

FEDERAZIONE ITALIANA NUOTO
GRUPPO UFFICIALI GARA



**Appendice esemplificativa della
Casistica per la pallanuoto**

Edizione 2016-2017
INDICE

WP.1 Campo di gioco e Attrezzature.....	Pag.	3
WP.2 Porte.....		5
WP.3 Pallone.....		5
WP.4 Calotte.....		6
WP.5 Squadre e Sostituti.....		7
WP.8 Giudici di porta.....		10
WP.10 Segretari.....		10
WP.12 Time Out.....		12
WP.16 Rimessa dal fondo.....		12
WP.18 Rimessa in gioco dell'arbitro.....		13
WP.20 Falli semplici.....		17
WP.21 Falli da espulsione.....		17
Generali – Disciplinari.....		20
WP.25 Incidente, ferita, malessere e varie.....		26

Wp. 1 – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

1 D. Quali responsabilità organizzative ha l'ARB. in una manifestazione o partita di pallanuoto?

R. Nessuna. Ogni responsabilità organizzativa e regolamentale spetta alla Società, Gruppo od Ente affiliato alla F.I.N. che ne è in primis, l'organizzatrice.

2 D. Chi stabilisce le norme regolamentari e particolari dell'attività sportiva della pallanuoto?

R. La F.I.N., con delibera del Consiglio Federale. Nell'attività sportiva extra federale, l'organizzazione può introdurre varianti alle norme esistenti, previa autorizzazione da parte della F.I.N., con preavviso alle Società partecipanti.

3 D. L'ARB. può apportare di regola modifiche alle modalità organizzative?

R. No ! L'ARB. non può di regola prendere iniziative. In ogni sua prestazione deve rigorosamente applicare quanto disposto dalla F.I.N. Analogo comportamento adotta nell'attività sportiva extra-federale (salvo diverse disposizioni impartite dalla FIN).

4 D. L'ARB. può dirigere una gara in una manifestazione non autorizzata dalla F.I.N.?

R. No ! Soltanto con l'autorizzazione del G.U.G. Centrale.

5 D. Che cosa si deve intendere per Campo di Gioco, Piano Vasca e Campo di gara?

R. Per Campo di gioco deve intendersi lo specchio delimitato entro il quale si svolge il gioco. Per piano vasca il relativo spazio sopra o adiacente, ed immediatamente al di fuori dell'acqua sino alla recinzione dell'impianto. Per Campo di gara l'intero complesso comprendente oltre al campo di gioco ed al piano vasca, gli spogliatoi ed ogni costruzione od area annessa ai relativi accessi.

6 D. Sono prescritte specifiche misure di lunghezza, larghezza, profondità e corsie laterali per il campo di gioco?

R. Sì, le misure sono da verificare nelle varie normative relative ai campionati emesse ogni anno dalla F.I.N.

7 D. Qualora la partita non può aver luogo nemmeno sul campo di gara sussidiario, come deve regolarsi l'ARB.?

R. Deve inviare agli organi della Giustizia Federale un circostanziato rapporto circa i motivi che ne hanno impedito lo svolgimento.

8 D. Sono necessari i preventivi accorgimenti e controlli sul campo di gara da parte dell'Arb.?

R. Sì, deve constatare l'agibilità e la decenza dello spogliatoio destinatogli. Nel caso non ci sia il Delegato o Commissario, deve verificare che siano rispettate le norme di sicurezza emanate dalla F.I.N.

a) il recinto riservato al tavolo della Giuria deve essere ubicato in modo tale che da quella posizione risulti possibile vedere tutto e che risulti visibile da tutti;

b) il piano vasca deve avere uno spazio destinato all'ARB. sufficiente e libero da impedimenti, e che sul prolungamento della linea di porta, dalla parte opposta rispetto a dove egli opera, ci sia un posto riservato ai Giudici di Porta (dove previsti) ed alle aree di espulsione che devono essere poste negli angoli oltre il fondo sotto le panchine;

c) la giusta disposizione delle panchine, dei tabelloni cronometrici e dei segna penalità, dei segnali vari, del cestello a centro campo e dei dispositivi T.O. (quando previsti per le varie serie);

d) siano a disposizione tutte le bandiere di segnalazione ed i cronometri manuali (3) di riserva.

Nel caso in cui rilevi carenze di cui sopra, l'ARB. deve invitare il Dirigente di servizio a regolarizzare i disservizi accertati e poi se lo ritiene possibile, dare inizio alla gara. Il tutto deve essere indicato sul PNV2.

9 D. Se il Capitano di una squadra esprime riserve in ordine alla regolarità del campo di gioco o del piano vasca e delle sue particolarità, quali sono le formalità da osservare e come deve comportarsi l'ARB.?

R. Le riserve devono essere presentate in forma scritta entro la mezz'ora che precede l'inizio della gara. In questo caso l'ARB. deve provvedere alla verifica delle presunte irregolarità in presenza di rappresentanti delle due società (la constatazione può essere richiesta anche durante la gara ma solo per fatti sopravvenuti). Qualora l'irregolarità venga accertata e riguardi l'attrezzatura in generale (porte, aree di espulsione, piano-vasca, delimitazioni del campo di gioco, spogliatoi, temperatura dell'acqua, etc.) l'ARB. deve invitare la Società ospitante ad eliminare e/o sistemare l'inconveniente entro il termine che a sua discrezione riterrà adeguato, e comunque compatibilmente con la possibilità di portare a termine la gara. Le decisioni dell'ARB. sono reclamabili mediante preannuncio da effettuare prima dell'incontro per le contestazioni anteriori, ed entro mezz'ora dal termine per le contestazioni relative a quanto accaduto durante l'incontro stesso.

10 D. E' obbligatorio il cestello di centro campo?

R. No! Le Società hanno l'obbligo di predisporre, al centro del campo di gioco, un cestello galleggiante per liberare il pallone solo per i campionati di serie A1 maschile e femminile, A2 maschile.

11 D. Se risulta mancante il cestello di centro campo dove è obbligatorio, o se durante la partita si guasta, la gara può essere giocata o continuata?

R. Sì! La gara inizia o continua regolarmente. L'ARB., previo avviso ai Capitani delle due società, lancia in acqua il pallone in un punto lungo la linea di metà campo ed in prossimità della delimitazione laterale del bordo vasca da cui opera. Al termine della partita l'ARB. deve farne menzione sul PNV2.

12 D. Se un campo di gara all'aperto viene reso inagibile da avverse condizioni meteorologiche prima o durante la partita, come deve comportarsi l'ARB.?

R. Se la partita non è ancora iniziata l'ARB. deve comunicare alle due società che non verrà disputata se il campo non sarà agibile entro 30 minuti dall'orario di inizio previsto; se iniziata deve sospenderla e poi fare un circostanziato rapporto sul PNV2 facendo appello all'incolumità propria, degli UU.GG. e dei giocatori.

13 D. Nel caso in cui non vi sia l'area di espulsione come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. provvede tramite il Dirigente di Servizio alla sistemazione di dette aree, anche con mezzi di fortuna (corda, cintura di accappatoio, ecc.) deve farne menzione sul PNV2.

14 D. A che cosa servono le linee di porta?

R. La linea di porta serve per giudicare: la segnatura di un punto, la distanza delle due linee di area (2 e 5 m), assegnare l'uscita della palla dal fondo campo, una rimessa in gioco, e un tiro d'angolo. Lungo questa linea devono allinearsi giocatori di ogni squadra all'inizio dei tempi di gioco: sulla linea di porta deve prendere posto tra i montanti il portiere, quando attende l'effettuazione di un T.R.

15 D. A che cosa serve la linea dei 2 metri?

R. La linea dei 2 m delimita l'area del fuorigioco. Da una sua estremità vengono effettuati i tiri d'angolo. La linea da cui vengono battuti i tiri liberi per falli commessi dai difensori entro l'area dei 2 m; l'area che devono lasciare tutti i giocatori attaccanti in occasione di T.A.; ed entro la quale deve effettuarsi la rimessa in gioco.

16 D. A cosa servono la linea dei cinque metri e la linea di metà-campo?

R. La linea dei 5 m delimita l'area di rigore, cioè la zona entro la quale al giocatore attaccante vittima di un fallo di cui alla Wp. 22, viene concesso un T.R.; è la linea dalla quale lo si effettua e che delimita

la zona nella quale il portiere ha la possibilità di camminare sul fondo vasca, di toccare la palla con le due mani, o colpirla con i pugni. Inoltre è la linea che permette ad un giocatore attaccante di segnare una rete direttamente su tiro libero purché il fallo sia stato commesso fuori da questa linea. La linea di metà-campo delimita il campo di gioco di ogni squadra; è dal centro di questa linea che l'ARB., all'inizio della partita, di un periodo di gioco, libera la palla (non necessariamente la lancia) affinché sia equamente contesa dalle due squadre. Dopo la segnatura di un punto e/o la ripresa del gioco dopo il Time-Out (sempre che non sia richiesto prima di un T.A.) è sufficiente che ogni giocatore risulti entro la linea di metà-campo del proprio campo di gioco, ed un giocatore qualsiasi della squadra che ha subito la rete, riprenda il gioco. La linea di metà-campo delimita anche la zona entro la quale il portiere può nuotare e toccare il pallone.

Wp. 2 – PORTE

1 D. Come devono essere le reti di una porta?

R. Le reti devono essere morbide e integre, attaccate ai montanti e alla traversa in modo da chiudere tutti solidamente tutti gli spazi della porta.

