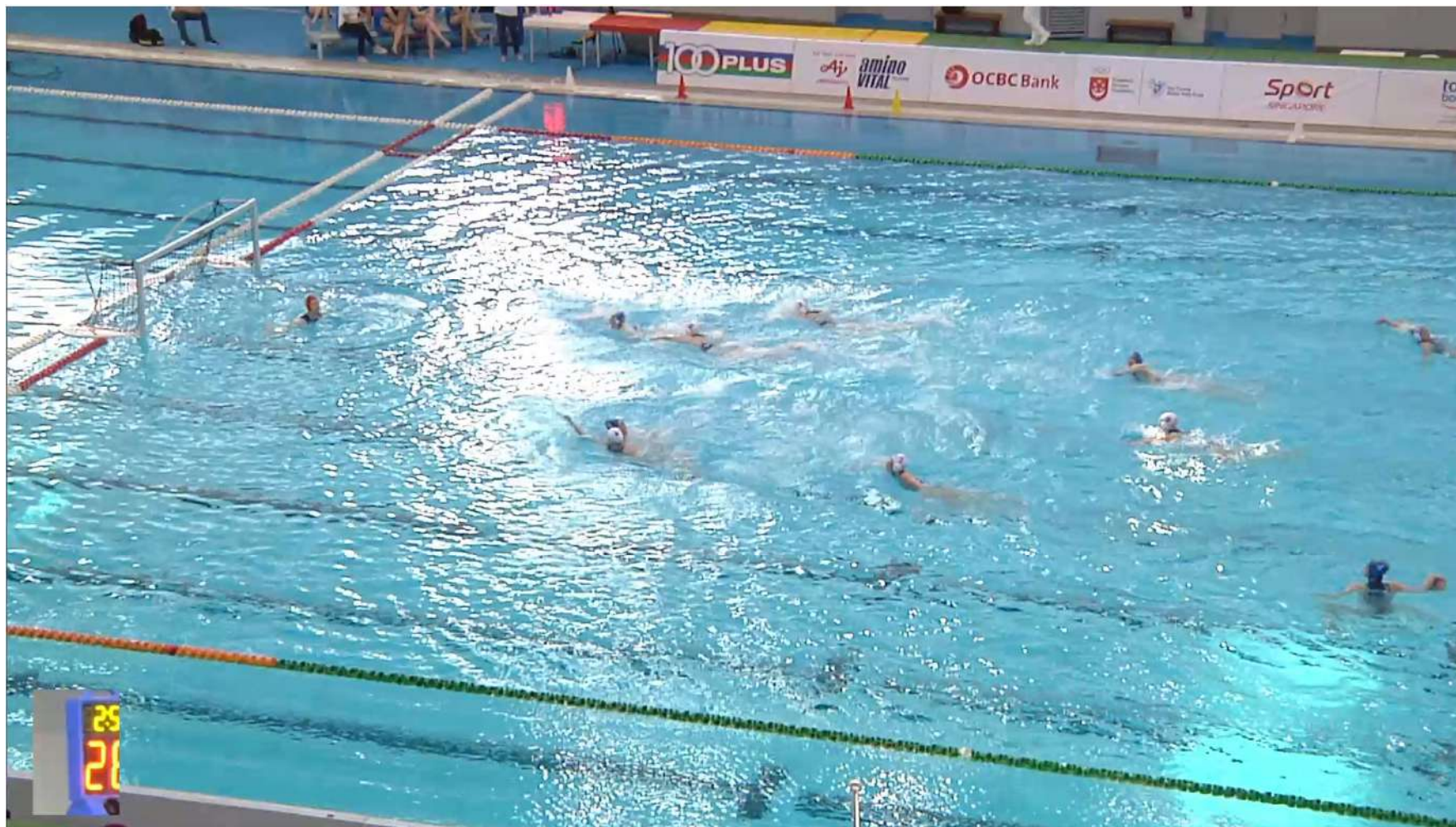
COMPORTEMENTO REGOLARE: difensore che nuota sott'acqua e sbuca improvvisamente davanti a un avversario con la palla per sottrargliela.



CONTROFALLO – GUADAGNA LA POSIZIONE DAL PERIMETRO ANDANDO SOTT'ACQUA



CONTROFALLO SUL PERIMETRO – GUADAGNA LA POSIZIONE ANDANDO SOTT'ACQUA



CONSENTITO: NON C'E' ACQUISIZIONE DI UN VANTAGGIO POSIZIONALE





REGOLA 9 – FALLI DA ESPULSIONE

RIENTRO DOPO UNA ESPULSIONE (NUOVA REGOLA 9.2)

- ❖ Il giocatore espulso può uscire dal campo di gioco in qualsiasi punto e poi nuotare per raggiungere l'area di rientro a condizione che il giocatore non interferisca con l'allineamento della porta.
- ❖ Al raggiungimento dell'area di rientro, il giocatore espulso dovrà essere visibile sopra la superficie dell'acqua e scambiarsi il cinque con il sostituto, se applicabile, prima che il giocatore possa rientrare secondo le Regole.

FALLO TATTICO (NUOVA REGOLA 9.11)

È un fallo di espulsione quando, in qualunque parte del campo di gioco, un giocatore in difesa commette fallo su un giocatore della squadra in possesso della palla con l'intento di fermare un'azione che si sta sviluppando con un vantaggio.

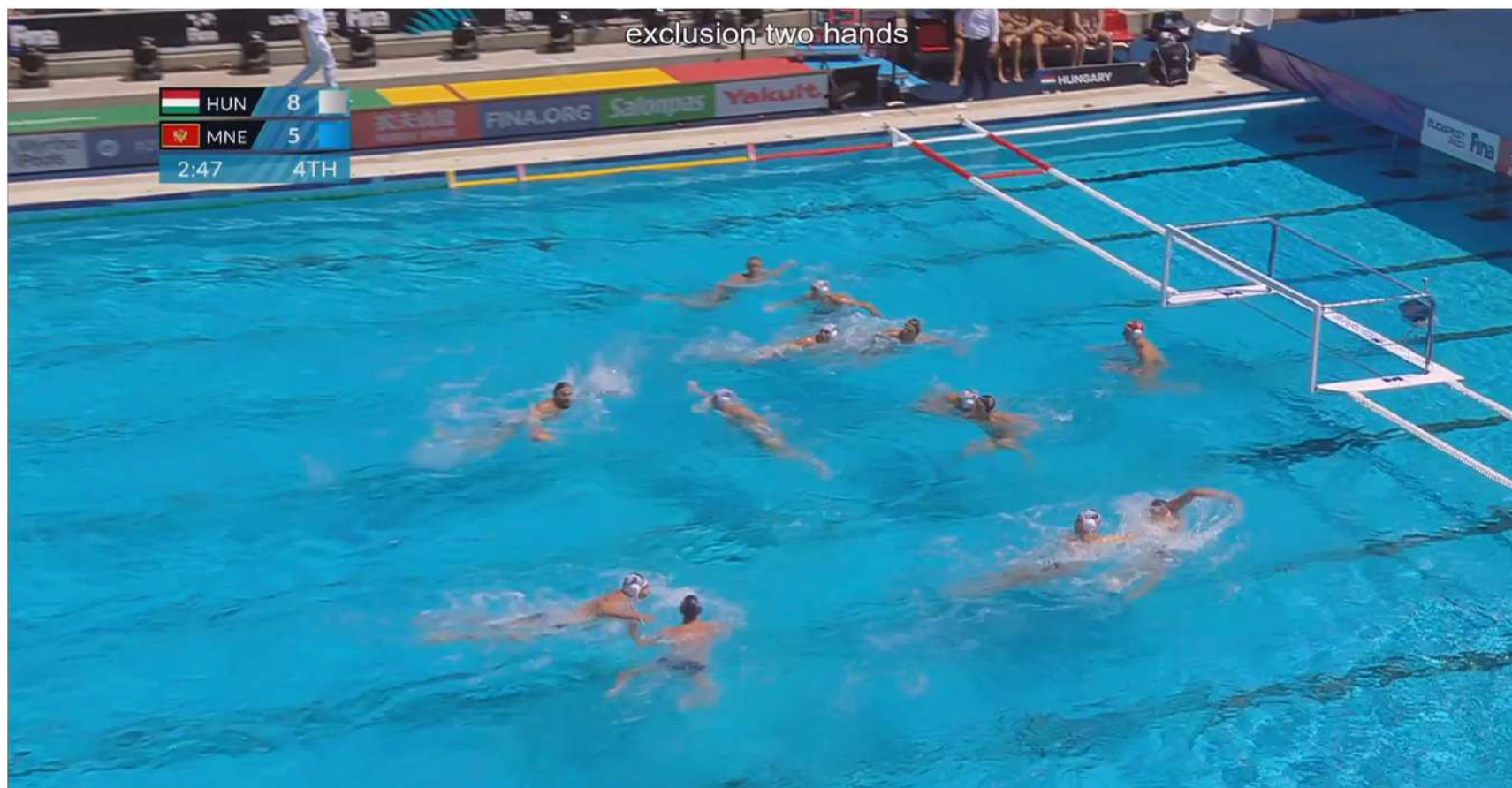
Questo tipo di fallo è chiamato "fallo tattico".

ESEMPI:

- Alzare entrambe le braccia
- Interferire con un tiro libero
- Allontanare la palla dopo un tiro libero
- Falli con due mani
- Fallo aggressivo per annullare un vantaggio
- Falli fisici con l'uomo in meno



Fallo tattico: due mani per impedire il tiro



Fallo Tattico: due mani per impedire il passaggio



Fallo Tattico: trattenuta prima dell'arrivo della palla



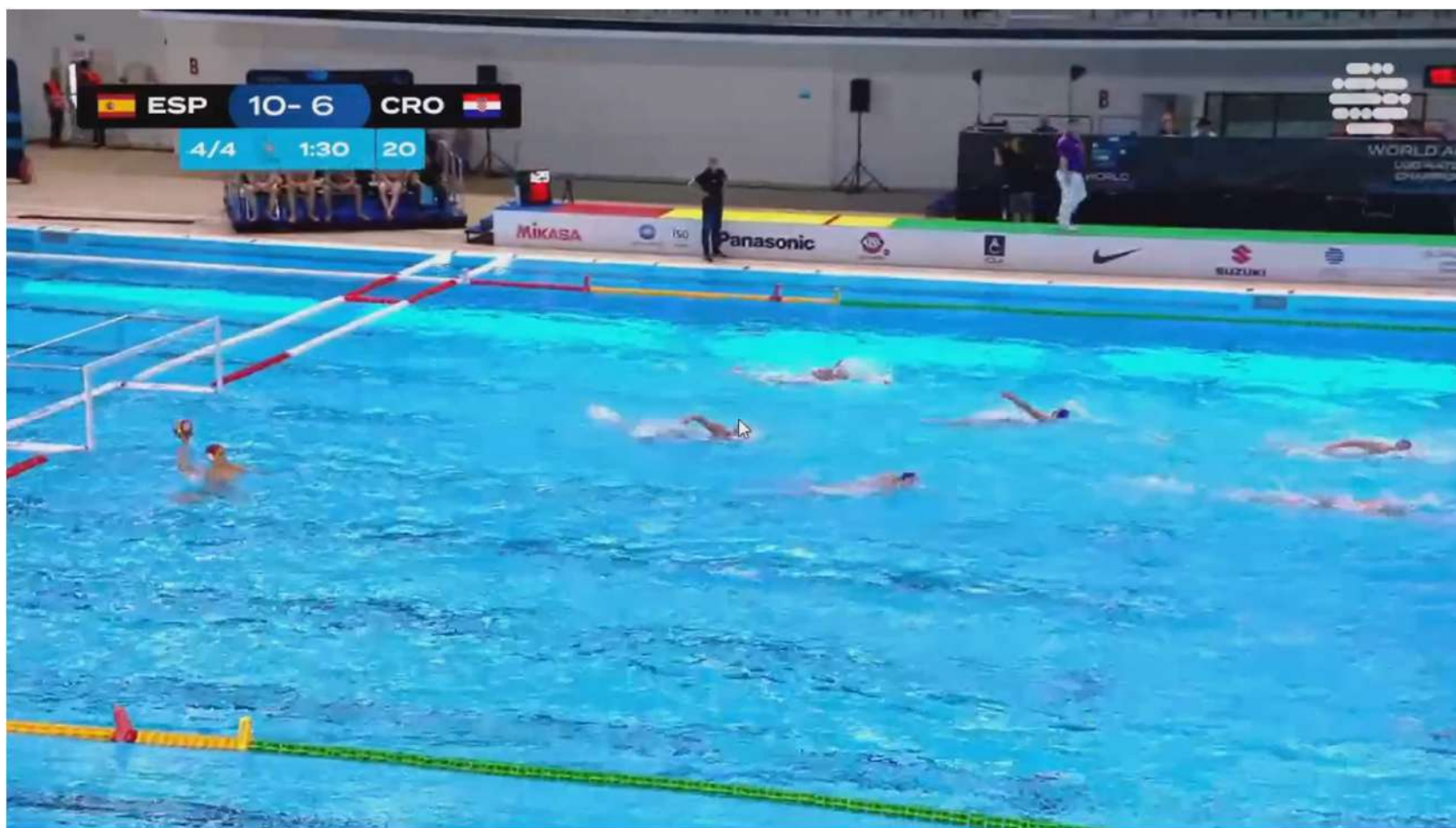
Fallo Tattico – trattenuta per impedire lo sviluppo dell'azione



Fallo Tattico: prevenire lo sviluppo dell'azione



Fallo Tattico: prevenire lo sviluppo dell'azione



Fallo Tattico: impedire o ritardare la rimessa in gioco



I NUOVI TERMINI NEL VOCABOLARIO DELLA PALLANUOTO

La parola “**brutalità**” è stata eliminata dalle regole e al suo posto c’è il nuovo termine “**violenza**”.

