

Riunione Arbitri PN

Roma, 21 settembre 2013

Nuove regole Barcelona 2013

in vigore dal 18 settembre 2013



Istruzioni

“On July 18, the Water Polo congress approved **several changes**, with the intent of **producing more movement, creativity and speed in the game**. These new rules will also assist in **removing static situations and providing more clarity to the correct application of the rules**, as in the advantage and wasting-time rules. The major adjustments include the possibility of each team having a timeout each quarter; the abolition of extra time, going straight to a penalty shootout where matches must reach a winning result; and that each team must have a maximum of 11 field players and two goalkeepers.”

FINA PRESS RELEASE

Barcelona (ESP), July 18, 2013

Art. 5 – Squadre e sostituti

Wp. 5.1 - Ciascuna squadra è composta da un massimo di 13 atleti: 11 giocatori e 2 portieri. Una squadra dovrà iniziare la partita con non più di 7 giocatori, uno dei quali dovrà essere il portiere che indosserà la calottina rossa da portiere. Le 5 riserve dovranno essere utilizzate per le sostituzioni dei giocatori e 1 portiere di riserva dovrà essere utilizzato solo come portiere. Una squadra che giochi con meno di sette giocatori non sarà obbligata a schierare il portiere.

Art. 5 – Squadre e sostituti

Wp 5.6 - In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore potrà essere sostituito: egli dovrà lasciare il campo di gioco dall'area di rientro più vicino alla propria porta. Il sostituto potrà rientrare in campo dall'area di rientro non appena il giocatore sarà affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro. La sostituzione del portiere potrà avvenire solo con il portiere di riserva. Se la squadra ha meno di 7 giocatori, il portiere non sarà necessario. Non si potranno effettuare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un TIRO DI RIGORE, a meno che non sia stato richiesto un timeout.

[Nota: nel caso in cui il portiere e il portiere di riserva non abbiano titolo o possibilità di prendere parte al gioco, la squadra di 7 giocatori dovrà schierare comunque un portiere in acqua individuandolo tra gli atleti disponibili che dovrà indossare la calottina del portiere]

Art. 5 – Squadre e Sostituti

Wp. 5.9 - Il portiere che sia stato rimpiazzato da un sostituto non potrà, se rientra in campo, giocare in altro ruolo se non quello di portiere.

Wp 5.10 - Qualora il portiere dovesse ritirarsi dal gioco per qualsiasi ragione medica, l'arbitro consentirà la sostituzione immediata con il portiere di riserva.

Art. 5 – Squadre e sostituti

- **Commento:**

La regola impone di avere nella lista due portieri, quindi tutte le squadre inizieranno nella stessa condizione e non come nel passato dove si poteva scegliere schierare 11 o 12 giocatori e il portiere di riserva o meno.

Se durante l'incontro una squadra rimanesse con meno di 7 giocatori (tutti gli altri sono esclusi dall'incontro, per esempio per raggiunto limite di falli) non sarà obbligata a giocare con il portiere.

Se una squadra fosse nella situazione di non avere più sostituti possibili, il portiere o la sua riserva potrà entrare in acqua come giocatore di movimento.

In caso di espulsione del portiere per brutalità, il TR conseguente verrà effettuato con in porta uno dei giocatori di movimento senza i privilegi del portiere. Successivamente l'allenatore dovrà optare per la sostituzione immediata di un giocatore di movimento con il portiere di riserva o attendere il termine dei 4 minuti di espulsione e mantenendo sei giocatori di movimento in acqua.

Art. 7 – Arbitri

Wp 7.3 - L'arbitro ha la discrezionalità di fischiare (o non fischiare) un fallo semplice di espulsione o di rigore, qualora ritenga che l'intervento possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che attacca. Gli arbitri dovranno interpretare l'azione fischiando o non fischiando un fallo in favore della squadra che attacca se, a loro avviso, ciò possa costituire un vantaggio per la squadra in attacco.

Nota: E' importante che gli arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione non fischiando un fallo semplice o di espulsione se ciò creasse uno svantaggio alla squadra che è in attacco.