2 D. Come devono essere fissate al campo le porte?

R. Le porte possono essere fissate al bordo vasca oppure galleggianti purché risultino saldamente ancorate al centro della corsia di delimitazione di fondo campo e le reti non siano a diretto contatto con la parete.

3 D. Se durante una partita per una causa qualsiasi la rete di una porta si rompe come si deve comportare l'ARB.?

R. Nel momento che ritiene più opportuno, l'ARB. interrompe il gioco e dà ordine di provvedere a riparare la rete nel più breve tempo possibile, poi fa riprendere il gioco nel punto dove si trova la palla al momento dell'interruzione dandola a chi ne era in possesso. Comunque l'ARB. deve provvedere a controllare prima dell'inizio della gara l'integrità delle reti e tutto quanto può provocare l'eventuale fuoriuscita del pallone.

4 D. Se durante una gara la porta si sposta o si rompe e non è possibile ripararla la partita deve essere sospesa?

R. Sì. Si precisa che la sbarra trasversale o i montanti non possono essere sostituiti da una corda o da un corpo cilindrico.

Wp. 3 - PALLONE

1 D. In caso si giochi in campo neutro chi deve fornire il pallone?

R. Le due squadre devono entrambe portare sul campo almeno un pallone regolamentare.

2 D. Nel caso in cui viene constatata la mancanza dei palloni prescritti nella normativa generale, l'ARB. deve dare ugualmente inizio alla gara?

R. Sì. Dato che per giocare è sufficiente un solo pallone. La mancanza o l'irregolarità dei palloni devono segnalate dall'ARB. sul PNV2.

3 D. Nel caso in cui durante il gioco il pallone si rompa e non ve ne sia per sostituirlo, come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve sospendere provvisoriamente la gara e dare la possibilità di reperire un pallone. Dopo un tempo compatibile (30 minuti circa), nel caso non sia stato reperito, l'ARB. deve sospendere definitivamente l'incontro e farne menzione sul PNV2. Nella circostanza l'ARB. deve valutare se il comportamento dei dirigenti è stato passivo o doloso.

4 D. Qualora sia necessario, a chi spetta lanciare il pallone di riserva per riprendere il gioco?

R. Al giudice di porta (dove previsto). Se non previsto ad un elemento di ogni squadra autorizzato dall'ARB. e scelto tra le persone in panchina il quale, restando dalla parte del campo della sua

squadra deve lanciare il pallone solamente con il permesso dell'ARB. e deve farlo in tempi brevi, non creando situazioni di vantaggio alla propria squadra.

5 D. Cosa significa “pallone fuori campo”?

R. Il pallone è considerato “fuori campo” quando oltrepassa la linea di porta, cioè tocca o supera la delimitazione di fondo-campo, e quando oltrepassa interamente la delimitazione laterale o in assenza di questa colpisce direttamente il bordo vasca al di sopra del livello dell'acqua.

6 D. Come deve comportarsi l'ARB. quando il pallone esce dal campo di gioco? Cosa produce la sua uscita in ordine tecnico nel gioco?

R. L'ARB. deve fischiare immediatamente. L'uscita del pallone determina lo stop al conteggio del tempo, il gioco continua a produrre fatti di ordine tecnico e disciplinare.

7 D. Un giocatore che deve effettuare un Tiro Libero dopo che la palla è stata lanciata fuori campo da un avversario, deve attendere il fischio dell'ARB.?

R. No. La palla è in gioco quando lascia la mano di chi effettua il Tiro Libero.

8 D. Su rimessa in gioco dalla linea laterale la palla entra direttamente in rete. Il punto è valido?

R. No. Non si può segnare tirando direttamente in porta alla ripesa del gioco, dopo che la palla è uscita lateralmente dal campo di gioco.

9 D. Ai fini del rientro di un giocatore espulso, cosa si deve intendere per “chiaramente in possesso del pallone”?

R. Una squadra risulta chiaramente in possesso del pallone quando ne ha il totale e assoluto controllo ed un suo giocatore ha la possibilità immediata di giocarlo.

10 D. Può la posizione del pallone influire sulla determinazione di una infrazione di gioco?

R. Sì. Deve essere inteso solo nel momento in cui la squadra che controlla il pallone non è in grado di produrre continuità nell'azione (pallone perso). Ovviamente sempre che l'infrazione non comporti una EDCS.

Wp. 4 – CALOTTE

1 D. Quando i giocatori devono indossare le calotte?

R. Tutti i giocatori incluso quelli di riserva devono indossare la calotta al termine della presentazione, senza che nessun altro indumento, cappuccio o altro ne impedisca l'identificazione per l'intero incontro. Si precisa che qualora un giocatore intenda indossare una cuffia al di sotto della calottina, la stessa deve essere dello stesso colore della calottina, mentre per i portieri di colore rosso.

2 D. Durante il gioco un giocatore si toglie la calotta allo scopo di far sospendere il gioco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Se l'ARB. si accorge di questo deve decretare l'EDCS per CATTIVA CONDOTTA (Wp. 21.13).

3 D. Se nell'appello una squadra si presenta all'ARB. con le calotte blu anziché nere oppure con quelle con i colori sociali, come deve comportarsi l'arbitro?

R. E' regolare. La squadra di casa ha calotte di colore bianco (i portieri sempre rosso). E' data la facoltà ad entrambe le Società di indossare calotte con i colori sociali, a condizione che non creino problemi visivi di identificazione a giudizio insindacabile dell'ARB. nel caso specifico la priorità ad indossare calotte con i colori sociali spetta alla squadra di casa. Le Società che utilizzano le calotte sociali devono sempre avere a disposizione una doppia serie delle stesse. Nel caso di non uniformità (nere miste a blu, etc.) l'ARB. deve far disputare la partita evidenziando il fatto nel PNV2.

4 D. Di quale colore devono essere i paraorecchie?

R. Devono avere lo stesso colore della calotta. Quella del portiere può averli di colore rosso.

5. D. Durante il gioco un giocatore perde e/o danneggia irreparabilmente la calotta. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB., alla prima successiva e appropriata interruzione, e con la squadra del giocatore in possesso del pallone si fa consegnare lo stesso e provvede a far mettere e/o sostituire la calotta al giocatore con un'altra di riserva (o con un'altra di un compagno in questo caso dandone dovuta indicazione al segretario di giuria). Si rammenta che se la sostituzione della calottina non viene effettuata in tempi brevi, si provvederà alla sostituzione temporanea del giocatore.

6 D. Un giocatore può cambiare la sua calotta con quella di un compagno?

R. No, senza il permesso dell'ARB. è un atto di mancanza di rispetto e indisciplina. L'ARB, individuata l'infrazione, si fa consegnare il pallone, ed al giocatore colpevole viene sanzionata EDCS (Wp. 21.13): il sostituto rientra secondo la regola (Wp. 21.3).

Nel caso in cui un giocatore cambi la calotta dopo aver raggiunto i tre falli, al fine di poter continuare nel gioco, una volta individuato viene espulso (EDCS Wp. 21.13) ed il fatto viene ben specificato sul PNV2: il sostituto rientra secondo la regola (Wp. 21.3) ed il gioco è ripreso con un T.R. a favore della squadra avversaria.

7 D. I giocatori espulsi possono rimanere seduti in panchina?

R. Sì, con la calotta indossata. Ad eccezione dei giocatori EDCS per gioco aggressivo, cattiva condotta (Wp. 21.13) e brutalità (Wp. 21.14), che devono rapidamente abbandonare il piano vasca e recarsi negli spogliatoi.

8 D. Il portiere di riserva deve indossare obbligatoriamente la calotta rossa n.13?

R. Sì, soltanto nelle serie A1 maschile e femminile (campionato italiano) e salvo deroghe.

Wp. 5 – SQUADRE E SOSTITUTI

1 D. Durante il riconoscimento l'ARB. constata che un giocatore ha oggetti che possano recare danno. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. durante l'appello nominale, deve sincerarsi attentamente che i giocatori abbiano osservato le indicazioni della regola (in particolare relativamente al taglio delle unghie) invitando il giocatore non in regola a regolarizzare il suo stato, e a ripresentarsi quindi, per un successivo controllo. Saranno ammessi al gioco solo i giocatori che si sono attenuti agli obblighi previsti.

2 D. Quali provvedimenti disciplinari può prendere l'ARB. prima dell'inizio del gioco?

R. L'ARB., prima dell'inizio del gioco, può adottare i provvedimenti di prevenzione alle regole: può proibire di prendere parte alla partita a quel giocatore (o giocatori) che avesse usato un comportamento irrispettoso, aggressivo, disubbidiente. La squadra comunque può schierarsi al completo (sette giocatori) all'inizio della gara ma con soli 5 giocatori in panchina. I giocatori NON presenti al riconoscimento ufficiale pre-partita andranno immediatamente cancellate dalla lista. In ogni caso l'ARB. deve farne particolare menzione sul PNV2. La partita comunque NON POTRA' ESSERE INIZIATA CON MENO DI 6 GIOCATORI IN ACQUA.

3D. Quali sono i compiti del capitano?