Non c’è alcuna variazione nella sanzione: il giocatore colpevole di un atto di violenza sarà sanzionato secondo quanto previsto nella regola REGOLA 9.14.



REGOLA 10 – FALLI DA RIGORE

FALLO DA RIGORE E VANTAGGIO – REGOLA 10.2

Quando un difensore commette un fallo all'interno dell'area dei 6 metri per evitare una probabile segnatura, l'arbitro deve ritardare il fischio e aspettare per vedere se l'attaccante possa comunque segnare un goal nell'azione.

Se il giocatore non segna e il fallo è avvenuto mentre l'attaccante sta tirando in porta, l'arbitro dovrà fischiare il tiro di rigore.

L'arbitro potrà, se ne avrà il tempo, evidenziare con la mano la possibile assegnazione del tiro di rigore.

Se in questo frangente dovesse esserci la fine dell'incontro, del periodo o del tempo di possesso si assegnerà il tiro di rigore **[N.B. ciò vale anche in caso di mancata segnalazione con la mano]**



Corretto – Rigore giustamente fischiato in ritardo



Corretto – Rigore giustamente fischiato in ritardo



Corretto – Rigore giustamente fischiato in ritardo



Andava fischiato il rigore valutato il disturbo sul tiro e la mancata realizzazione per questo motivo



Fine tempo: deve essere fischiato il Tiro di Rigore perchè il fallo è avvenuto prima della fine del tempo di possesso





NUOVE REGOLE WA – REGOLA 10 – FALLI DA RIGORE



FALLO DA RIGORE – ATTO PER PREVENIRE UN GOAL O RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO – REGOLA 10.10

Continuerà ad essere sanzionata con il tiro di rigore la squadra dell'allenatore, del dirigente o del giocatore che commetta qualsiasi azione per ritardare il gioco o per evitare un goal, incluso:

- ❖ se un difensore **volontariamente** allontana la palla prima che un attaccante possa battere un fallo semplice;
- ❖ se un difensore, dopo una assegnazione di un tiro libero fuori i sei metri, **volontariamente** mette la palla all'interno dei sei metri per evitare un tiro diretto in porta.







REGOLA 15 – TIRO DI RIGORE

La nuova regola per la Battuta del TIRO DI RIGORE (REGOLA 15) - 1

Tutti i giocatori ad eccezione dell'attaccante che batte il tiro di rigore devono uscire dall'area dei 6 metri e posizionarsi ad almeno 3 metri di distanza dal tiratore.

Sulla linea dei 6 metri, da ogni lato, il difensore deve poter prendere la posizione più vicina a colui che tira il rigore.

Il portiere difensore deve essere posizionato tra i pali della porta senza alcuna parte del corpo oltre la linea di porta a livello dell'acqua.

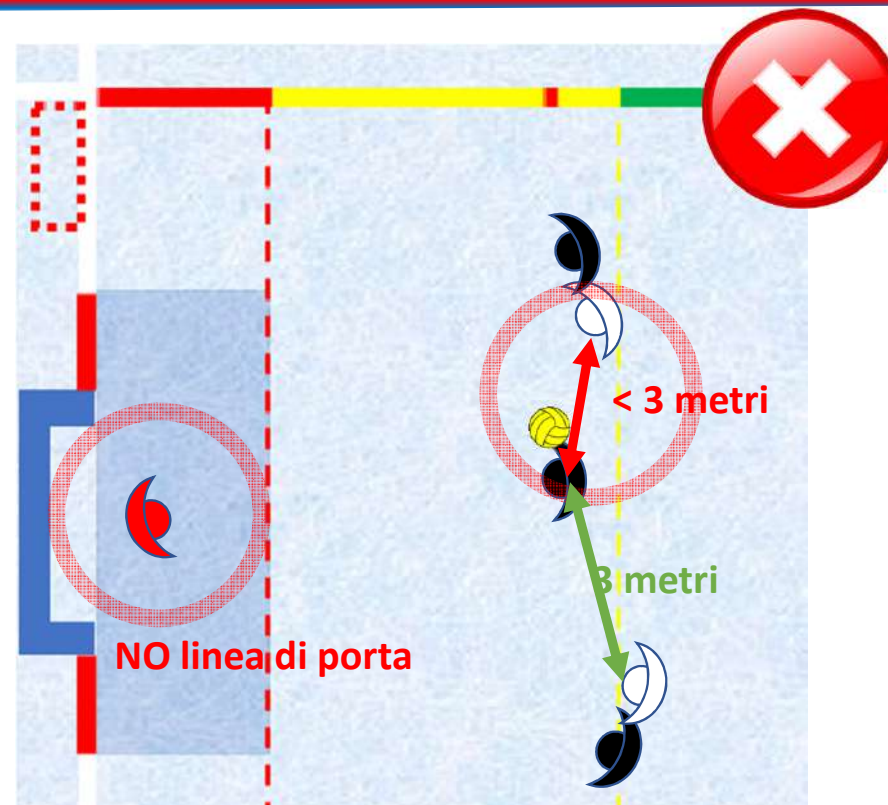
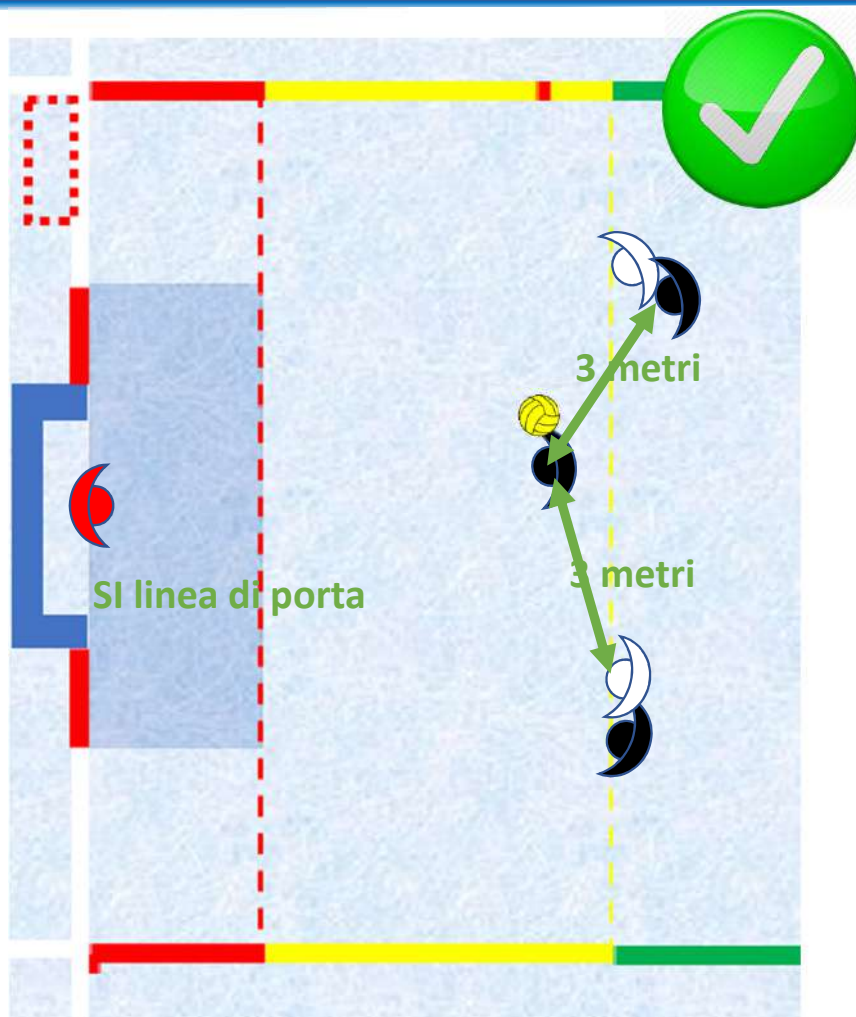
La nuova regola per la Battuta del TIRO DI RIGORE (REGOLA 15) - 2

Gli arbitri possono dare un avvertimento ai giocatori o al portiere di riprendere la corretta posizione prima dell'effettuazione del tiro di rigore.

Se tale mancanza persiste, il giocatore o il portiere sarà espulso temporaneamente e deve rientrare secondo quanto previsto dalla REGOLA 9.3.

Se il portiere è fuori dall'acqua (espulso), un altro giocatore può prendere il posto del portiere, ma senza i privilegi e le limitazioni del portiere. Gli arbitri possono utilizzare il sistema VAR (se previsto) per determinare se c'è stato interferenza con il tiro di rigore.

IL DIFENSORE CHE NUOTA VERSO IL TIRATORE DOPO IL FISCHIO DELL'ARBITRO E PRIMA CHE LA PALLA SI STACCHI DALLA MANO DEL TIRATORE E' PUNITO CON E.D.C.S. 9.13 PER INTERFERENZA E RIPETIZIONE DEL TIRO DI RIGORE, QUALORA LA RETE NON SIA REALIZZATA. ALTRIMENTI VERRA' SEMPLICEMENTE CONVALIDATA LA



Se il portiere o il difensore, dopo un chiaro ammonimento, dovesse persistere nel non mantenere la corretta posizione dovrà essere espulso e il rientro avverrà secondo la regola REGOLA 9.3 (espulsione temporanea). Se l'espulso è il portiere un altro giocatore si posizionerà sulla linea di porta senza i privilegi del portiere.

POSIZIONE CORRETTA DEI DIFENSORI



POSIZIONE NON CORRETTA DEI DIFENSORI



MOVIMENTO NON CORRETTO DEI DIFENSORI





REGOLA 16 – CARTELLINO GIALLO E ROSSO

CARTELLINO GIALLO E ROSSO REGOLA 16

- a. Il cartellino giallo è un avvertimento ufficiale all'allenatore della squadra.
- b. Il successivo cartellino rosso da parte dell'arbitro è il segnale che l'allenatore e/o altro(i) dirigente(i) e/o giocatore(i) in panchina devono lasciare immediatamente il bordo vasca. Qualora l'azione dell'allenatore lo richieda, l'arbitro può mostrare direttamente un cartellino rosso, senza aver utilizzato prima un cartellino giallo.
- c. Quando l'allenatore è espulso, IN ITALIA il secondo allenatore della squadra può assumere questo ruolo (venendo sanzionato direttamente con cartellino rosso)

CARTELLINO GIALLO E ROSSO REGOLA 16

- d. Durante la partita, quando un atleta in acqua commette un atto di cattiva condotta, l'arbitro deve mostrare un cartellino rosso al giocatore accompagnato dalla sanzione appropriata.
- e. Un arbitro può mostrare un cartellino giallo se, a giudizio dell'arbitro, un giocatore persiste nel giocare in modo antisportivo o simula. L'arbitro mostrerà un cartellino giallo alla squadra che ha commesso l'infrazione e indicherà il giocatore che ha commesso l'infrazione. Se l'azione continua, l'arbitro mostrerà al giocatore un cartellino rosso visibile sia alla squadra che al tavolo in quanto ciò è considerato un comportamento scorretto. I membri della squadra che commettono un atto di cattiva condotta saranno puniti secondo la REGOLA 22.13 e devono lasciare immediatamente il bordo vasca.

NUOVO 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 potrà esibire un cartellino giallo alla loro squadra. Nel caso si ripeta tale comportamento, l'arbitro punirà il giocatore colpevole della stessa squadra con un cartellino rosso espellendolo definitivamente secondo quanto previsto dalla regola 9.13 (cattiva condotta).