Art. 7 – Arbitri

Commento:

Gli arbitri dovranno sempre proteggere l'azione, il movimento e la capacità di creare gioco. La regola del vantaggio dovrà essere pienamente rispettata.

Se fischiare un fallo significa ridurre la possibilità di sviluppare il gioco della squadra che attacca, sarà obbligo all'arbitro di non intervenire.

Art. 11 - Durata della partita

- **WP 11.3** Qualora un incontro, per il quale sia necessario un risultato definitivo dovesse concludersi in parità, saranno i tiri di rigore a determinare il risultato finale.

Commento:

Non saranno più previsti i tempi supplementari.

Art. 12 - Timeout

Wp 12.1 – Ogni squadra potrà richiedere un timeout per ciascun periodo di gioco. La durata dei timeout dovrà essere di un (1) minuto. Un timeout potrà essere richiesto in ogni momento dall'allenatore della squadra in possesso di palla anche prima della ripresa del gioco dopo un goal. Egli chiederà il timeout segnalando al segretario o all'arbitro con una parte delle mani che formeranno una T. Se un timeout sarà richiesto, il segretario o l'arbitro interromperanno immediatamente il gioco con un fischio, ed i giocatori dovranno immediatamente ritornare nelle proprie rispettive metà campo di gioco.

Art. 12 - Timeout

Commento:

Il timeout inutilizzato in un periodo non potrà essere richiesto in uno dei tempi successivi. Sarà concesso un solo timeout per periodo.

Agli allenatori sarà concessa una più ampia possibilità di colloquio con gli atleti.

All'arbitro sarà richiesto il controllo della panchina!

Art. 19 – Tiro libero

WP 19.2 - Il giocatore che beneficia del tiro libero dovrà mettere la palla in gioco immediatamente effettuando un passaggio o un tiro in porta se consentito dal regolamento. Sarà considerata infrazione se un giocatore, chiaramente in posizione più favorevole per effettuare prontamente un tiro libero, non lo eseguirà. Il difensore che ha commesso il fallo dovrà allontanarsi dal giocatore che dovrà battere il tiro libero prima di alzare il braccio per bloccare il passaggio o il tiro; il giocatore che non si atterrà a questa regola verrà espulso per “interferenza” secondo la regola WP 21.5.

Commento:

Il difensore dovrà con CHIAREZZA allontanarsi dall'attaccante.

Art. 20 – Falli semplici

Wp 20.7 - Colpire il pallone con il pugno chiuso. Questa regola non si applicherà al portiere all'interno dell'area dei 5 metri.

Wp 20.8 - Giocare o toccare il pallone con due mani contemporaneamente. Questa regola non si applicherà al portiere all'interno dell'area dei 5 metri.

Commento:

La regola rimane la stessa, è stata solo espressa meglio.

Art. 20 – Falli semplici

Wp 20.16 – Perdita di tempo

[Nota: è sempre possibile per un arbitro assegnare un fallo semplice secondo questa regola prima che i 30 secondi di possesso palla siano terminati.

Se il portiere è l'unico giocatore della squadra nella propria metà campo, sarà considerata perdita di tempo per il portiere ricevere il pallone da un proprio compagno che si trovi nell'altra metà del campo.

Nell'ultimo minuto di gioco, l'arbitro dovrà essere sicuro che ci sia l'intenzionalità di perdere tempo prima di applicare questa regola].

Art. 20 – Falli semplici

Wp 20.17 - La simulazione è fallo

[Nota: Per simulazione si intende l'azione di un giocatore che intenzionalmente tenta di indurre l'arbitro a prendere una decisione non corretta assegnando erroneamente un fallo contro il giocatore della squadra avversaria. L'arbitro dovrà punire detto giocatore e la sua squadra, esibendo il cartellino giallo (da esibire in un momento appropriato) e al ripetersi dello stesso fallo di uno qualunque dei giocatori della stessa squadra, dovrà applicare la WP 21.13 (fallo persistente) per sanzionare il giocatore che l'ha commesso.]