R. Il capitano è responsabile nei confronti degli Organi Federali della condotta dei propri compagni. Egli ha diritto di rivolgersi all'ARB. a gioco fermo e quando le fasi del gioco lo permettono o tra un periodo e l'altro, nella forma dovuta, per dare o chiedere chiarimenti non relativi a decisioni tecniche. E' suo dovere, ai fini del mantenimento della disciplina in campo, provvedere direttamente a reprimere ogni intemperanza dei suoi compagni. E' inoltre vietato al capitano rivolgersi direttamente al tavolo della giuria.

4 D. Quando e come l'ARB. deve effettuare il riconoscimento ed autorizzare al gioco il/i giocatore/i ritardatario/i?

R. Sempre su richiesta, e quando la sua squadra è in possesso di pallone. Alla prima interruzione di gioco, e sempre che non esista una condizione di vantaggio, l'ARB. si fa consegnare il pallone procedendo alle dovute formalità.

5 D. Se un giocatore ritardatario entra nel campo di gioco senza prima ottemperare alle modalità previste, come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il giocatore ritardatario sino a quando non sia stato autorizzato dall'ARB. non può partecipare al gioco, anche perché non ancora iscritto nel PNV1. L'ARB. nel momento in cui si rende conto della presenza del giocatore ritardatario arbitrariamente entrato nel campo di gioco, provvede a sanzionarlo con EDCS (Wp. 21.13) e concede un T.R. alla squadra avversaria.

6 D. Durante il corso di una partita i giocatori possono rivolgere la parola all'ARB.?

R. No. Al solo capitano della squadra è consentito rivolgere la parola all'ARB. esclusivamente per motivi non tecnici ed a gioco fermo (vedi domanda 3), comunque è vietato contestare l'operato tecnico dell'ARB.

7 D. il capitano di una squadra può invitare l'ARB. a constatare che un giocatore avversario ha usato materiale grasso per ungersi il corpo?

R. Sì. L'ARB. deve chiamare il giocatore per poter constatare l'infrazione, facendosi consegnare il pallone. Se l'irregolarità viene riscontrata l'ARB. decreta l'EDCS (Wp.21.13) del colpevole, autorizzandone la sostituzione con un giocatore di riserva che entra in campo immediatamente.

8 D. L'ARB. può consentire la partecipazione all'incontro di giocatori/giocatrici sprovvisti di tessera federale, tramite una dichiarazione della Società che attesti il regolare tesseramento per l'anno in corso?

R. Sì. L'ARB., prima di ammettere in gioco i giocatori, deve acquisire la dichiarazione del capitano o del dirigente accompagnatore il quale attesti che il/i giocatore/i risulti regolarmente tesserato per la società. L'ARB. deve acquisire fotocopia/e autenticata/e per copia conforme dal presidente della società, del certificato di idoneità sanitaria rilasciato da un organo competente ed in corso di validità, ed inoltre un documento d'identità anch'esso in corso di validità.

9 D. All'ora ufficiale fissata per l'inizio della gara non è presente alcuna squadra oppure ne è presente una sola. Quale sarà il tempo di attesa?

R. Il termine di attesa è sempre di mezz'ora. Trascorso tale termine, la gara non ha inizio. Il termine di attesa decorre dall'ora stabilita dalla F.I.N. per l'inizio della gara, ora in cui l'ARB. deve già trovarsi sul bordo-vasca in tenuta regolamentare e restare sino al termine di scadenza. L'Arbitro farà compilare al primo segretario il PNV1 con la squadra presente, effettuerà il riconoscimento dei giocatori a referto, dopodiché dichiarerà la partita finita, riportando fedelmente sul PNV2 tutti gli orari e quanto successo.

10 D. Da quando decorre il termine di attesa nel caso di assenza di una o entrambe le squadre, se il campo di gioco risulta, al momento dell'ora ufficiale, impegnato da una partita precedente?

R. La gara deve avere inizio non appena il piano-vasca risulti disponibile ed assoggettabile alla disciplina che lo regola: il termine ultimo per l'attesa decorre dall'ora prefissata ufficialmente per l'inizio della gara da giocare.

11 D. Qualora una squadra ritardataria si presenti all'ARB. allo scadere del termine di attesa senza il prescritto equipaggiamento da gara, la partita può essere effettuata?

R. No. Soltanto nel caso in cui allo scadere del tempo di attesa (30 minuti) una squadra si presenti in tenuta da gioco, esibendo all'ARB. i documenti richiesti e pronta ad iniziare la partita, l'inizio potrà essere ritardato solo per consentire l'espletamento delle formalità preliminari che per cause estranee al comportamento della squadra, non sono state espletate.

12 D. Alla chiamata dell'ARB. il capitano di una squadra chiede di attendere per iniziare la partita. Cosa deve fare l'ARB.?

R. L'ARB. non può accogliere la richiesta. Solo nel caso in cui non siano presenti sei giocatori potrà ritardare l'inizio sino al limite del tempo massimo di attesa previsto (mezz'ora).

13 D. L'ARB. deve segnalare un eventuale ritardo di inizio partita?

R. L'ARB. deve comunque segnalare sul PNV2 ogni motivo del ritardo, anche se questi non supera il normale limite di tolleranza (10 minuti), o ne riconosca la causa di forza maggiore.

14 D. Come sono considerate le sostituzioni tra un giocatore titolare ed uno di riserva?

R. Una normale rotazione tra giocatori. Ogni giocatore di riserva (in panchina) che entri in campo di gioco in sostituzione di un compagno partecipante all'incontro (titolare), può essere a sua volta sostituito dal compagno andato in panchina, in quanto ciascun giocatore è parte integrante della squadra. Esclusivamente nelle serie A1 maschile e femminile il portiere potrà essere sostituito soltanto con il portiere di riserva. Se il portiere ed il sostituto non abbiano titolo a partecipare al gioco la squadra, con 7 giocatori, dovrà schierare in porta un giocatore con la calotta del portiere. In questo caso si deve sempre avvertire e chiedere il permesso dell'ARB. per l'effettuazione del cambio della calotta. L'ARB. deve aver cura di comunicarlo al tavolo della giuria.

15 D. Una squadra che gioca con meno di 7 giocatori (senza più riserve) deve schierare il portiere?

R. No. Se la squadra è rimasta soltanto con 6 giocatori non è obbligata a schierarlo.

16 D. Il portiere può essere impiegato in un ruolo diverso?

R. Sì. Ma esclusivamente nel caso in cui la squadra sia rimasta soltanto con 7 giocatori ed in questi ci siano il portiere titolare ed il suo sostituto. In tutti gli altri casi deve essere impiegato solo come portiere. Naturalmente questo vale soltanto per le serie A1 maschile e femminile.

17 D. Se l'allenatore della squadra in possesso di palla sostituisce il portiere (calotta rossa) con un giocatore che entra in campo con la calotta della sua squadra (bianca o nera), come deve comportarsi l'Arb.?

R. Nel momento in cui si accorge che in acqua ci sono 7 giocatori con la calotta bianca o nera, ferma il gioco, si fa consegnare la palla, sanziona l'EDCS (art. WP. 21.13) del giocatore entrato in sostituzione ed assegna un T.R. a favore della squadra avversaria. Il capitano deve segnalare qualora non sia stato individuato il colpevole, il nominativo del giocatore che deve essere EDCS. Inoltre l'ARB. deve far rientrare immediatamente in campo un giocatore con la calotta rossa (portiere).

NOTA: Il fallo è assimilato al giocatore che entra illegalmente in campo. Infatti, rif. R.T. WP 5.1, una squadra composta da 7 giocatori deve avere obbligatoriamente il portiere.

18 D. In occasione dei tre minuti chiesti per incidente i giocatori possono essere sostituiti?

R. Sì. Ad eccezione del giocatore vittima dell'infortunio, che se sostituito non potrà più prendere parte al gioco.

19 D. Un giocatore può essere sostituito prima dell'esecuzione di un Tiro di Rigore?

R. No.

Wp. 8 - GIUDICI DI PORTA (dove previsti)

1 D. E' d'obbligo per un giudice di porta recuperare la palla uscita lateralmente o da fondo campo ?

R. No. Deve lanciare in campo i palloni di riserva messi a sua disposizione nell'apposito contenitore.

2 D. Un giudice di porta può richiamare l'attenzione dell'ARB. durante una fase di gioco, in merito ad un incidente sfuggito alla sua attenzione?

R. No. Il giudice di porta si deve limitare ad informare l'ARB. circa quanto rilevato, alla fine del periodo di gioco.

3 D. Un giudice di porta ha l'obbligo di segnalare un rientro irregolare?

R. Sì. Il giudice di porta deve segnalare l'eventuale infrazione, così da permettere alla giuria la segnalazione dell'eventuale rientro irregolare di un giocatore espulso o del suo sostituto.

Wp. 10 - SEGRETARI

1 D. Il 2° segretario deve essere munito di un fischietto?

R. Sì. E' comunque necessario che abbia un suono diverso da quello dell'ARB. e deve essere usato per richiamare l'attenzione in occasione di un'entrata irregolare, nel caso specifico del 3° fallo personale di un giocatore coincidente con l'assegnazione di un T.R., nel caso di chiamata di un T.O. non rilevato dall'arbitro.

2 D. Qualora scadano i 20" di penalizzazione ed il giocatore che abbia commesso il suo 3° fallo personale non abbia raggiunto l'area di espulsione per effettuare il cambio con il giocatore di riserva, come deve regolarsi il 2° segretario?