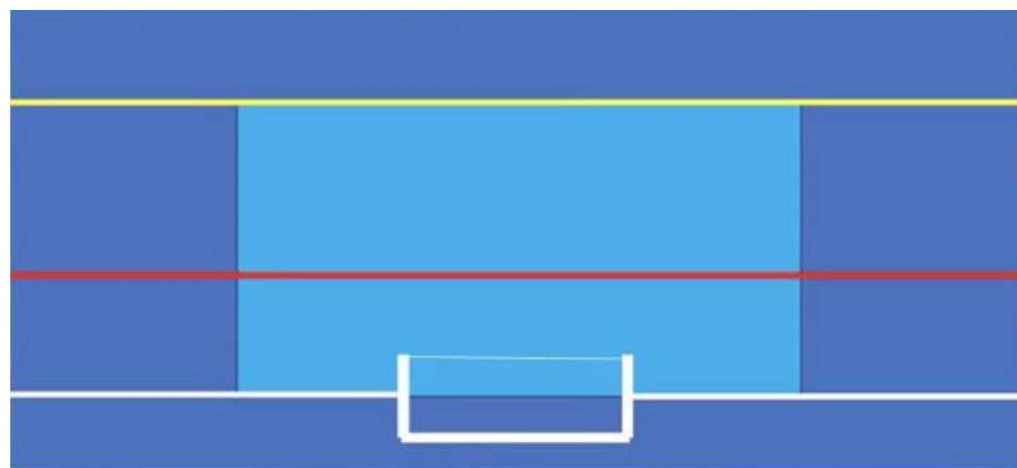
In caso di **abbassamento o capovolgimento della porta**, in tutto o in parte, la sanzione è sempre e soltanto l'assegnazione di un TIRO DI RIGORE. In nessun caso si applica la E.D.C.S. del colpevole.

1. È stata aggiunta la **Goal Area** nella quale:
 - **non è mai consentito l'ingresso degli attaccanti** salvo che l'attaccante abbia il possesso della palla o sia dietro la linea della palla;
 - le rimesse in gioco dopo un fallo semplice **non possono essere eseguite all'interno della Goal Area** dagli attaccanti.
2. Per **qualsiasi tipo di sostituzione** occorre che sostituito e sostituto si **tocchino la mano** prima di effettuare il cambio (dopo essere emersi nell'area di rientro);
3. Attenzione ai **«Falli Tattici»** e al fallo di **«Andare sott'acqua per prendere un vantaggio posizionale»**.
4. Uso del **VAR se previsto** in caso di gioco **violento (ex brutalità)**;
5. Attenzione al **Vantaggio** sulle situazioni di **potenziale Tiro di rigore**;
6. Nuova **posizione dei difensori sull'effettuazione del tiro di rigore** (ed espulsione temporanea dei giocatori che non si posizionano correttamente).

Chiarimenti e Interpretazioni

Espulsione senza palla nell'area di porta

Per tutte le espulsioni senza palla nella zona evidenziata in azzurro (due metri dai pali) va seguita la seguente procedura. L'arbitro senza esitazioni e perdite di tempo **indicherà 1) il numero dell'atleta, 2) l'espulsione e darà 3) l'ordine di riprendere il gioco (NUOVO ORDINE!).** La segnalazione deve essere **rapida, senza esitazioni o ritardi inutili.** Si deve essere certi che il difensore abbia la possibilità di rendersi conto della sua espulsione. Se ci vogliono 2-3 secondi per farla, i giocatori devono rispettare questo tempo. Questa indicazione vale per ogni tipo di espulsione senza palla all'interno dell'area evidenziata Goal AREA estesa fino ai 6 metri).



Chiarimenti e Interpretazioni – ET sul centro senza palla



Chiarimenti e Interpretazioni – ET sul centro senza palla



Chiarimenti e Interpretazioni – ET sul centro senza palla



Chiarimenti e Interpretazioni – ET sul centro senza palla



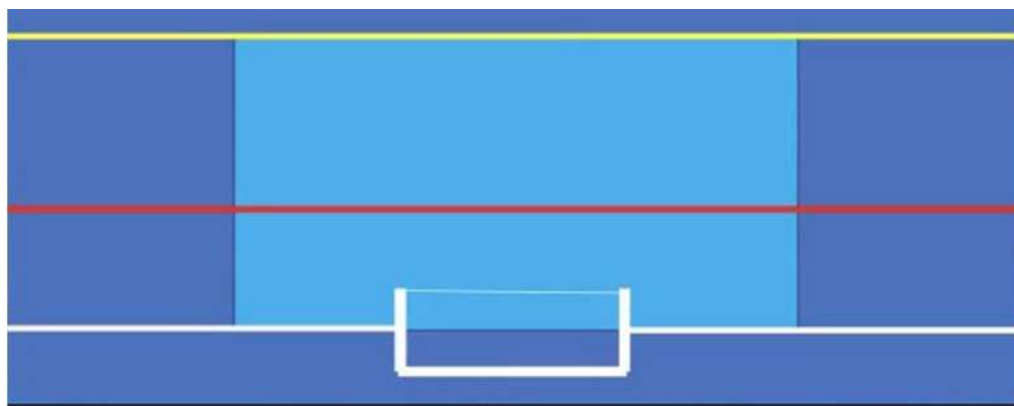
Chiarimenti e Interpretazioni – ET sul centro senza palla



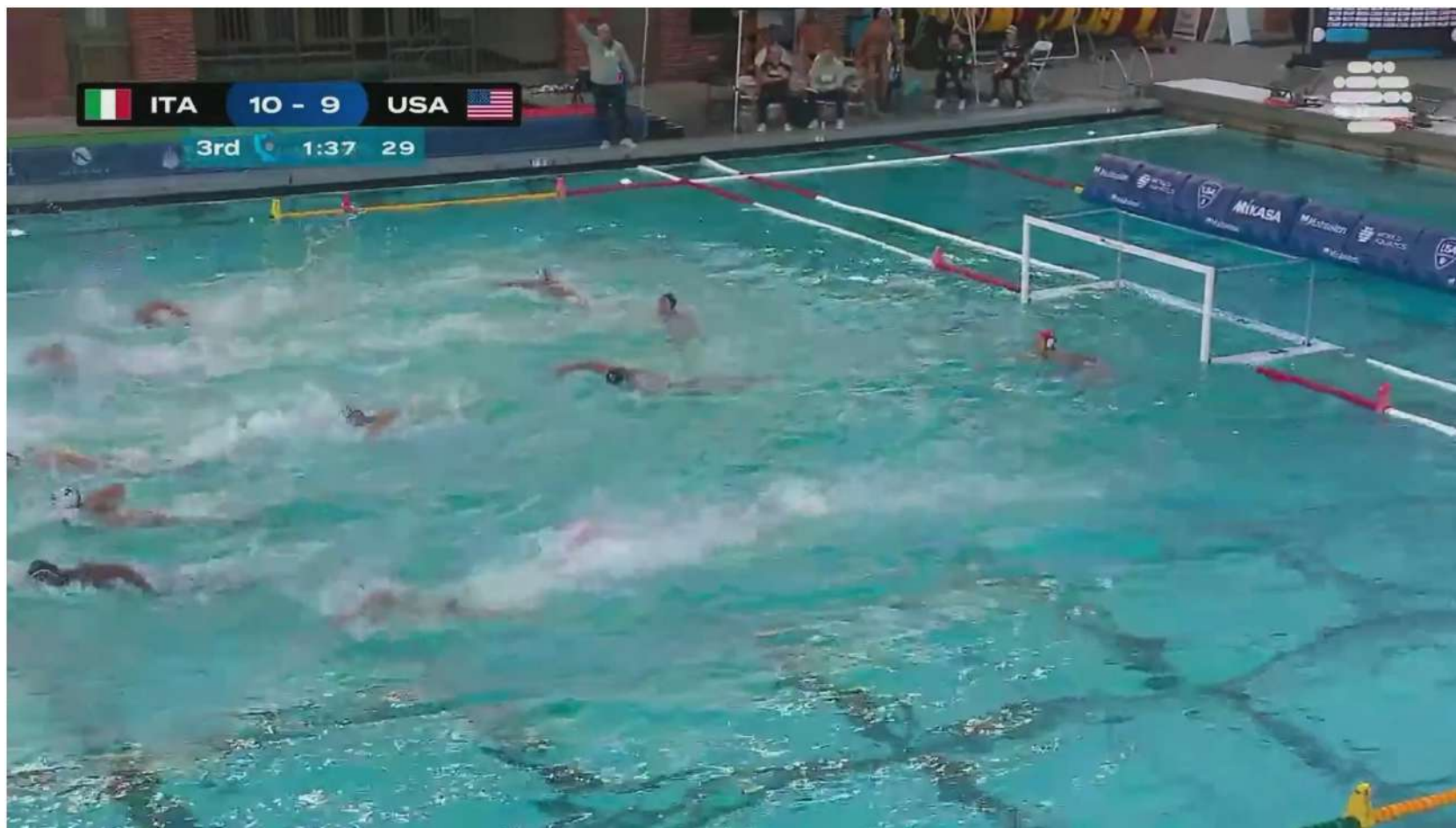
Fallo del portiere nell'area di rigore

I falli commessi dal portiere – inclusa la palla sotto – **dentro l'area evidenziata in azzurro** nella figura, **nei confronti di giocatori che possano realizzare una rete**, devono essere sempre sanzionati con il **Tiro di Rigore** (probabile azione da goal).

I falli commessi dal portiere **fuori dall'area evidenziata in azzurro** sono sempre da considerarsi come **falli tattici**, quindi da espulsione, ad eccezione della palla sotto del portiere fuori dall'area azzurra che è sempre e soltanto sanzionata con un **fallo semplice a favore della squadra avversaria**.



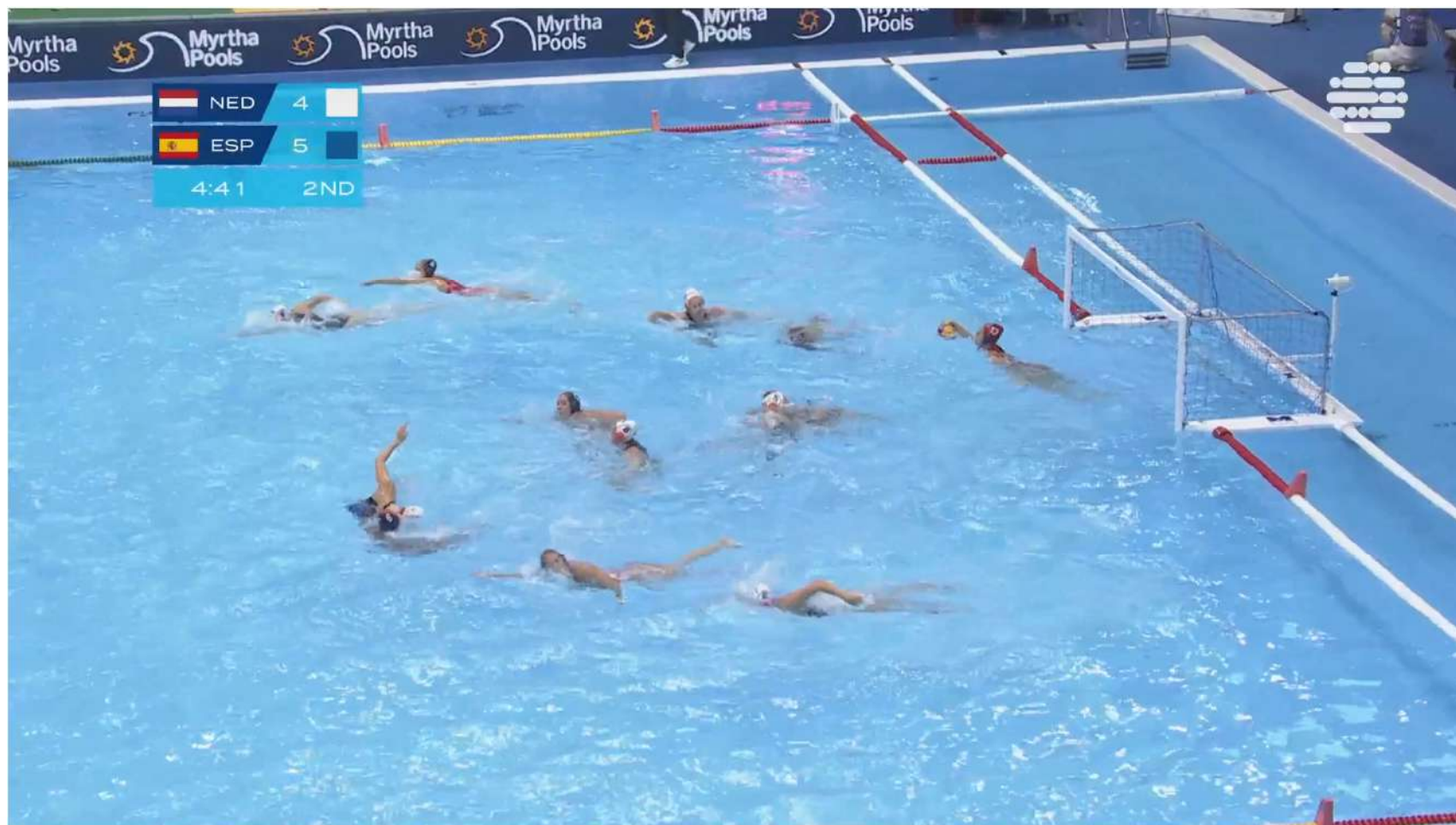
OK RIGORE, FALLO DEL PORTIERE NEI 6 METRI