Commento:

E' molto importante non premiare la simulazione intervenendo da subito con decisione.

Art. 20 – Falli semplici

Wp 20.17 - La simulazione è fallo

Commento:

Per i giocatori di una stessa squadra:

- la prima simulazione sarà fallo semplice.
- la simulazione ripetuta sarà punita con il cartellino giallo.
- la persistenza nella simulazione sarà punita con l'espulsione definitiva del giocatore che ha commesso l'ultima infrazione per cattiva condotta (cartellino rosso).

Art. 21 – Falli da espulsione

WP 21.8 – Impedire o in qualsiasi altro modo ostacolare il libero movimento di un avversario che non abbia il possesso di palla, incluso nuotare sulle spalle, schiena e gambe dell'avversario. “Possesso di palla” significa sollevarla, portarla o toccarla, ma non includerà il dribbling.

[Nota: Questa regola potrà essere applicata per avvantaggiare la squadra che attacca. Se una controfuga è in corso ed è commesso un fallo che limita l'attacco, il giocatore che lo ha commesso sarà espulso.

Art. 21 – Falli da espulsione

La prima cosa che l'arbitro dovrà considerare è se l'avversario sia in possesso di palla, perché se così fosse il giocatore avversario non potrà essere penalizzato per "impedimento". Il trattenere la palla significa trattenerla sopra l'acqua (figura 4) oppure nuotare con la palla in mano oppure sdraiarsi sulla superficie dell'acqua (figura 5). Nuotare con la palla (dribbling) come mostrato nella (figura 6) non sarà considerato "possedere".



FIGURA 4



FIGURA 5



FIGURA 6

Art. 21 – Falli da espulsione

Una forma comune di impedimento è quando il giocatore nuota sulle gambe dell'avversario (figura 7), riducendo lo spazio in cui l'avversario si potrà muovere limitando il movimento dell'avversario. Un'altra forma è nuotare sulle spalle dell'avversario. Bisogna anche ricordare che il fallo di impedimento potrà essere commesso dal giocatore che è in possesso di palla. Per esempio, (la figura 8) mostra un giocatore che tiene una mano sulla palla mentre cerca di spingere l'avversario per ottenere più spazio.

La (Figura 9) mostra un giocatore in possesso di palla che impedisce i movimenti dell'avversario spingendolo con la testa. Particolare attenzione dovrà essere posta alle (Figure 8 e 9) perché ciascun movimento violento del giocatore in possesso di palla potrà essere considerato movimento aggressivo o brutalità; le figure intendono illustrare l'impedimento senza nessun movimento violento.

La (figura 10) mostra un giocatore che intenzionalmente blocca l'avversario con il corpo e con le braccia aperte, rendendo impossibile l'accesso alla palla. Questa infrazione è spesso commessa vicino ai limiti del campo.]

FIGURA 7



FIGURA 8



FIGURA 9



FIGURA 10



Fallo di espulsione: ISTRUZIONI per gli Arbitri

L'arbitro dopo aver fischiato per fermare il gioco, con il dito indicherà il giocatore espulso, segnalerà il numero dell'atleta colpevole del fallo e indicherà la ripresa del gioco sollevando la mano verso l'alto. Solo dopo questa procedura il gioco potrà essere ripreso.

Art. 21 – Falli da espulsione

WP 21.10 – Usare due mani per trattenere o bloccare l'avversario in tutte le parti del campo di gioco.

Commento:

L'applicazione puntuale di questa regola dovrà proteggere il movimento e il gioco. Trattenere allo scopo di prevenire o distruggere il movimento dell'attaccante dovrà essere considerato sempre fallo da espulsione. L'arbitro dovrà sempre proteggere lo sviluppo del gioco e dell'azione.

Art. 21 – Falli da espulsione

Wp 21.11 – Dopo un cambio di possesso di palla, per un difensore che commette un fallo su un giocatore della squadra in possesso di palla, ovunque nella metà campo della squadra avversaria.