R. Il 2° segretario deve tenere la bandiera rossa alzata fino a che il giocatore con il terzo fallo non ha raggiunto l'area di espulsione. A quel punto deve dare il permesso di rientro al sostituto alzando la bandiera del colore appropriato. Qualora invece il giocatore di riserva entra in campo irregolarmente, anche con il permesso dell'ARB. al cambio di possesso di palla, deve fischiare immediatamente l'entrata irregolare.

3 D. Con quale segnale il 2° segretario fa rientrare il sostituto del giocatore EDCS per brutalità (4 minuti)?

R. Deve alzare contemporaneamente la bandiera gialla e quella del colore della calotta del giocatore che ha diritto a rientrare (dopo 4 minuti di gioco effettivo).

4 D. Durante un'azione degli avversari un giocatore espulso temporaneamente entra irregolarmente sul campo di gioco prima dello scadere dei 20". Come deve regolarsi il 2° segretario?

R. Constatata l'irregolarità, ha l'obbligo di intervenire interrompendo il gioco, segnalandola all'ARB. che decreterà un'ulteriore penalità al giocatore ed un T.R. contro la sua squadra.

5 D. Scaduto il tempo di penalizzazione, il 2° segretario segnala l'autorizzazione al rientro in campo di gioco, ma il giocatore è distratto e non se ne avvede. Come si deve regolare il 2° segretario?

R. Deve continuare ad agitare la bandiera sino a quando il giocatore non sia rientrato in campo. La stessa accortezza deve essere utilizzata dal 2° segretario nella segnalazione corrispondente al raggiungimento del 3° fallo personale da parte di un giocatore, attraverso la segnalazione con la bandiera rossa sino a quando sia richiamata l'attenzione della panchina interessata.

6 D. Un giocatore viene espulso temporaneamente e, mentre si avvia nella sua area di espulsione, la sua squadra riconquista il possesso del pallone e per questo non esce dal campo di gioco ma riprende a giocare. Come deve comportarsi il 2° segretario?

R. Sia nel caso specifico che nel caso di uscita dal campo di gioco, qualora il giocatore espulso non abbia raggiunto o non sia rientrato dalla sua area di espulsione, il 2° segretario segnalerà l'infrazione fischiando immediatamente.

7 D. In caso di assenza del 1° cronometrista, l'ARB. lo deve necessariamente sostituire con un altro tesserato?

R. Sì, laddove presente tra gli spettatori, in caso contrario provvederà a distribuire al meglio le mansioni tra gli U. G. presenti.

8 D. Qualora non vi sia tabellone luminoso (o si guastasse) e viene effettuato il cronometrando manuale, uno o ambedue i dirigenti di società chiedono di sostare nei pressi della segreteria per conoscere il tempo della partita. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve concedere sempre il permesso al/ai dirigente/i che figurino tra quelli che hanno diritto a sostare sul piano-vasca. L'ARB. deve inoltre avere l'accortezza di avvertire il dirigente/i che eventuali azioni di disturbo o manifestazioni troppo evidenti, possono essere immediatamente punite e considerate cattiva condotta.

9 D. Che cosa si intende per rilevare il periodo di continuato possesso del pallone?

R. È compito del 2° cronometrista conteggiare i 30" di possesso del pallone da parte di una squadra in cui deve concludersi con un tiro in porta. Quindi deve attivare il cronometro:

- all'inizio della partita e dei successivi periodi di gioco quando il giocatore si impossessa del pallone al centro del campo;
- quando il giocatore gioca il pallone dopo una qualsiasi interruzione: in particolare quando il pallone stesso si stacca dalla sua mano. Deve azzerare il cronometro al fischio dell'ARB. che sanziona:
 - un fallo contro il giocatore della squadra che in quel momento è in possesso del pallone;
 - una rimessa del portiere;
 - un Tiro d'Angolo;
 - una espulsione temporanea o definitiva;
- quando l'ARB. chiede il pallone per effettuare un tiro neutro (rimessa dell'ARB.);
- un Tiro di Rigore;
- al momento in cui il pallone lascia la mano del giocatore attaccante che effettua un tiro in porta;
- al momento dello scadere dei 30".

Se il conteggio dei 30" è rilevato con cronometro manuale, è il cronometrista stesso a segnalarlo a mezzo dell'apposito segnale acustico.

10 D. Quando ricomincia il conteggio dei 30", dopo che il giocatore ha tirato in porta ed il pallone respinto dai pali o traversa o dal portiere rimbalza in una zona neutra del campo?

R. Il conteggio dei 30" deve ricominciare quando un giocatore (di una delle due squadre) si impossessa del pallone.

11 D. Un attaccante riceve la palla davanti a sé sull'acqua. Mentre la controlla un difensore riesce a toccarla, questo toccare la palla ha effetto determinante sul conteggio dei 30"?

R. No, qualora il difensore pur toccando il pallone rimane all'attaccante; o nel caso in cui nel toccare il pallone riesca a farlo schizzare da una parte ma l'attaccante nuotando ne mantiene il controllo; o deviarlo nonostante il pallone pervenga ugualmente ad un altro attaccante, il conteggio dei 30" prosegue regolarmente. Solo nel caso in cui il tiro venga intercettato da un difensore, ed il pallone cade in un punto del campo dove lo stesso giocatore o un compagno abbiano la stessa possibilità degli avversari di entrarne in possesso, il cronometro deve essere fermato per poi ripartire al possesso di palla come da regola.

12 D. L'ARB. sanziona una E.T. in coppia: il tempo dei 30" di possesso palla deve essere azzerato?

R. No, in questo caso il tempo di possesso palla resterà quello già trascorso nell'azione.

Wp. 12 - TIME OUT

1 D. Quanti Time-Out ha la possibilità di chiedere una squadra?

R. Ogni squadra ha l'opportunità di richiedere fino a 4 (quattro) T.O. nell'arco dei 4 tempi regolamentari: 1 (uno) per ogni tempo. Nel caso un T.O. venga richiesto impropriamente per quel periodo la squadra colpevole non può beneficiare di un ulteriore T.O.

2 D. Se la giuria si accorge della richiesta di un T.O mentre l'ARB. non se ne avvede, può interrompere il gioco?

R. Sì. La giuria deve sempre interrompere il gioco con un fischio ed i cronometristi devono fermare immediatamente i cronometri.

3 D. In caso di un T.O. richiesto da parte dell'allenatore di una squadra che sta per effettuare un T.A., come deve riprendere il gioco?

R. Il gioco riprende solo ed esclusivamente in questo caso come era stato interrotto cioè con il T.A. eventualmente maturato.

4 D. Può essere concesso un T.O nei "tempi di intervallo" (intervallo fra i tempi, dopo un gol, durante le interruzioni di gioco compreso prima dell'effettuazione del tiro di rigore)?

R. No, salvo nel "dopo un goal" in cui il T.O. può essere concesso prima della battuta al centro.

5 D. Se l'allenatore della squadra in possesso di palla richiede ulteriore T.O. come si deve comportare l'ARB.?

R. L'ARB. assegna la palla alla squadra avversaria che riprende il gioco immediatamente da metà campo ed una ammonizione verrà assegnata al tecnico.

6 D. Se un T.O. è richiesto dalla squadra non in possesso di palla quali sanzioni si adottano?

R. In questo caso l'ARB. assegna un T.R. in favore della squadra avversaria.

7 D. Se durante il minuto di sospensione di un T.O. un giocatore si rende colpevole di cattiva condotta che prevede l'espulsione definitiva come si deve regolare l'ARB.?

R. L'ARB. sanziona una E.D.C.S. (Wp. 21.13) a carico del colpevole che viene immediatamente sostituito e le squadre si schierano in campo a uomini pari (essendo "durante il T.O." considerato uno dei "tempi di intervallo").

8 D. Può essere concesso un T.O durante i 3 minuti di incidente o malessere?

R. No.

Wp. 16 – RIMESSA DAL FONDO

1 D. E' obbligatorio il sorteggio del campo di gioco?

R. No se si tratta di campi coperti. Se invece si tratta di campi scoperti, l'ARB. provvede prima dell'inizio dell'incontro a sorteggiare il campo. Nei campi coperti la squadra di casa occupa obbligatoriamente la panchina posta alla sinistra del tavolo della giuria, la squadra ospite invece alla sua destra (salvo deroghe emanate di anno in anno dalla F.I.N.)

2 D. All'invito dell'ARB., se alcuni (o tutti) giocatori dopo essere stati chiamati tardano a prendere posizione per lo schieramento di partenza all'inizio di una partita e/o per un successivo periodo di gioco assumono un comportamento insensibile e passivo, come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'esperienza deve suggerire all'ARB. il momento opportuno per richiamare ufficialmente l'allenatore ed il capitano della squadra, sollecitando loro una maggiore sensibilità da parte dei propri giocatori. Se dopo tale richiamo ufficiale, l'ARB. non ottiene il dovuto risultato, deve sanzionare l'allenatore con una ammonizione (cartellino giallo). Nel caso lo stesso allenatore avesse avuto precedentemente un cartellino giallo, deve essere espulso (cartellino rosso).

3 D. Prima dell'inizio della partita si possono sostituire giocatori?

R. Sì. Prima del fischio d'inizio del gioco si possono sostituire dei giocatori già presentati all'ARB., facendo modificare dal capitano della squadra la lista della squadra.

4 D. Quale posizione devono assumere i giocatori in campo per riprendere il gioco dopo la segnatura di un punto?

R. Per riprendere il gioco dopo una segnatura di un punto i giocatori di ciascuna squadra, devono prima posizionarsi (in qualsiasi punto) entro la linea di metà-campo di loro appartenenza.