OK RIGORE, FALLO DEL PORTIERE NEI 6 METRI



OK RIGORE, FALLO DEL PORTIERE NEI 6 METRI



Fallo da espulsione del Portiere



No fallo del portiere: attacco frontale





NO Espulsione ma controfallo





Controfallo in ripartenza

Non c'è vantaggio – non fischiare





Controfallo in ripartenza

CF RIPETUTO, AGGRESSIVO ED EVIDENTE IN RIPARTENZA





Controfallo in ripartenza

CALCIO SU CENTRO IN RIPARTENZA





Controfallo su Perimetro

MOVIMENTO POS 1 AGGRESSIVO CF





ET in RIPARTENZA

Perfetto tempo d'intervento ET



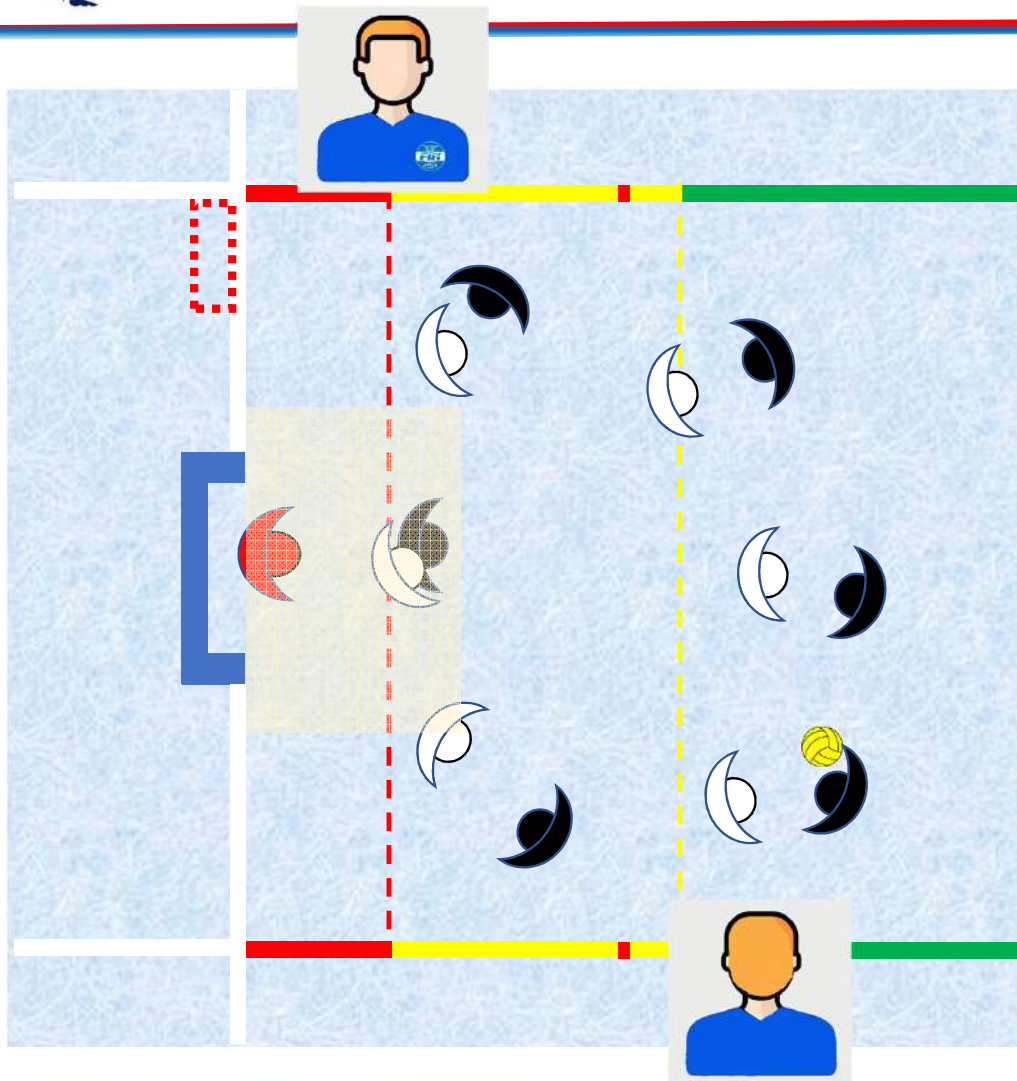
	USA	4	
	FRA	3	
3:36		2ND	



ET in Ripartenza

Fallo di impeding in ripartenza OK





L'arbitro deve fischiare subito e senza esitazioni **l'espulsione temporanea** del difensore che mantiene a due mani, affonda con la pressione del corpo, impedisce il libero movimento del centro (l'impedimento è riconoscibile dalla posizione non verticale e sul corpo dell'attaccante e può avvenire con il corpo stesso o con la pressione del gomito ad esempio).

Il **controfallo** va fischiato possibilmente con palla in arrivo e anche ritardando il fischio di due/tre secondi. Oppure in caso di persistenza e ripetizione del fallo o l'uso delle braccia verso il viso del difensore. **Quando: vantaggio acquisito irregolarmente o gioco troppo aggressivo**

In tutte le situazioni in cui non si sta concretizzando un vantaggio, si è laterali o distanti dalla porta (vicini ai sei metri) fischiare **fallo semplice** è una soluzione adeguata al fallo commesso (fuori dall'area in giallo).

Espulsione sul centro con palla



Espulsione sul centro con palla



Espulsione sul centro con palla





Espulsione sul centro con palla....



	CRO	12	<input type="checkbox"/>
	MNE	12	<input type="checkbox"/>
2:00		4TH	

	CRO	12	Konstantin KHARKOV	<input type="checkbox"/>
Goals / Shots: 3 / 7 43 %				
worldaquatics.com			FUKUOKA 2023	





Espulsione....no è Rigore





Rigore....no è Espulsione









Rigore....no è nulla





Rigore....no è Espulsione (fuori dai 6 mt)