[Nota: questa regola si applicherà se la squadra che perde il possesso di palla tenta di limitare l'attacco della squadra avversaria commettendo un fallo su un attaccante avversario prima che lo stesso abbia attraversato la linea di metà campo.]

Commento:

L'applicazione puntuale di questa regola serve a salvaguardare il controattacco. Il giocatore con la palla in mano potrà essere attaccato e in questo caso sarà fallo semplice. Attenzione al fallo tattico o alle due mani.

Art. 21 – Falli da espulsione

Wp 21.14 - Commettere un atto di brutalità o giocare in maniera violenta (incluso scalfare, colpire o tentare di colpire con calci o colpire con premeditata intenzionalità), contro un avversario o un Ufficiale di gara, sia durante il gioco, che le seguenti interruzioni: nell'intervallo tra i periodi di gioco, timeout o dopo un goal.

Se questo avverrà durante il gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro ed abbandonare l'area della competizione, ed alla squadra avversaria verrà accordato un tiro di rigore. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo.

Se questo avverrà durante una delle seguenti interruzioni, timeout, dopo un goal o nell'intervallo tra i tempi di gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro ed abbandonare l'area della competizione. Nessun tiro di rigore dovrà essere assegnato. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo e il gioco sarà ripreso normalmente come previsto dalle regole.

Se l'arbitro/gli arbitri fischieranno durante il gioco brutalità simultanee a giocatori delle due squadre, entrambi i giocatori saranno espulsi per il resto dell'incontro con sostituzione dopo quattro (4) minuti di gioco effettivo. La squadra che aveva il possesso di palla tirerà il primo tiro di rigore ed a seguire l'altra squadra tirerà un tiro di rigore. Dopo il secondo tiro di rigore la squadra, che aveva il possesso di palla, riprenderà il gioco con un tiro libero sulla o dietro la linea di metà campo.

Art. 21 – Falli da espulsione

Wp 21.15 – Nel caso di espulsioni simultanee di giocatori di opposte squadre durante il gioco, entrambi i giocatori saranno espulsi per venti (20) secondi.

Il tempo dei trenta (30) secondi di possesso non sarà azzerato ed il gioco riprenderà con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso di palla. Se nessuna squadra avesse il possesso della palla al momento quando le espulsioni simultanee sono state assegnate, il tempo dei trenta (30) secondi di possesso palla sarà azzerato e il gioco dovrà essere ripreso con un tiro neutrale.

Nota: Entrambi i giocatori, espulsi in base a questa regola, potranno rientrare al verificarsi di una delle circostanze contemplate dalla regola WP 21.3 o al primo cambio di possesso di palla.

Se i giocatori espulsi temporaneamente, a seguito di tale regola, potessero rientrare prima che abbiano raggiunto le rispettive aree di rientro, l'arbitro di difesa potrà far cenno ai giocatori di rientrare appena hanno raggiunto la propria area di rientro. Non sarà necessario che l'arbitro, nel segnalare il rientro, attenda che entrambe i giocatori siano pronti a rientrare.

Art. 22 – Falli da Rigore

Wp 22.3 - Qualora un giocatore difensore nell'area dei 5 metri dia calci o colpi ad un avversario, o commetta un atto di brutalità, oltre alla concessione di un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente e un suo compagno potrà sostituirlo entrando allo scadere dei quattro (4) minuti di gioco effettivo. Se il giocatore colpevole è il portiere, la sua sostituzione avverrà secondo quanto previsto dalla regola Wp 5.6.

Art. 22 – Falli da rigore

Wp 22.7 - Per l'allenatore o altro dirigente della squadra non in possesso di palla richiedere un timeout. Nessun fallo personale verrà assegnato per questa penalità.

Wp 22.8 – Per l'allenatore o altro dirigente commettere qualsiasi azione per evitare un goal o ritardare il gioco. Nessun fallo personale verrà assegnato per questa penalità.

Commento: l'art. 22.8 si applicherà anche nel caso di un giocatore che allontani volontariamente il pallone in una zona del campo lontana (ad esempio dopo un fallo semplice) per impedire un'azione di probabile goal nel corso dell'ultima azione di gioco.