5 D. Dopo la segnatura di una rete, il giocatore incaricato a dare inizio al gioco, lancia la palla senza attendere il fischio dell'ARB. E' punibile?

R. No. L'ARB. deve interrompere immediatamente il gioco e richiamare il giocatore/i al rispetto della regola, e deve far ripetere la ripresa del gioco.

6 D. Se il giocatore incaricato della ripresa del gioco, dopo la segnatura di un punto continua ad effettuarla irregolarmente, od un avversario a disturbarla, come deve comportarsi l'ARB.?

R. Nella circostanza l'ARB., valutato il comportamento del giocatore/i e stabilito l'atteggiamento passivo, lo/li deve richiamare verbalmente e se questo atteggiamento continua, deve mostrare al colpevole/i il cartellino rosso e deve sanzionare con una EDCS (Wp. 21.13) il giocatore/i colpevole/i. Il gioco deve riprendere con entrambe le squadre in sette giocatori. Il giocatore/i espulso/i deve abbandonare il piano vasca.

7 D. Ogni ripresa del gioco deve essere fischiata dall'ARB.?

R. No. L'ARB. deve fischiare la ripresa del gioco solo dopo la segnatura di un punto, all'inizio di un tempo di gioco, e per l'effettuazione di un T.R. e dopo il T.O.

8 D. Il capitano di una squadra si presenta all'ARB. e chiede per una ragione tecnica o medica, che il tempo di intervallo tra un tempo di gioco e l'altro sia allungato. Può essere concesso un prolungamento dell'intervallo?

R. No. L'ARB. deve sollecitare le squadre affinché risultino pronte per la ripresa del gioco entro il limite di tempo prescritto.

Wp. 18 – RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO

1 D. Il portiere viene espulso temporaneamente: la sua squadra deve giocare durante il tempo di penalizzazione senza nessuno in porta?

R. La squadra è libera di scegliere quale giocatore in gioco può momentaneamente prendere posizione tra i montanti, senza però usufruire dei benefici e delle limitazioni accordate al portiere, può inoltre scegliere di lasciare la porta sguarnita.

2 D. Se il portiere è espulso temporaneamente. ed il giocatore che lo sostituisce para un tiro con una (1) mano e manda la palla sul fondo: è tiro d'angolo?

R. No. La deviazione in questo caso si intende involontaria, ed il gioco deve riprendere con la rimessa dal fondo della squadra di difesa (il portiere espulso può rientrare).

3 D. Da dove può essere effettuata la rimessa in gioco dopo che la palla è uscita a fondo campo?

R. Il difensore o il portiere deve rimettere in gioco la palla da qualsiasi punto dentro l'area dei 2 m ricevendola:

- dal giudice di porta (dove previsto) il quale la deve lanciare al portiere o se richiesta al giocatore più vicino.
- da un componente della panchina su autorizzazione dell'arbitro.

4 D. Il portiere può essere avvicinato per rotazione?

R. Sì. Solo però con il portiere di riserva. Il portiere sostituito può prendere posto in panchina tra le riserve. Le squadre devono avere in formazione due giocatori con la calotta di colore rosso (numero 1 e numero 13) : tutto questo è da applicare soltanto alle serie A1 maschile e femminile.

5 D. Mentre il portiere si appresta ad effettuare la rimessa in gioco del pallone, un compagno commette un fallo grave. Quale decisione prenderà l'ARB.?

R. Indipendentemente se a commettere il fallo è il portiere o un suo compagno, l'ARB. deve annullare la rimessa in gioco, decretando un C.F. al giocatore colpevole ed assegnando un tiro libero alla squadra avversaria.

6 D. Si può intercettare un Tiro d'Angolo?

R. Si può intercettare la palla già lanciata, ma non si può disturbare, né ostacolare, l'effettuazione del tiro d'angolo (fallo grave).

7 D. Se nell'effettuazione di un T.A., la palla batte contro uno spigolo della porta e rimbalza in campo, può essere ripresa?

R. No. Su un T.A. se la palla tirata verso la porta, penetra nella stessa o viene parata o toccata dal portiere, se rimbalza sui montanti o sulla traversa prima di essere toccata da un altro giocatore, viene accordata una rimessa in gioco al portiere.

8 D. Mentre un giocatore si appresta ad effettuare un T.A. un difensore commette un fallo grave nell'area dei 5 m Come deve regolare l'ARB.?

R. L'ARB., valutata l'entità del fallo, deve espellere temporaneamente il colpevole e deve far riprendere il gioco con il T.A. Se il difensore (o l'attaccante) commette un atto di brutalità, il gioco non deve riprendere più con il T.A., ma deve essere concesso il T.R. e l'EDCS del colpevole (Wp.21.14) con il sostituto che rientra dopo 4 minuti. Nel caso in cui sia il difensore a commettere un gioco aggressivo, il gioco deve riprendere con il T.R. ed il colpevole sanzionato con l'EDCS (Wp. 21.13), con il sostituto che deve rientrare secondo la regola Wp. 21.3. Nel caso in cui sia l'attaccante a commettere un gioco aggressivo, il gioco deve riprendere con un fallo a favore della squadra di difesa, il colpevole sanzionato con l'EDCS (Wp. 21.13), ed il sostituto rientrerà secondo la regola Wp. 21.3.

9 D. Il giocatore che effettua un T. A. può avanzare con la palla nella zona dei 2 m?

R. Sì, dopo averla regolarmente battuta. Il giocatore può avanzare soffermandosi nella zona dei 2 m senza commettere fallo, e lanciare il pallone all'indietro, purché non tiri direttamente in porta.

10 D. Quali sono i casi in cui un punto non è valido pur avendo il pallone oltrepassato completamente la linea di porta?

R. Il punto non è valido quando è segnato:

- direttamente dal giocatore che ha raggiunto la palla al centro all'inizio di un periodo di gioco;
- direttamente dopo la segnatura di una rete dal giocatore che riprende il gioco;
- direttamente dopo la ripresa del gioco dopo un T. O.
- con un pugno (escluso quello segnato da portiere su respinta);
- con le due mani contemporaneamente;
- direttamente su tiro libero concesso nell'area dei 5 m;
- direttamente su tiro d'angolo;
- direttamente dopo aver preso la palla su rimessa in gioco dell'ARB.;
- con finta su tiro di rigore;
- senza soluzione di continuità nel tiro libero battuto al di fuori dell'area dei 5 m;
- senza soluzione di continuità dal portiere o giocatore dopo la concessione di una rimessa dal fondo;
- su ripresa del gioco dopo che la palla è uscita lateralmente;
- riprendendo, dopo il suono che determina la fine di un tempo, il pallone rimbalzato in campo dalla traversa o montanti o portiere e di conseguenza prima di aver superato la linea di porta;

- da un giocatore attaccante che devia o tocca intenzionalmente il pallone che è in volo verso la porta, quando il Cronometrista ha segnalato la fine di un periodo o della partita.

11 D. Cosa succede se un difensore devia un passaggio (non un tiro) e invia la palla fuori campo oltre la linea del goal?

R. Il gioco deve ricominciare con l'assegnazione di un Tiro d'Angolo. Questa azione deve essere considerata come inviare intenzionalmente la palla fuori campo.

12 D. Cosa succede se un passaggio (e non un tiro) viene deviato fuori lateralmente da un difensore?

R. Deve essere assegnato un Tiro Libero a favore della squadra che attacca. La deviazione deve considerarsi volontaria.

13 D. Cosa succede se la palla viene inviata fuori campo lateralmente a seguito di un tiro deviato da un giocatore della squadra che si difende?

R. Un Tiro Libero deve essere assegnato alla squadra in difesa, quando dopo un tiro verso la porta la palla sia stata deviated fuori dal campo lateralmente. La palla può essere battuta da qualsiasi giocatore, compreso il portiere da un punto che risulta indietro a dove la palla è uscita.

14 D. Il giocatore incaricato di iniziare il gioco dopo la segnatura di un punto lancia la palla ad un suo compagno; ma un avversario la raggiunge e l'indirizza in rete segnando un punto. Il punto è da considerarsi valido?

R. Sì. Il regolamento precisa che un punto è valido quando su ripresa del gioco, la palla è stata giocata volontariamente da almeno due giocatori, dell'una o dell'altra squadra, qualunque sia la posizione che occupano nel campo.

15 D. Alla ripresa del gioco, dopo la segnatura di una rete, un giocatore dopo il fischio dell'ARB. si immerge e, nuotando sott'acqua, si porta in prossimità della rete avversaria. Tornato alla superficie riceve il pallone e segna un punto: è valido?

R. Sì. nuotare sott'acqua è consentito: quindi l'azione si è svolta secondo le norme regolamentari.

16 D. Contemporaneamente al segnale del 2° cronometrista allo scadere dei 30" il pallone è già in volo indirizzato verso la porta. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve considerare il segnale come non avvenuto ed astenersi dal sancirlo. Se il pallone entra in rete, il punto è ritenuto valido. In presenza di un tiro, il punto ottenuto deve essere considerato valido, anche se deviato non intenzionalmente da un qualsiasi giocatore appartenente indifferentemente ad una o all'altra squadra. In tutti gli altri casi il gioco deve continuare con un nuovo conteggio dei 30" e rimessa dal fondo.