Rigore....no è nulla

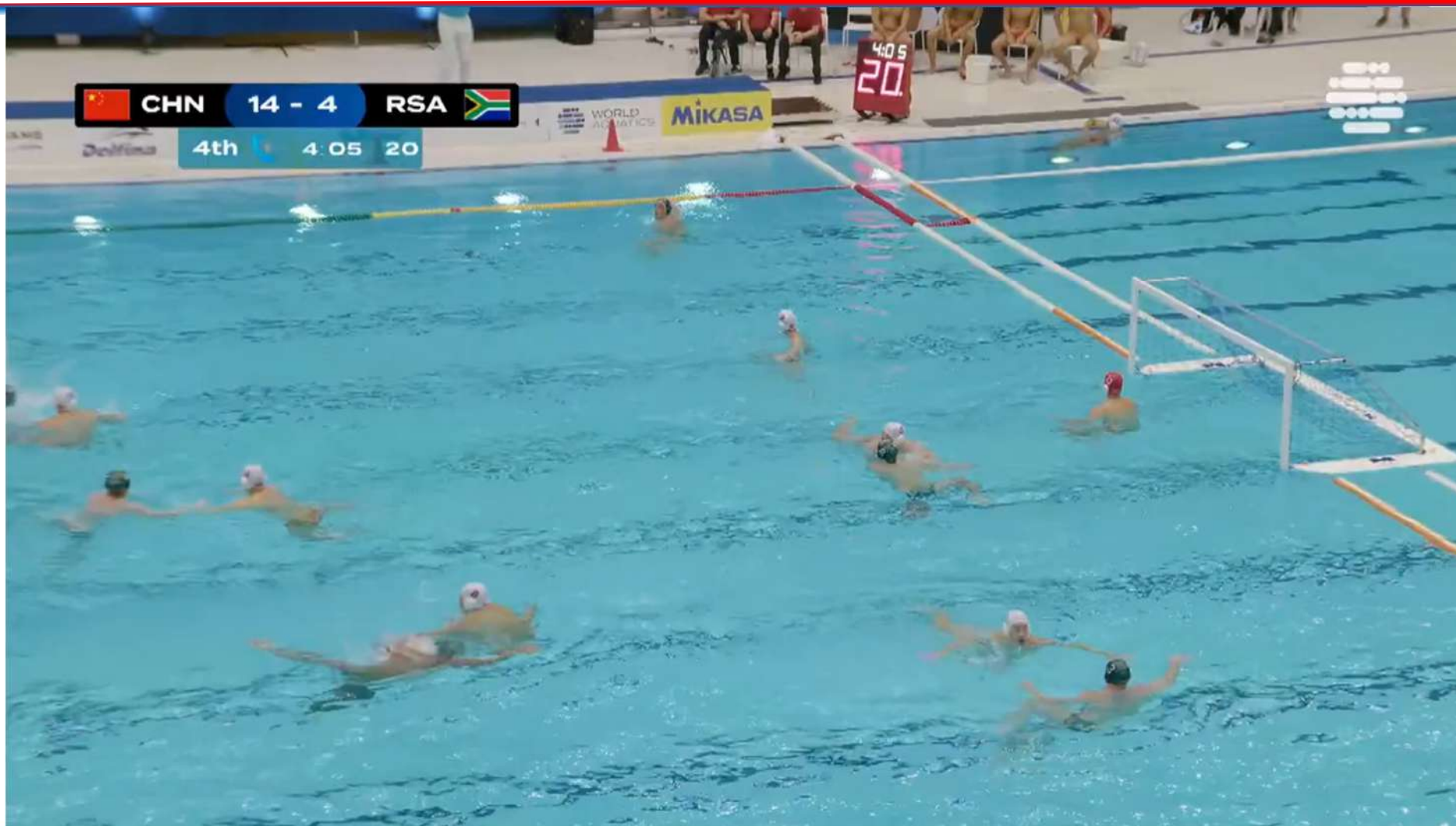




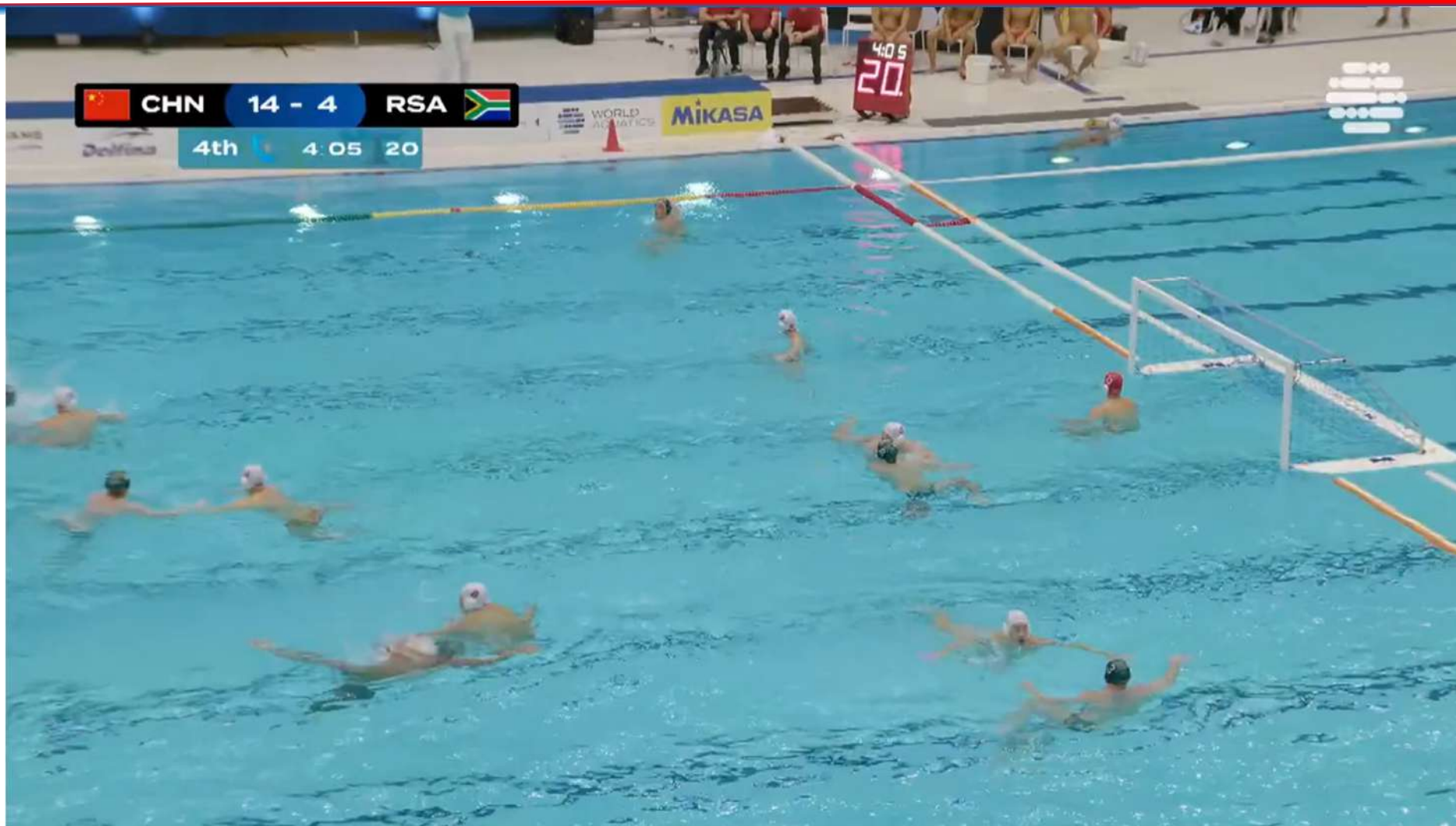


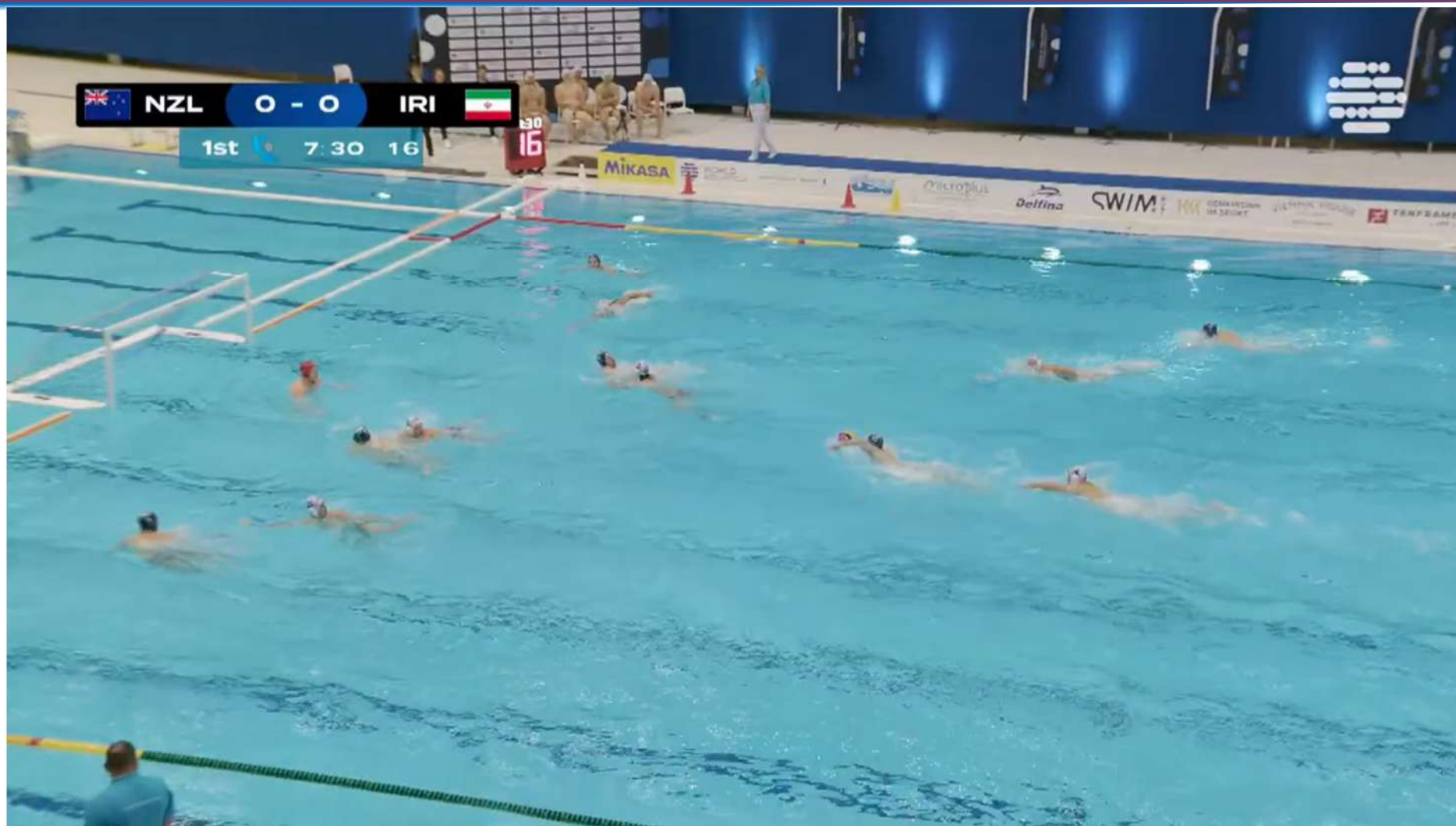
Rigore....no fallo semplice





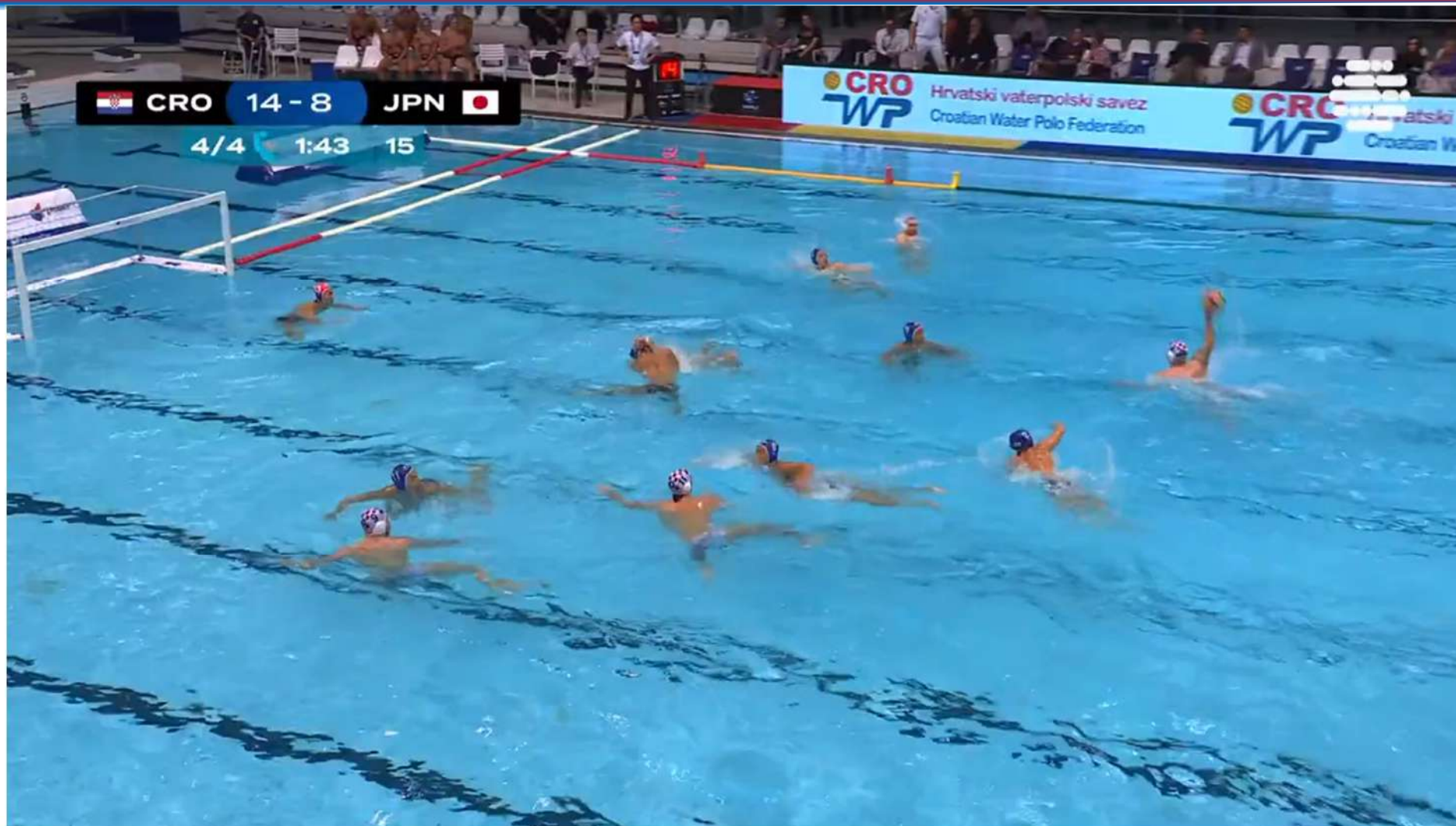
Rigore....no nulla





Rigore....no nulla



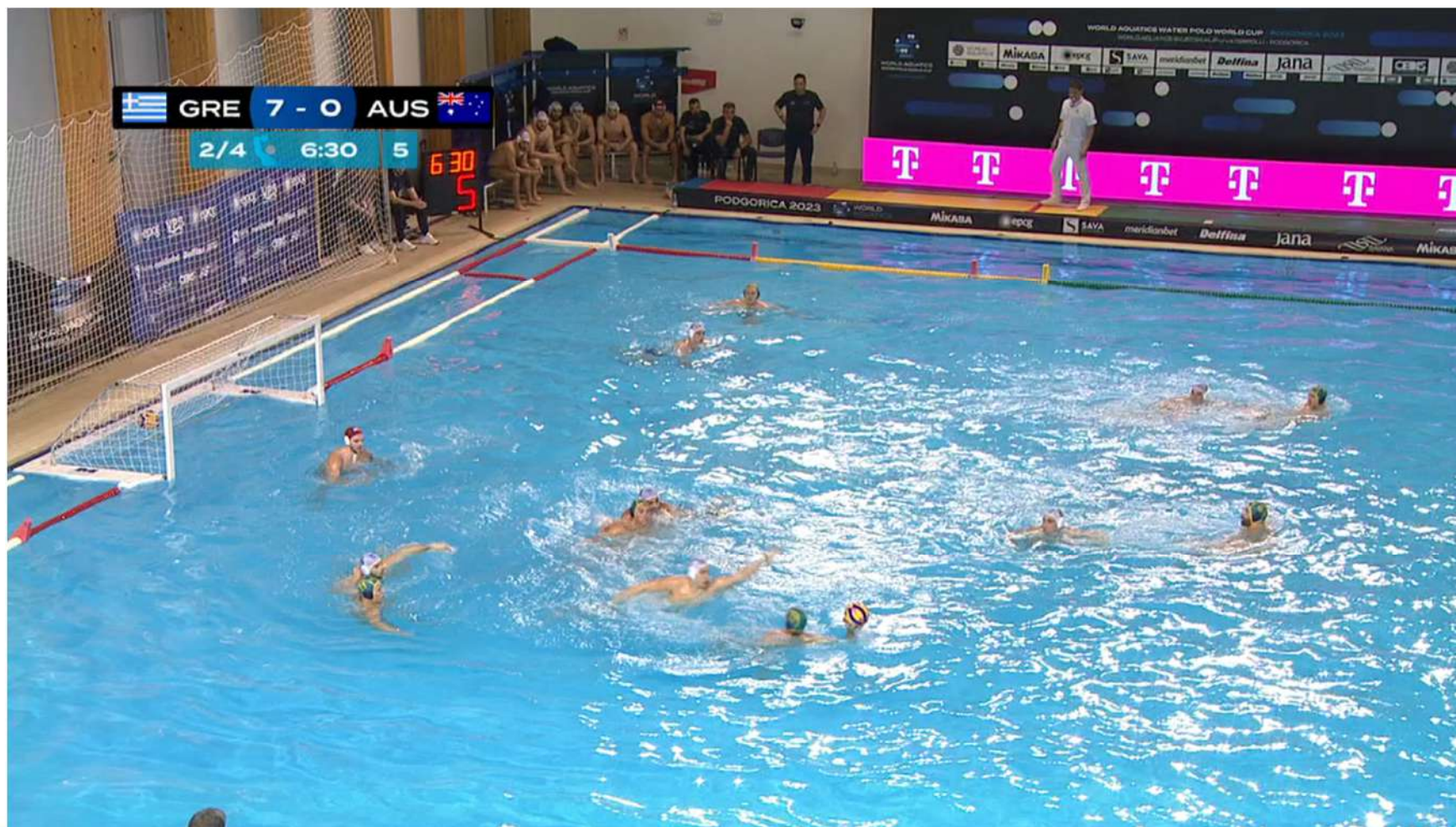




Fallo semplice sul centro



Fallo semplice sul centro





ET in Pressing

Impeding aggressivo in pressing OK - Collaborazione





La posizione dell'atleta viene sempre definita dalla testa.

• In particolare, sono importanti le seguenti situazioni:

- Avvio della partita o del periodo di gioco (testa sotto la porta)
- Tiro di Rigore (attaccante sulla linea dei 5 metri e portiere sulla linea di porta)
- Tiro diretto da fuori I 6 metri (la testa dell'attaccante deve essere fuori dei 6 metri)
- 2 metri (la testa dell'attaccante deve essere fuori la Goal Area)
- Area di sostituzione laterale e area di espulsione

Gli arbitri devono sanzionare tutte le circostanze di gioco aggressivo o provocatorio **INTENZIONALE** a prescindere dalla situazione e dal tempo di gioco.

La sanzione è quella prevista dalla regola REGOLA 9.13 e prevede l'espulsione definitiva con sostituzione.

In particolare:

- **colpire in viso**
- **tirare la calottina**
- **stringere il collo**

se effettuati intenzionalmente sono considerati gioco aggressivo.

Se invece il giocatore avversario simula di aver subito un fallo di questo tipo deve essere applicata la regola REGOLA 8.14 con la conseguente sanzione del cartellino giallo.





Gioco Aggressivo:

il difensore perde la posizione e ha come unica possibilità tirare al collo l'attaccante è EDCS



Il giocatore espulso che **non raggiunge l'area di rientro** e riprende a giocare/nuotare verso la porta avversaria INTERFERISCE con il gioco e quindi deve essere sanzionato con l'assegnazione di un TIRO DI RIGORE.

L'arbitro, prima di autorizzare l'esecuzione del tiro di rigore verifica che :

- l'espulso sia nell'area di rientro, **qualora l'infrazione sia stata commessa con la sua squadra non in possesso di palla**, dovendo scontare il residuo tempo di espulsione;
- le squadre siano 7 contro 7, **qualora l'infrazione sia stata commessa con la sua squadra in possesso di palla**.



Un giocatore espulso (o un suo sostituto) non può rientrare in campo SENZA CALOTTINA.

Nel caso ciò avvenisse dovrà essere considerata un rientro improprio:

- se la sua squadra non ha il possesso di palla deve essere assegnato un tiro di rigore;
- se invece la sua squadra ha il possesso di palla deve essere assegnata una espulsione temporanea.

Dopo un time out o un goal l'arbitro non dovrà consentire la ripresa del gioco se c'è un atleta senza calottina che dovrà essere immediatamente sostituito senza tollerare alcun ritardo.

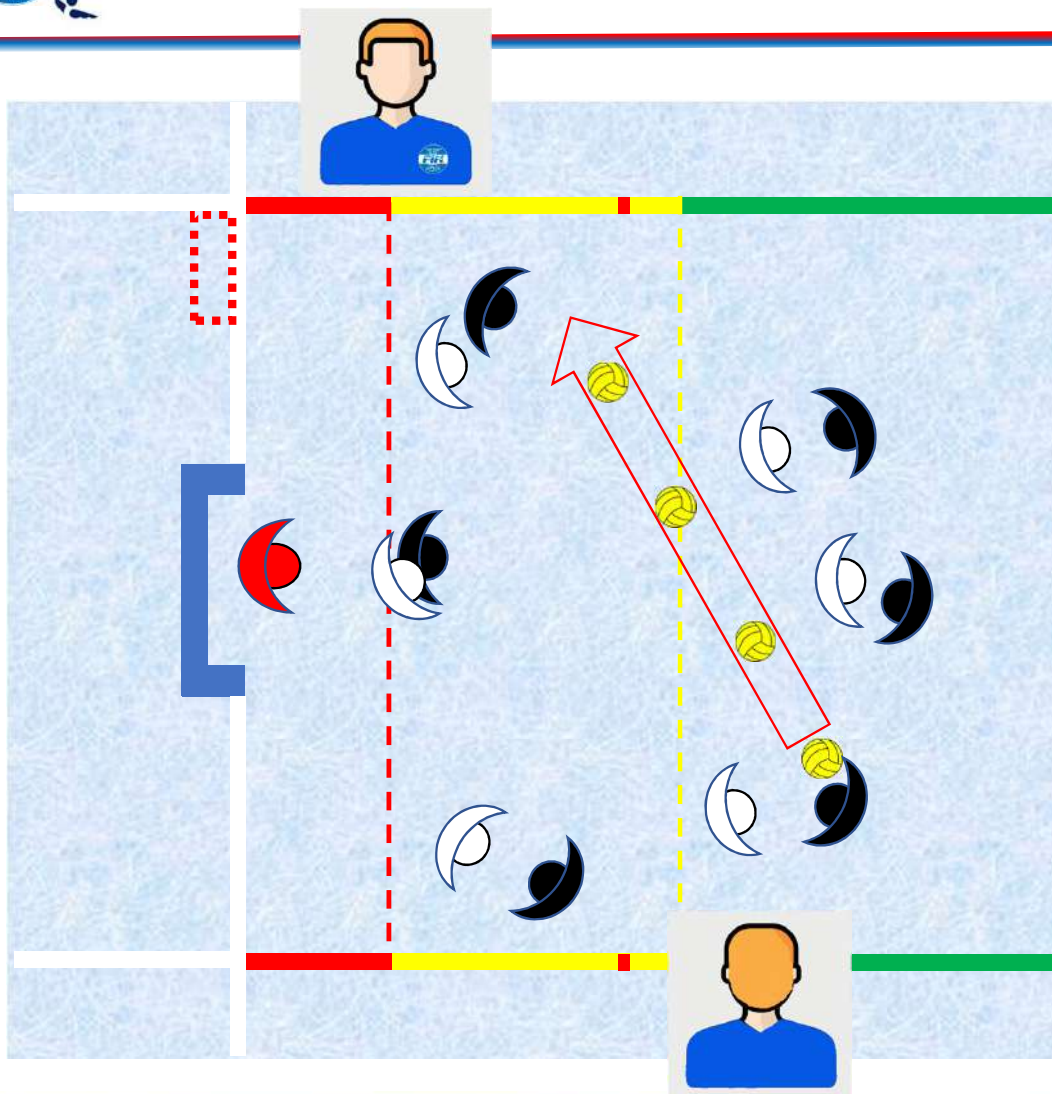


Gli arbitri devono comprendere le differenze tra partite femminili e maschili.

La trattenuta dell'avversario utilizzando il costume è uno dei fattori chiave che ne caratterizza la differenza e che se non sanzionata crea un vantaggio irregolare e non accettabile.

La trattenuta e/o la presa del costume deve essere sanzionata dagli arbitri con severità fischiando:

- **l'ESPULSIONE** del difensore;
- **il CONTROFALLO** se a commettere l'infrazione è l'attaccante.



L'arbitro di attacco o di difesa:

- a) Deve fischiare subito ET in caso di trattenuta del braccio o di blocco a due mani
- b) Deve fischiare subito ET in caso di trattenuta del costume

SE NON SEGUIAMO ALLA LETTERA QUESTE ISTRUZIONI NON PUNIAMO QUESTE SITUAZIONI CHE DEVONO ESSERE CONSIDERATE COME FALLO TATTICO E COME ECCESSIVAMENTE AGGRESSIVE

NON STIAMO PARLANDO DEL CASO PALLA IN MANO!!



ET fallo tattico in pressing

Trattenuta evidente prima che arrivi il pallone





ET fallo tattico in pressing

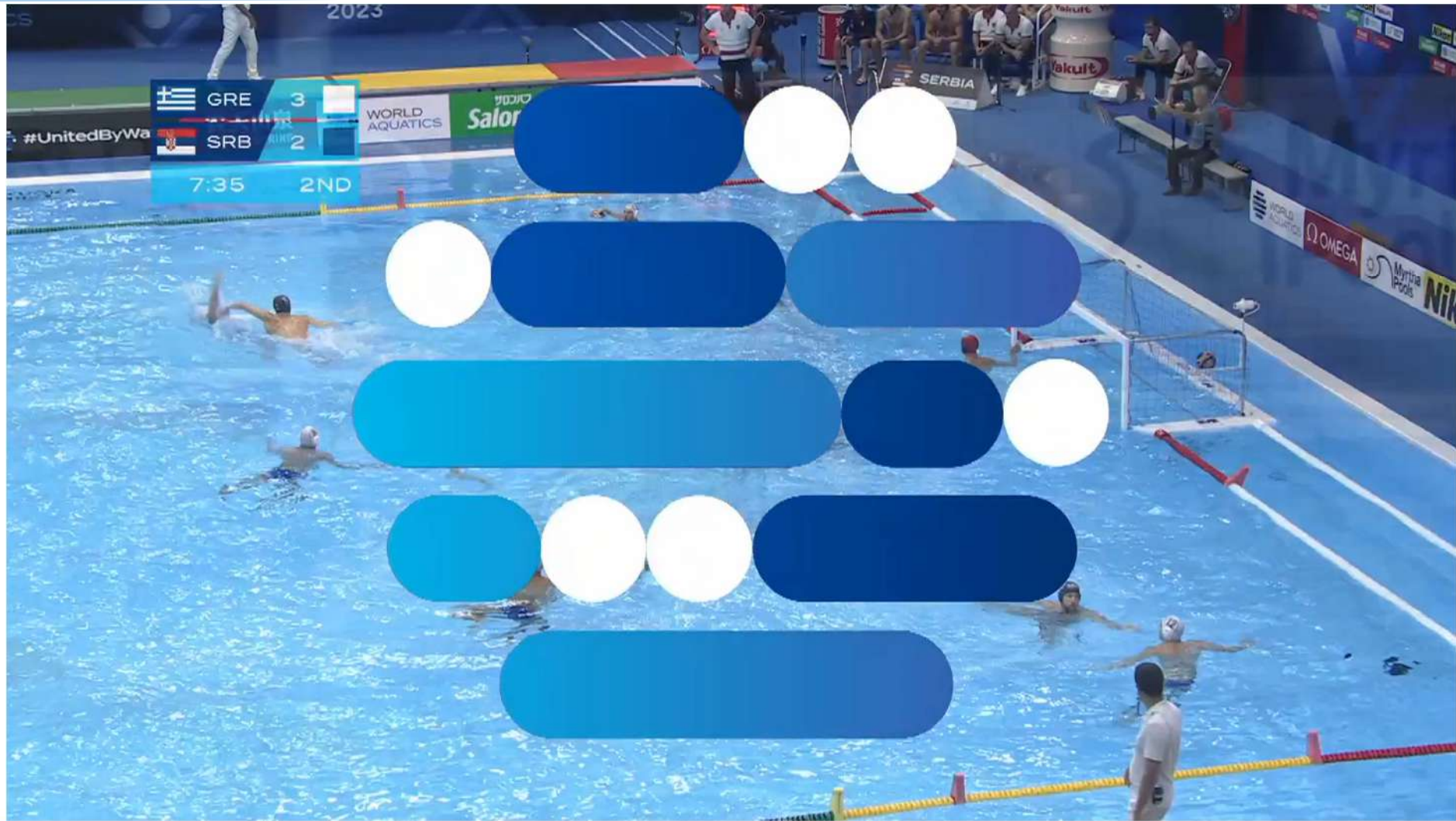
Trattenuta evidente prima che arrivi il pallone