17 D. Dopo un tiro effettuato sul segnale di fine di un tempo di gioco o dello scadere dei 30", il pallone finisce in rete: in casi di contestazione per la concessione o meno del punto come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. è l'unico responsabile della decisione da prendere, ed in linea generale non è tenuto ad assumere decisioni in conseguenza a ragguagli dei componenti della giuria su un fatto eventualmente sfuggitogli. Nel solo caso di un punto segnato, se a causa di una particolare situazione l'ARB. ha il dubbio se vi sia stato o meno un tiro in porta prima del segnale, può consultarsi di sua spontanea volontà (senza pressioni, sollecitazioni e suggerimenti da chicchessia), con il delegato o C.S. (quando presente) oppure, se non presente, con il cronometrista per stabilirlo.

18 D. L'ARB. fischia in anticipo quando il pallone non ha ancora superato la linea di porta ma che successivamente finisce in rete. Come viene ripreso il gioco?

R. Di fatto il gioco è stato interrotto da un errore arbitrale. Comunque sia il punto non può essere convalidato. L'ARB. deve annullare la decisione, e si fa consegnare il pallone per ristabilire l'equilibrio tra i giocatori delle due squadre, quindi fa riprendere il gioco a favore del giocatore che aveva effettuato il tiro in porta, mantenendo l'originale conteggio dei 30" di possesso di palla.

19 D. L'ARB. fischia in anticipo il goal mentre il portiere riesce ad arrestare in extremis la palla. Cosa deve fare?

R. Dopo aver segnalato l'annullamento della sua decisione precedente, l'ARB. si fa consegnare il pallone, e ristabilito l'equilibrio nel campo di gioco, assegna una rimessa al portiere. In caso analogo ma con la differenza che il pallone venga respinto, deviato dal portiere o da un difensore, e che ricada in qualsiasi punto del campo di gioco l'ARB. si fa consegnare il pallone ed effettua un tiro neutro ad una coppia di giocatori; qualora il pallone esca oltre il fondo campo, il gioco riprende con una rimessa da parte del portiere o T.A. secondo il regolamento tecnico.

20 D. Decretata un'espulsione, il conseguente tiro libero viene effettuato mentre il giocatore espulso si trova ancora sul posto. L'eventuale segnatura di un punto è da considerarsi valida?

R. Sì.

21 D. Un giocatore effettua un tiro libero verso un compagno e il pallone colpisce un difensore avversario (testa o spalla) e schizza in rete. Il punto è valido?

R. No, perché la regola dice "deve essere giocata volontariamente da due giocatori". Inoltre si deve distinguere anche se il giocatore nel battere il tiro libero vuole "fare gioco" o "colpire intenzionalmente l'avversario": in questo caso è da sanzionare il responsabile del tiro per condotta antisportiva.

22 D. Un giocatore subisce un fallo al di fuori della linea dei 5 m ma la palla schizza più vicina alla porta rispetto al punto del fallo. Un compagno la raggiunge e la ripassa indietro al proprio compagno per la ripresa del gioco, questi può tirare direttamente in porta secondo la regola dei 5 m?

R. Sì.

23 D. Se un giocatore subisce un fallo dentro i 5 m, e la palla schizza in una posizione fuori dai 5 m Il giocatore più vicino la prende e tira immediatamente in porta. Il punto è valido?

R. No. Anche se il tiro è stato scagliato in maniera regolare e dalla giusta posizione, il fallo però è avvenuto dentro i 5 m, viene accordata una rimessa in gioco al portiere se il pallone entra in rete, colpisce i montanti, il portiere od un qualsiasi giocatore.

24 D. Se un giocatore subisce un fallo fuori dalla zona dei 5 m, questi prende la palla guarda il posizionamento dei compagni e constatando che nessuno si trovi in buona posizione decide di tirare a rete o, comunque, non rimette in gioco la palla. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. in questo caso deve fischiare immediatamente la perdita di tempo, in quanto la regola prevede che il tiro diretto in porta dai 5 metri deve avvenire una volta preso possesso della palla immediatamente senza alcun ritardo, ed anche la battuta della palla va effettuata immediatamente.

25 D. Come deve essere effettuata la rimessa in gioco (palla a due) da parte dell'arbitro?

R. L'arbitro allontanati i 2 giocatori rimetterà la palla e solo quando toccherà l'acqua potrà essere giocata;

Wp. 20 – FALLI SEMPLICI

1 D. Quando deve essere rilevata l'infrazione di fallo semplice?

R. L'arbitro concede un fallo semplice per dare l'opportunità ad una squadra di proseguire il proprio gioco.

2 D. Su un tiro di un avversario il portiere para in presa il pallone e nel ricadere lo porta sott'acqua. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve ritenere regolare l'azione del portiere. Qualora il portiere o difensore in chiaro possesso di palla successivamente viene attaccato da un avversario e mantiene il pallone sott'acqua, si deve assegnare un C.F.

3 D. Può un giocatore attaccante all'interno dei 2 metri nuotare attraversando lo specchio della porta?

R. No. Un taglio sui pali da parte di un giocatore attaccante che entra nei due m è sempre da intendersi intenzionale.

4 D. Un giocatore entra con la palla nella zona dei 2 m, giunto a fondo campo avversario, la passa indietro ad un suo compagno. Fatto ciò mentre nuota in direzione della metà-campo, la riceve nuovamente quando si trova ancora nella zona dei due metri: la sua posizione è ancora regolare?

R. No. In questo caso la posizione è irregolare; anche se era in procinto di "uscire" ha ricevuto il pallone quando si trovava ancora nei 2 m, cioè in fuori gioco.

5 D. Un giocatore non sente il fischio dell'ARB. e continua ugualmente nel gioco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB., solo quando è certo che lo stesso era in grado di sentire, non deve penalizzare un giocatore perché momentaneamente sott'acqua. Altrettanto chiaro deve essere il principio di non tollerare tale situazione se deliberatamente eseguita: in questo caso deve sanzionare una E.T. al giocatore. Il Tiro Libero precedentemente scaturito, se mantenuto, deve essere battuto dopo che tutte le coppie di avversari si siano riformate.

6 D. Nel caso in cui i 30" scadano ed un giocatore effettui comunque il lancio o il tiro del pallone. Dove e come deve far riprendere il gioco l'ARB.?

R. L'ARB. deve valutare attentamente la dinamica dell'azione del giocatore: se ha la precisa sensazione che lo stesso non ha potuto evitare il tiro fa riprendere il gioco con un Tiro Libero a favore degli avversari; in caso contrario decreta l'espulsione temporanea del giocatore che ha effettuato il tiro e fa riprendere il gioco con un Tiro Libero a favore della squadra avversaria.

Wp 21 – FALLI DA ESPULSIONE

1 D. Quando deve essere individuata l'azione di fallo grave?

R. L'arbitro concede un fallo da espulsione, quando un giocatore commette un fallo grave e/o toglie un netto vantaggio alla squadra avversaria.

2 D. Dopo che l'ARB. ha effettuato una espulsione in coppia di due avversari, chi ha il possesso del pallone?

R. Il possesso del pallone rimane a chi ne era in possesso prima della doppia espulsione. Inoltre l'ARB. non deve dare il consenso di rientro in gioco ad un giocatore che prima dell'espulsione in coppia era già espulso temporaneamente. Il conteggio dei 30" non si azzerà, i giocatori rientrano al primo cambio palla o allo scadere dei 20".

3 D. Può l'ARB. punire l'infrazione di entrata irregolare se il segretario di giuria non la segnala?

R. Si. L'ARB. qualora veda l'irregolarità, deve interrompere il gioco e punirla immediatamente. Al momento opportuno e in modo riservato, richiamare l'ufficiale gara addetto al servizio ad una maggiore attenzione.

4 D. Mentre un giocatore è espulso temporaneamente, la squadra tira in porta nel momento in cui termina un tempo di gioco. Quando deve rientrare il giocatore espulso?

R. Il giocatore può rientrare se la palla esce sul fondo. Se invece il pallone viene respinto in zona neutra, il giocatore rientra alla ripresa del gioco se la sua squadra entra in possesso del pallone oppure secondo la regola (Wp. 21.3).

5 D. Un giocatore difensore produce una cortina d'acqua nell'intenzione di disturbare ed impedire la visuale al giocatore in possesso del pallone che sta per tirare in porta od effettuare un passaggio. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve sanzionare fallo grave in quanto intenzionale e quindi E.T. se il giocatore che subisce il fallo si trova fuori dell'area dei 5 m oppure T.R. se si trova all'interno dell'area dei 5 m

6 D. Un giocatore difensore produce una cortina d'acqua al volto dell'avversario per impedirne la visuale. Come deve comportarsi l'ARB. ?

R. l'ARB. Deve sanzionare una E.T. del colpevole.

7 D. Un giocatore che beneficia del Tiro Libero, per raggiungere il pallone, caduto oltre un avversario, lo scavalca, passandogli sopra, spingendolo o spostandolo per poter raggiungere la posizione di battuta. Cosa deve fare l'ARB.?

R. L'ARB. assegna un Tiro libero alla squadra avversaria.

8 D. Quali azioni od atti devono essere considerati cattiva condotta dall'ARB.?

R. L'ARB. deve considerare cattiva condotta tutte le azioni o gli atteggiamenti colpevoli di disobbedienza ripetuta nei confronti del/degli Arbitri o Ufficiali Gara, ed anche la simulazione ed il gioco scorretto continuati.