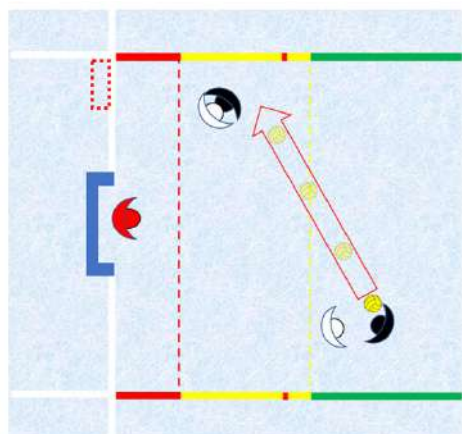




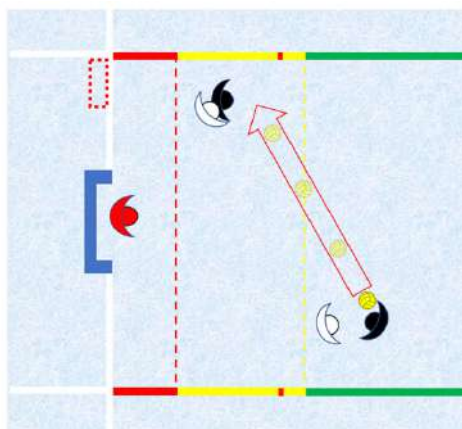
ET fallo tattico in pressing

Trattenuta evidente sul collo

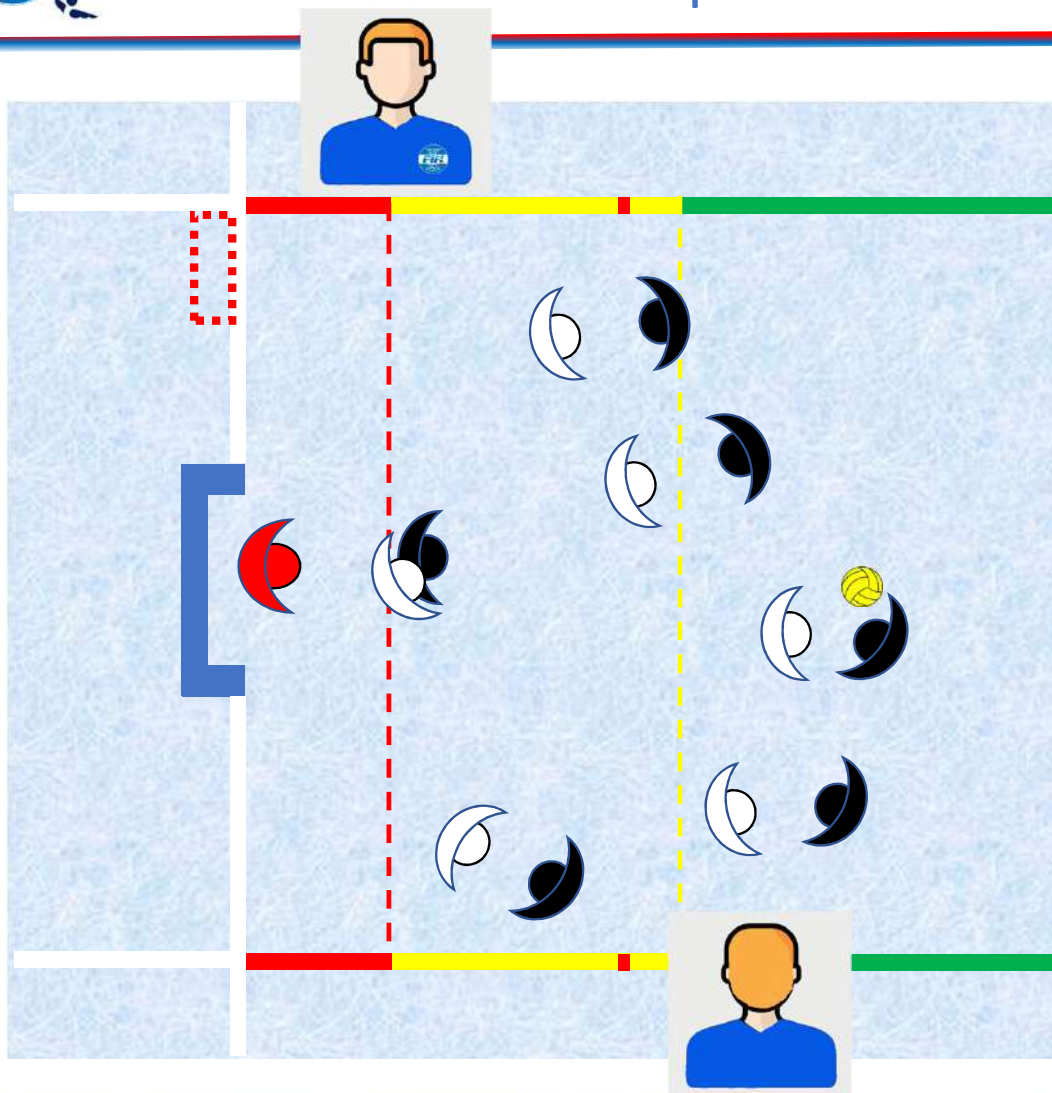




SITUAZIONE 1: i due giocatori sono faccia a faccia e si trattengono vicendevolmente: **FALLO SEMPLICE**



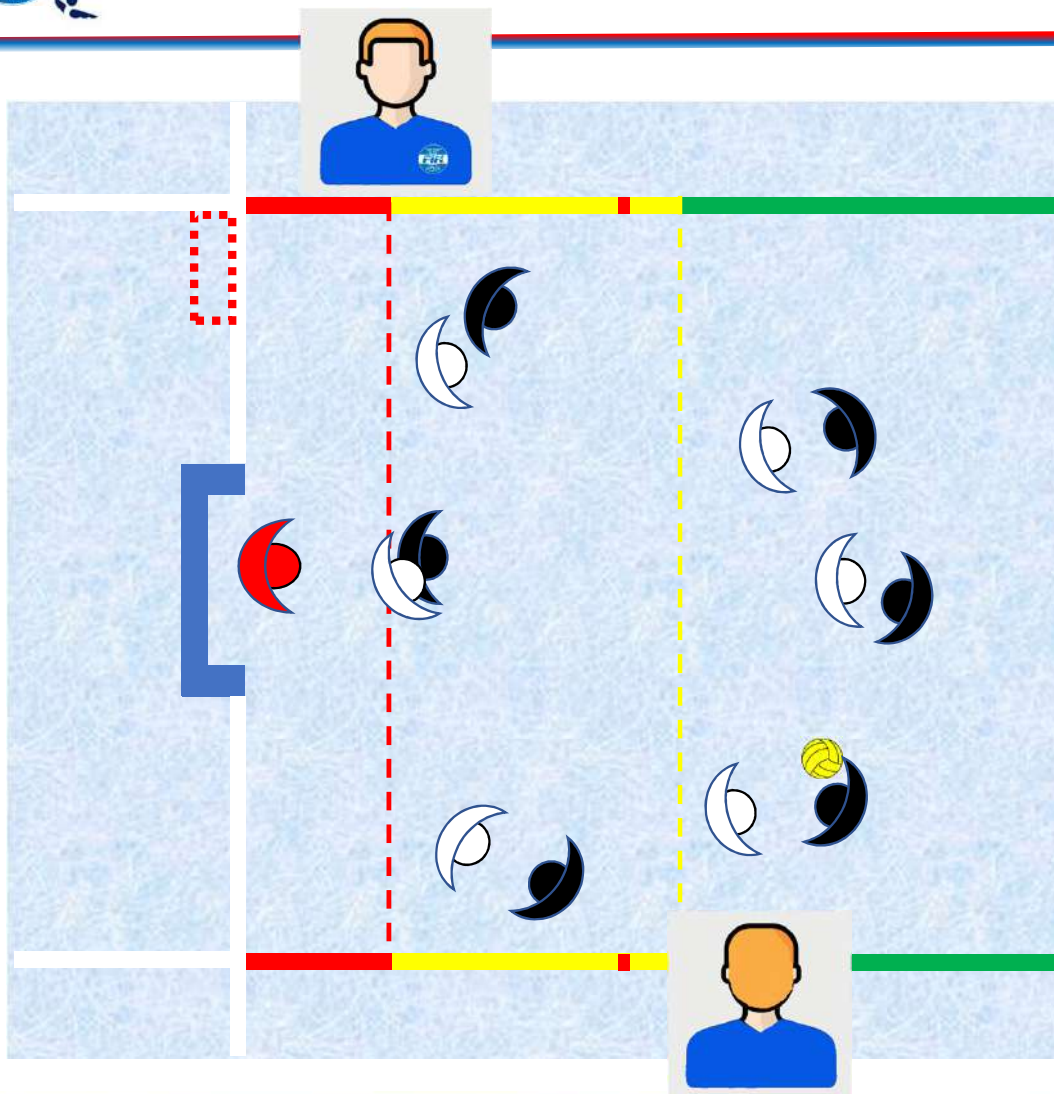
SITUAZIONE 2: i due giocatori non sono faccia a faccia e il fallo del difensore è anticipato rispetto all'arrivo della palla. E' un **FALLO TATTICO** che serve per ritardare l'eventuale passaggio veloce: **ET**



L'arbitro di attacco o di difesa:

- Non deve fischiare subito controfallo, ma deve attendere l'arrivo del pallone
- È possibile ritardare il fischio del controfallo anche di due/tre secondi all'arrivo del pallone
- In caso di ripetuta/persistente azione fallosa dell'attaccante si deve fischiare controfallo a prescindere dalla posizione della palla
- Se c'è un'azione fallosa dell'attaccante sul viso del difensore (testa/braccio/mano) si deve fischiare controfallo a prescindere dalla posizione della palla

**SE NON SEGUIAMO ALLA LETTERA QUESTE ISTRUZIONI
RISCHIAMO DI CONCEDERE UNA AZIONE IN RIPARTENZA
CON PROBABILE GOAL**



L'arbitro di attacco o di difesa:

- a) lontano dai sei metri deve fischiare velocemente il fallo semplice (in presenza di fallo ovviamente, non solo per la vicinanza del difensore...), ciò aiuta la squadra che attacca, rende fluida l'azione e riduce l'aggressività specie nel pressing.
- b) vicino ai sei metri **NO REGALI** – per il possibile tiro diretto

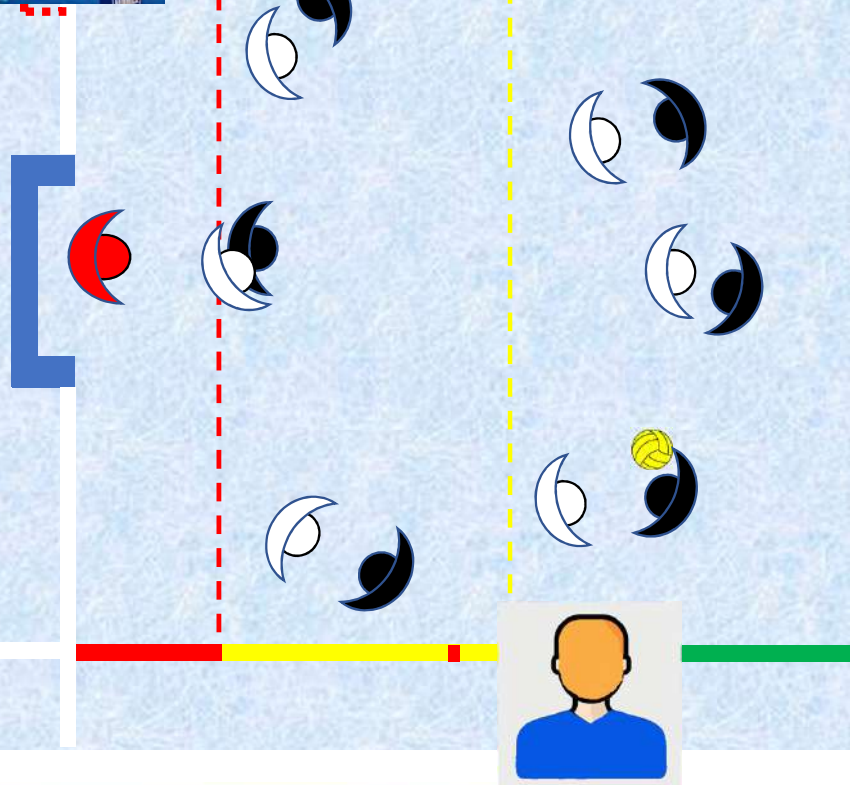


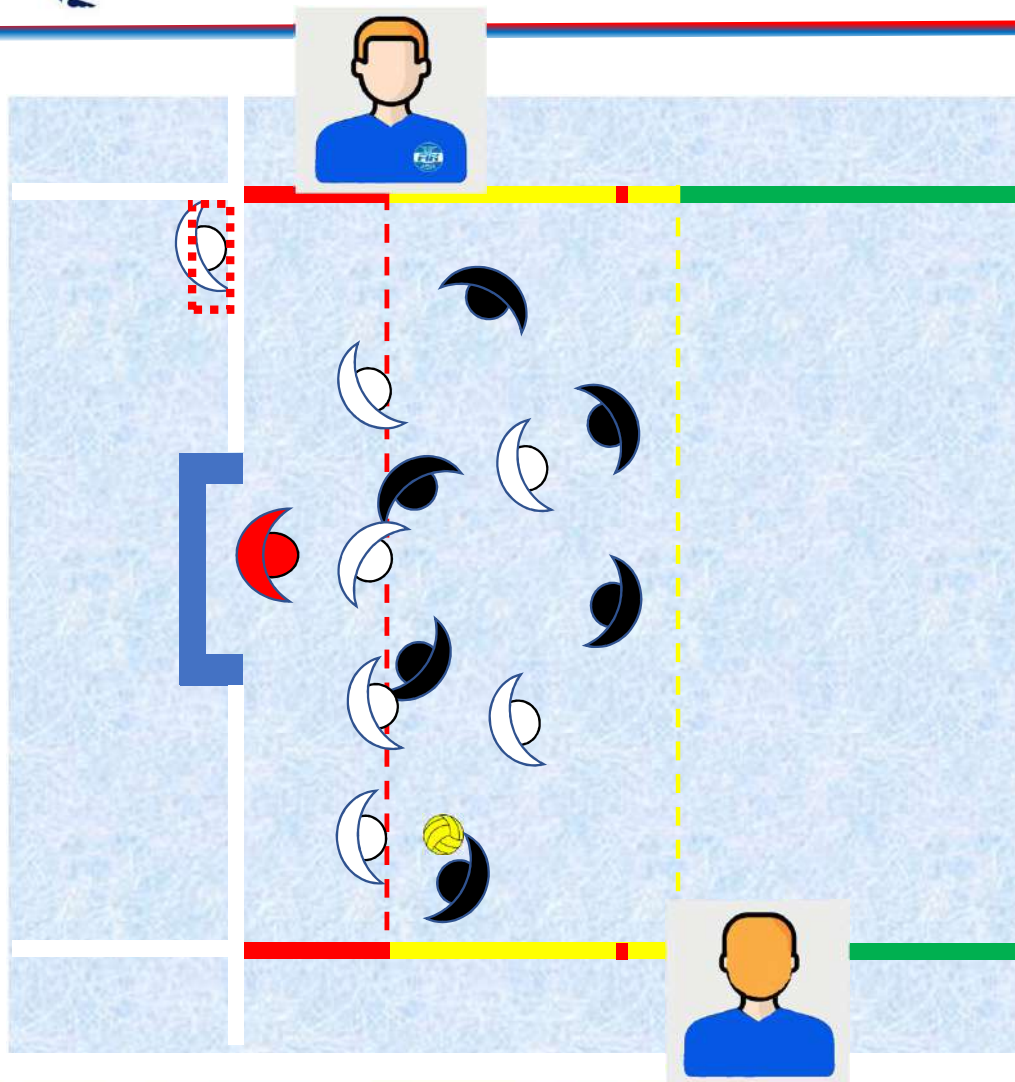
Al solo **allenatore** è consentito di fornire indicazioni ai propri atleti e muoversi sino al limite dei propri sei metri quando la sua squadra è in possesso di palla. **Quando la sua squadra è in difesa non può rimanere accanto all'arbitro di attacco: immediato warning all'allenatore.**

Agli **altri Dirigenti** in panchina non è consentito fornire indicazioni o camminare sul bordo vasca durante l'incontro.

ALTRI DIRIGENTI: in caso di proteste CARTELLINO ROSSO

ALLENATORE: va gestito con warning verbale, al persistere con un cartellino giallo (queste prime due azioni devono essere svolte in ogni situazione con garbo e con solennità ovvero visibile a tutti). In caso di ulteriori evidenti proteste non più contenibili attraverso la normale gestione, allora l'unica soluzione è il cartellino rosso.





L'arbitro deve fischiare subito e senza esitazioni la difesa aggressiva specie sui pali. L'indicazione deve essere applicata sin dall'inizio della partita per essere sempre coerenti e quindi fischiando la doppia superiorità (tipico è mani sul collo o affondamento).

Allo stesso tempo vanno tutelati anche i difensori. L'attaccante che trattiene (attenzione nella femminile c'è il costume che è uguale alla trattenuta sul corpo e braccia) impedendo il libero movimento e posizionamento va penalizzato con il contropallo.



ET su Uomo in più

Aggressivo su collo e viso, ok ET





Controfallo su Uomo in più



COLPIRE IN VISO: SEMPRE E SUBITO CONTROFALLO O ET

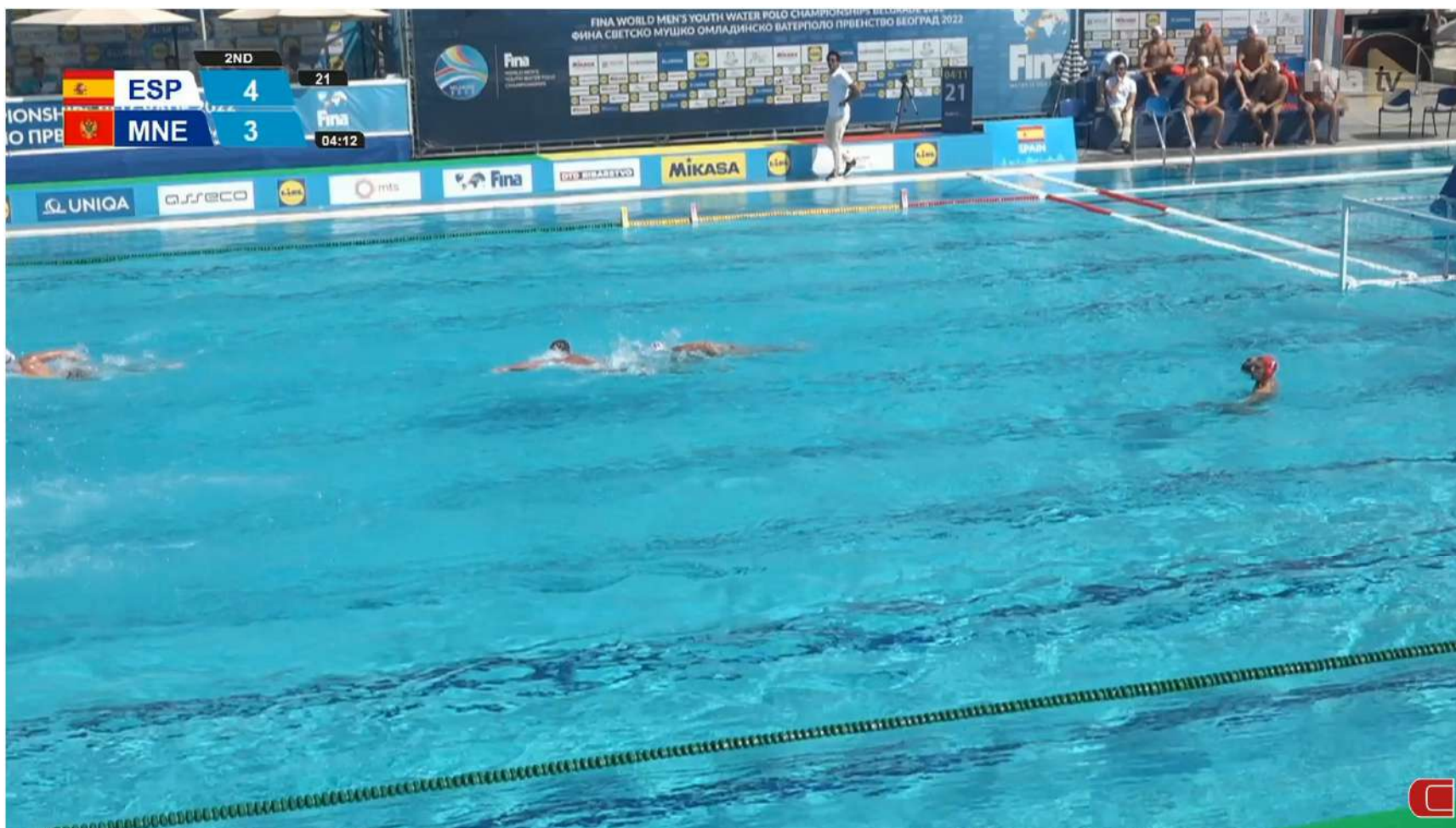
ALLONTANARE LA PALLA SUL FISCHIO DI UN FALLO O
SUBITO DOPO: SEMPRE E SUBITO ET

Gioco antisportivo: espulsione del difensore





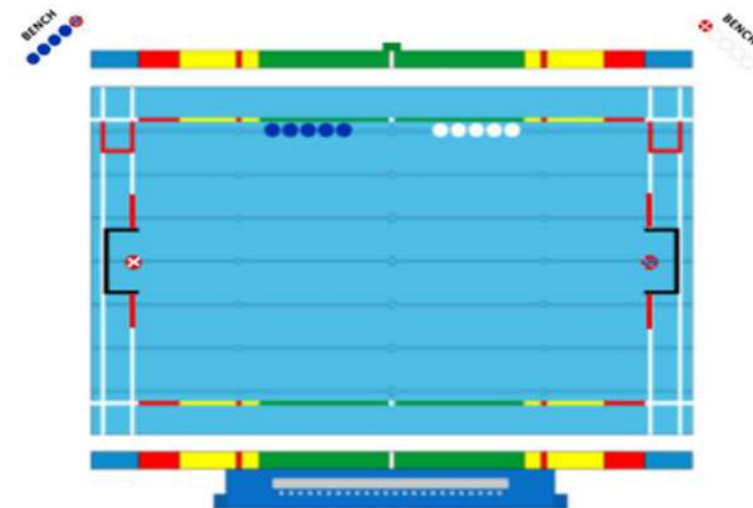
Gioco aggressivo: EDCS del portiere



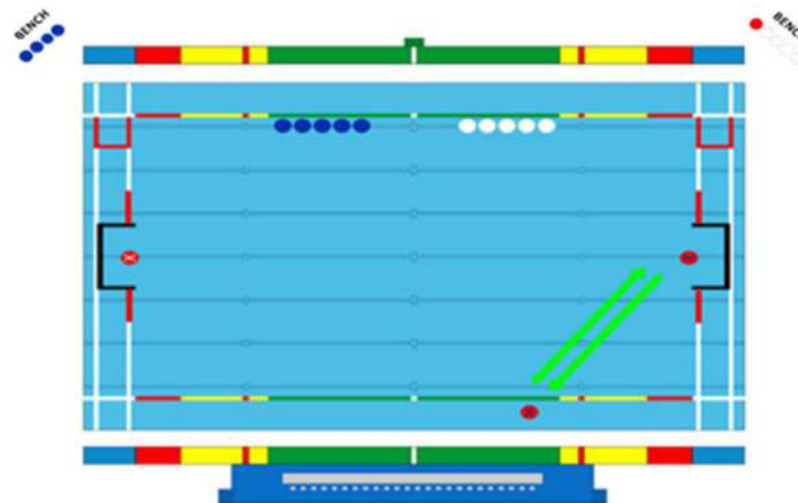
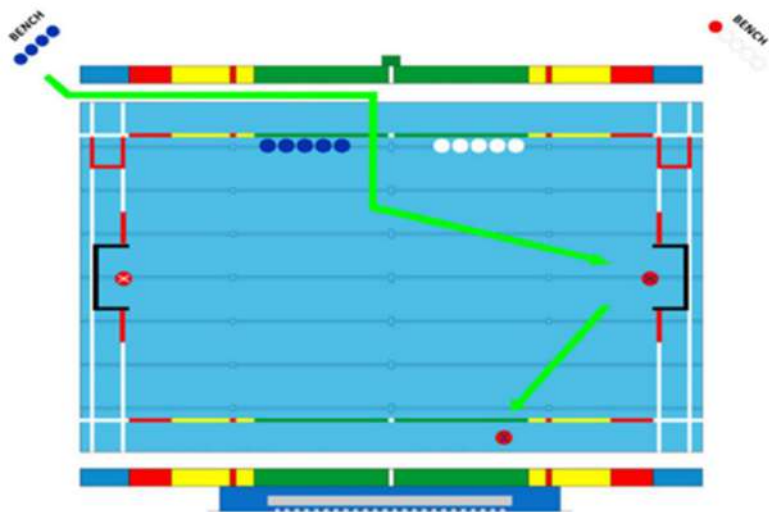
- Al solo **allenatore** è consentito di fornire indicazioni ai propri atleti e muoversi sino al limite dei propri sei metri quando la sua squadra è in possesso di palla.
- Agli **altri Dirigenti** in panchina non è consentito fornire indicazioni o camminare sul bordo vasca durante l'incontro.
- L'allenatore è responsabile del comportamento della panchina ed è l'unico che può ricevere un cartellino giallo. Tutti gli altri membri della panchina possono ricevere, per l'eventuale loro comportamento non regolamentare, solo il cartellino rosso.
- L'allenatore, in caso di espulsione, è sostituito in tutte le sue funzioni (dare disposizioni ai giocatori, effettuare sostituzioni e chiamare il time-out) dall'eventuale 2° allenatore, il quale svolge il ruolo con le medesime prerogative riconosciute all'allenatore espulso. Quest'ultimo, così come per ogni dirigente della squadra, in caso di atteggiamenti difformi è sanzionato direttamente con il cartellino rosso.

- È ammessa, nell'area retrostante le panchine, la presenza dei Presidenti previa identificazione dell'Arbitro mediante produzione allo stesso della tessera Federale che ne attesti la loro qualifica societaria e di eventuali due figure (fisioterapista, medico, etc.) che non possono partecipare ai timeout.
- È data facoltà alle Società di indossare calottine con i colori sociali, a condizione che non creino problemi visivi di identificazione.
- Ciascuna Società deve avere a disposizione una doppia serie di calottine.

- ❖ Al termine del quarto periodo di gioco, ha luogo un intervallo di 3 minuti
- ❖ i giocatori lasciano l'acqua e si accomodano sulle rispettive panchine, ad eccezione dei portieri e dei soli cinque giocatori di ciascuna squadra incaricati dell'effettuazione dei tiri di rigore che rimangono nelle rispettive metà campo
- ❖ i portieri invertono la posizione rispetto alle porte ove erano posizionati al termine del quarto periodo di gioco portandosi nella metà campo avversaria
- ❖ l'arbitro che aveva diretto nell'ultimo periodo dal lato delle panchine invita i capitani ad effettuare il sorteggio per determinare la squadra che inizierà per prima a effettuare i tiri di rigore
- ❖ gli assistenti arbitrali non sono coinvolti nella procedura e sono congedati dagli arbitri
- ❖ Al termine dei tre minuti di intervallo, i tiri di rigore iniziano immediatamente. Qualora una squadra non sia pronta, il tecnico verrà sanzionato con un cartellino giallo



- ❖ 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). 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 (inibita ai giocatori con tre falli personali o espulsi definitivamente o sostituiti nel corso dei tre minuti di infortunio durante la gara). In caso di parità dopo la prima serie di cinque tiri di rigore, lo stesso ordine deve essere osservato per i tiri supplementari effettuati a oltranza.
- ❖ La sostituzione del portiere durante i tiri di rigore è consentita sulla base della seguente procedura (vedere le frecce verdi riportate nel diagramma):



1. il segretario e il delegato controllano il corretto ordine dei tiratori e le reti segnate.
2. Gli arbitri gestiscono le squadre.
3. Nessun riscaldamento è consentito durante la procedura.
4. Tutti i giocatori non coinvolti nei tiri di rigore devono rimanere seduti in panchina insieme ai dirigenti e al tecnico.
5. Durante i tiri di rigore i giocatori non devono aggrapparsi alle linee laterali.
6. La sostituzione del portiere è consentita nuotando fino alla porta come indicato nel presente protocollo.
7. Qualsiasi ulteriore sostituzione del portiere avverrà in modo analogo.