9 D. Cosa succede se un giocatore di una squadra usa un cattivo comportamento durante gli intervalli, i time out, prima dell'inizio del gioco dopo un goal, durante tutte le interruzioni di gioco compreso prima dell'effettuazione del tiro di rigore ?

R. Il giocatore viene espulso per il resto della partita (WP. 21.13), l'ARB. gli mostra il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per cattiva condotta, ed il sostituto può rientrare immediatamente in campo prima della ripresa del gioco, essendo tutte le situazioni considerate come "tempo d'intervallo". Il gioco poi riprende secondo le regole. Delle irregolarità L'ARB. deve farne dettagliata menzione sul PNV2.

10 D. Che cosa si deve intendere per brutalità/gioco violento?

R. Per brutalità/gioco violento l'ARB. deve intendere qualsiasi atto volontario diretto a procurare un danno fisico ad un giocatore avversario, ad un ARB., o ad un giudice in servizio di giuria.

NOTA: la brutalità/gioco violento durante il gioco è un atto volontario di un giocatore che ha l'intenzione di procurare danno fisico all'avversario, da non confondere se l'atto è compiuto al solo scopo di impadronirsi del pallone, o acquisire una posizione di vantaggio, o liberarsi di una presa illecita, etc., Si deve ravvisare in esso, la vera intenzione di colpire con un pugno, un calcio, uno schiaffo, una gomitata, una testata etc., o lanciando un oggetto contundente.

11 D. Cosa succede se si verifica una brutalità (singola o doppia) durante gli intervalli, i T.O., prima dell'inizio del gioco dopo un goal, durante tutte le interruzioni di gioco compreso prima dell'effettuazione del tiro di rigore o dei 3 minuti di ferita/malessere?

R. Deve essere assegnata EDCS (Wp. 21.14) del/i colpevole/i senza T.R., l'ARB. mostra al/ai colpevole/i il cartellino rosso oltre ad effettuare la segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. Il/i sostituto/i rientra/no dopo 4 minuti effettivi di gioco dalla sua/loro area di espulsione ed al segnale della giuria (bandiera gialla e del colore della sua calotta). Il gioco riprende dopo che il/i colpevole/i ha/hanno lasciato il piano vasca.

12 D. Cosa succede se il portiere commette una brutalità ?

R. In deroga a quanto indicato all'appendice A14 del regolamento tecnico, si procederà con EDCS (Wp. 21.14) del colpevole (rientro sostituto dopo 4 min.) e T.R. a favore della squadra avversaria eccetto nel caso in cui la brutalità si verifichi durante: l'intervallo fra i tempi, i time out, dopo un goal, durante tutte le interruzioni di gioco compreso prima dell'effettuazione del tiro di rigore. In questi casi non è sanzionato nessun T.R..L'ARB. mostra al colpevole il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. Da sottolineare che l'allenatore della squadra in inferiorità potrà far

entrare il portiere di riserva in sostituzione di uno dei sei giocatori, subito dopo l'esecuzione del T.R. od alla prima interruzione utile, oppure giocare senza portiere per tutti i 4' di EDCS.

13 D. Cosa s'intende per interruzione di gioco ?

R. Qualsiasi interruzione di gioco disposta dall'arbitro per il quale la ripresa del gioco stesso DEVE essere disposta dal medesimo solo arbitro dietro PRECISA SEGNALAZIONE;

14 D. Cosa succede se una doppia brutalità avviene durante un'azione di gioco ?

R. EDCS (Wp. 21.14) dei due colpevoli (rientro sostituiti dopo 4 min.) e sanzione di un T.R. a ciascuna squadra. L'ARB. mostra ai colpevoli il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. Il 1° T.R. viene battuto da chi era in possesso di palla prima delle brutalità, e goal o non goal, l'ARB. chiama la palla e fa battere il 2° T.R. all'altra squadra. La ripresa del gioco viene effettuata dalla squadra in possesso di palla prima delle brutalità. **Questa regola si applica anche nell'ultimo minuto di gioco.**

15 D. Cosa succede se si verifica una doppia brutalità dopo che la palla ha colpito la traversa e non è ancora in possesso di nessuno?

R. EDCS (Wp. 21.14) dei due colpevoli (rientro sostituiti dopo 4 min.) e sanzione di un T.R. per squadra. L'ARB. mostrerà ai colpevoli il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. La squadra che ha effettuato il tiro (traversa) batte il 1° T.R., e goal o non goal, l'ARB. fa tirare il 2° T.R. all'altra squadra. La ripresa del gioco viene effettuata dalla squadra in possesso di palla prima delle brutalità.

16 D. Cosa succede se un giocatore/i espulso/i secondo l'articolo 21.13, nell'uscire dall'acqua commette/ono un atto di brutalità?

R. Deve essere assegnata EDCS (Wp. 21.14) del/i colpevole/i senza T.R., l'ARB. mostra al/ai colpevole/i il cartellino rosso oltre ad effettuare la segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità. Il/i sostituto/i rientra/no dopo 4 minuti effettivi di gioco dalla sua/loro area di espulsione ed al segnale della giuria (bandiere gialla e del colore della sua calotta).

17 D. Se la giuria commette l'errore di non segnalare il rientro al giocatore espulso ed in questo periodo di tempo si verificasse una brutalità?

R. L'ARB. deve andare al tavolo per chiedere spiegazioni alla giuria, nel caso venga confermato l'errore l'errore, deve annullare tutto quanto accaduto dopo il tempo del rientro ma non annullare la brutalità che viene sanzionata con EDCS (Wp. 21.14), mostrando il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità del colpevole, senza tuttavia concedere né il T.R. né i 4 minuti di penalizzazione: la sostituzione è immediata. Sul PNV1 il tempo della EDCS è quello del rientro del giocatore espulso.

18 D. Cosa succede se si verificasse una brutalità in una partita a tempi fissi?

R. Il giocatore colpevole viene sanzionato con EDCS (Wp. 21.14), un T.R. viene assegnato a favore della squadra avversaria ed il sostituto rientra dopo 8 minuti di tempo fisso. L'ARB. mostra al colpevole il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità.

19 D. Cosa succede se durante il gioco un giocatore in panchina commette un atto di brutalità?

R. Gli ARB. non fermano l'azione, al momento opportuno dopo che hanno interrotto il gioco, esibiscono il cartellino rosso e lo espellono definitivamente senza sostituzione (Wp. 21.14) e senza assegnare altre sanzioni.

20 D. Nelle ripartenze qualunque fallo che avviene nella metà campo della squadra che attacca è sempre punibile con E.T.?

R. No. L'ARB. deve sanzionare soltanto fallo semplice sia in occasione di "palla contesa" cioè quando la palla non è ancora in controllo od in possesso di una delle due squadre, sia che non vi sia una chiara ripartenza della squadra in attacco.

21 D. Può essere attaccato un giocatore che, con la sua squadra in ripartenza e posizionato ancora nella sua metà campo, ha il possesso della palla?

R. Sì. Un giocatore che ha il possesso di palla può sempre essere attaccato. L'ARB. deve valutare se il fallo continua anche dopo che il giocatore ha lasciato la palla: in questo caso sanzionerà E.T.

GENERALI - DISCIPLINARI

1 D. In caso di fallo grave commesso nella zona dei 5 m bisogna sempre accordare il T.R.?

R. No. Solo nel caso che il giocatore commetta un fallo che impedisce una chiara occasione da gol.

NOTA : di seguito si ricordano i casi per cui viene accordato un T.R. anche per infrazioni al di fuori della zona dei 5 m:

- entrata irregolare di un giocatore della squadra che difende;
- giocatore che non ha diritto di partecipare al gioco;
- interferenza di un giocatore espulso mentre esce dal campo di gioco per raggiungere l'area di espulsione;
- brutalità;
- commettere qualsiasi azione per evitare un goal o ritardare il gioco da parte del tecnico, dirigente o giocatore.
- il T.R. per affondamento della palla nell'area di 5 m deve essere decretato soltanto quando, come cita la regola, lo stesso eviti chiaramente la segnatura di una rete. Nel caso di chiaro possesso di un difensore o del portiere che vengono attaccati e portano la palla sotto, dovrà essere decretato C.F.
- nessun T.R. potrà essere concesso con palla in gioco ad un attaccante che non si trovi chiaramente faccia alla porta, nessuna interpretazione è concessa all'arbitro nell'applicazione della regola (sciarpa, rovesciata, giocatore mancino ed altro).

2 D. Cosa avviene se un giocatore della squadra che si difende rientra o un sostituto entra nel campo di gioco irregolarmente?

R. Se un difensore rientra od un sostituto entra in campo impropriamente, viene espulso per 20" e viene assegnato un T.R. contro la sua squadra. Nel referto di gioco a carico del colpevole viene segnato solo un fallo personale (E.T.). In Italia si usa la dicitura ETTR..

3 D. Un giocatore con una E.T. matura la terza penalità e mentre si accinge a raggiungere l'area di espulsione, la squadra avversaria perde il possesso del pallone dopo una rapida azione di attacco. Il giocatore guadagna l'area di espulsione molto rapidamente e, senza controllare le eventuali segnalazioni della giuria, rientra in gioco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il segretario di giuria deve segnalare immediatamente con un fischio la trasgressione all'ARB. che ferma il gioco, dopo essersi fatto consegnare il pallone e constatata l'infrazione, dopo aver EDCS (Wp. 21.13) il giocatore responsabile (che non ha diritto a partecipare al gioco) facendolo subito sostituire, assegna un T.R. alla squadra avversaria. La ripresa con il T.R. (salvo eventuali penalizzazioni già in atto o sopravvenute) deve avvenire con 7 giocatori.

4 D. Il giocatore incaricato di effettuare un T.R. (o un suo compagno) prima di eseguirlo commette un fallo grave. Come si regola l'ARB.?

R. L'ARB. espelle il colpevole solamente se l'infrazione è talmente grave (Wp. 21.13 e 21.14) da giustificare l'EDCS facendo poi effettuare il T.R.. Il sostituto del giocatore EDCS (Wp. 21.13) può rientrare in gioco immediatamente mentre quello per Wp. 21.14 rientra dopo 4 minuti;

5 D. Dopo il fischio dell'ARB., nell'eseguire un T.R., un giocatore simula di essere stato danneggiato dall'avversario al momento del tiro. Come si regolerà l'ARB.?

R. L'ARB. deve fischiare e, considerando irregolare la battuta del T.R., deve sanzionare un cambio palla. Poi al momento più opportuno, deve mostrare il cartellino giallo alla squadra del colpevole della simulazione (la situazione deve essere assimilata ad un T.R. annullato per finta).

6 D. Nell'effettuare il T.R. è obbligo per il giocatore impugnare la palla alta sull'acqua?

R. No. Il giocatore può tenere la palla impugnata sia alta che sull'acqua, purché effettui il tiro al fischio. E' altrettanto chiaro che, se nel momento di lanciare o staccare dall'acqua il pallone gli sfugge, questo non può essere ripreso ed il T.R. deve essere annullato.

7 D. Si può precisare quando un giocatore è entrato nella zona dei 5 m?

R. Il giocatore è dentro la zona o area dei 5 m quando parte del corpo supera la linea dei 5 m. Ma è importante ricordare, come cita la regola, che è il fallo che deve avvenire dentro l'area dei 5 m. e l'attaccante deve essere fronte porta, senza che altri avversari siano interposti tra lui e il portiere.

8 D. Un giocatore attaccante ha superato il portiere uscigli incontro, questi lo affonda, e, dopo il fischio dell'ARB. Non lo lascia, ma continua a trattenerlo sott'acqua in azione fallosa. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. (salvo non rilevi brutalità o gioco aggressivo) deve sanzionare l'espulsione temporanea del portiere se il fallo è avvenuto fuori dei 5 m, nel caso in cui fosse avvenuto dentro l'area dei 5 m deve sanzionare un T.R. salvo che dietro il portiere ci sia un proprio difensore;

9 D. Un T.R. è stato concesso nello stesso istante in cui il cronometrista segnala la fine della partita o di un periodo. Quando si intende che ha termine il gioco?

R. Il gioco ha termine dopo la conclusione e gli effetti del tiro effettuato. L'ARB. deve far uscire dall'acqua tutti i giocatori ad eccezione del portiere e del tiratore incaricato di effettuare il T.R. Effettuato il T.R.:

- palla che entra in rete: punto valido e termine partita o del periodo;
- palla che va fuori: termine partita;
- portiere che blocca la palla: termine partita o del periodo;
- portiere che respinge la palla: termine partita o del periodo;
- palla che rimbalza sulla traversa o sui montanti: termine partita o del periodo;
- portiere che para la palla che schizza in rete: punto valido e termine partita o del periodo;
- palla che colpisce la traversa o i montanti e schizza in rete: punto valido e termine partita o del periodo;
- palla che colpisce l'acqua poi schizza in rete: punto valido e termine partita o del periodo;
- palla che colpisce l'acqua poi scivola in rete: punto non valido e termine partita o del periodo;
- palla parata che, dopo essere caduta sull'acqua, entra in rete: punto non valido e termine partita o del periodo;
- palla che colpisce i montanti o la traversa e, dopo essere caduta sull'acqua, entra in rete: punto non valido e termine partita o del periodo.

10 D. Se nell'ultimo minuto di gioco dell'incontro ad una squadra viene concesso un T.R. (sia tecnico che disciplinare) è obbligata a batterlo?

R. L'allenatore della squadra che nell'ultimo minuto di gioco beneficia del T.R. DISCIPLINARE ha l'obbligo di effettuare il tiro di rigore mentre se si tratta di T.R. TECNICO l'allenatore ha la facoltà di scegliere di non batterlo e di mantenere il possesso della palla: in questo caso l'ARB. assegna un tiro libero a suo favore e la palla deve essere battuta a centro campo. Il cronometrista addetto ai 30" deve in tal caso azzerare il cronometro.

11 D. Se nell'ultimo minuto di gioco dell'incontro ad entrambe le squadre viene concesso un T.R. sono obbligate a batterlo?

R. Sì. Nell'ultimo minuto i T.R. vanno tirati con precedenza a chi in quel momento aveva possesso di palla.

12 D. Durante gli incontri di campionato chi può accedere o rimanere sul piano-vasca?

R. Durante gli incontri di campionato possono accedere o rimanere soltanto coloro che sono autorizzati, a condizione che si tratti di tesserati F.I.N. (allenatori, atleti, dirigenti, massaggiatori, fisioterapisti, medici). In aggiunta alle persone citate è consentito nell'area retrostante la panchina

la presenza dei presidenti o loro delegati, che devono, per essere ammessi, produrre la tessera federale che ne attesti la propria qualifica, agli addetti alla sicurezza dove previsti che possono anche non essere tesserati purché maggiorenni.

Da mezz'ora prima fino a quando l'ARB. lascia il recinto riservato allo svolgimento della partita non saranno ammesse che le seguenti persone:

- gli ufficiali gara in servizio di giuria;
- gli atleti (per tali si intendono quelli iscritti nel verbale, già presentati all'ARB.).

NOTA: fotografi, operatori cinematografici o della RAI TV, devono attenersi alle indicazioni che l'ARB. crede opportuno dare per il loro servizio, entro e fuori del recinto riservato allo svolgimento della partita.

13 D. Il dirigente a disposizione dell'ARB. deve prendere posto nella zona riservata alla sua società?

R. No. Di fatto si deve posizionare dove gli indica l'ARB. (zona lato giuria) per svolgere le sue mansioni in ogni momento, prima, durante e dopo la gara. Stesso principio deve essere adottato nel caso che per ragioni di sicurezza, la F.I.N. abbia previsto come normativa un gruppo di dirigenti preposto al compito stesso.

14 D. Dove deve prendere posto il medico di servizio?

R. Il medico prende posto dove l'ARB. ritiene opportuno affinché sia facilmente individuabile e possa prestare soccorso nel più breve tempo possibile alle persone che ne abbiano bisogno.

15 D. Come deve essere identificato il medico di servizio?

R. Attraverso l'esibizione del tesserino ORIGINALE dell'ordine di appartenenza (non sono ammessi biglietti da visita o ricettari di qualsiasi genere). In caso di smarrimento o furto deve produrre copia della denuncia agli organi competenti con autocertificazione dei propri dati identificativi e descrittivi di iscrizione all'ordine mentre in caso di dimenticanza deve produrre copia autentica di iscrizione proveniente dal proprio ordine di appartenenza.

16 D. Una società non si avvale di un tecnico abilitato, durante la gara tale impiego viene dissimulato da un dirigente. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. L'ARB. non deve permettere al dirigente di impartire disposizioni tecniche ai suoi giocatori (compito attribuito solo all'allenatore). Nel caso non rispetti questa limitazione, l'ARB. lo deve espellere dal piano vasca mostrandogli il cartellino rosso. Sia l'allontanamento del dirigente, che l'assenza del tecnico abilitato, devono essere segnalati sul PNV2.

17 D. Durante un'azione offensiva, la squadra che attacca si trova in una situazione di evidente vantaggio (attaccante solo e lanciato verso la porta, situazione di contro-fuga con tre giocatori contro due, ecc.) un giocatore difensore colpisce deliberatamente o tenta di colpire un avversario con l'intenzione di procurargli un danno fisico. Come deve fare l'ARB.?

R. Di fatto l'ARB. deve sanzionare immediatamente, l'EDCS (Wp. 21.14) del colpevole (mostrandogli il cartellino rosso oltre alla segnalazione prevista nell'EDCS per brutalità), con rientro del sostituto dopo 4 minuti ed il T.R. a favore della squadra che ha subito la brutalità. Salvo che nell'ultimo minuto di gioco nel quale l'ARB. fa terminare l'azione di vantaggio (goal o non goal) e dopo interviene retroattivamente sulla sanzione per la brutalità, secondo la regola.

18 D. L'ARB. può fare correggere o spostare la posizione del recinto con la panchina?

R. Sì, solo per causa di forza maggiore per la sicurezza ed incolumità durante l'incontro o se sopraggiungano situazioni tali da mettere in pericolo l'incolumità degli occupanti (l'ARB. deve avere anche l'accortezza di spostare l'area di espulsione)

19 D. Presente l'allenatore, durante il corso della partita l'ARB. sente un dirigente di una squadra impartire delle direttive ai giocatori dalla panchina. Come si regolerà l'ARB.?

R. Se lo fa da seduto in panchina ed in maniera civile, l'ARB. necessariamente ne deve tenere conto, cercando di farlo recedere con un richiamo verbale. Qualora lo faccia in modo plateale inveendo o alzandosi lasciando la panchina durante il gioco, al momento opportuno l'ARB. allontana il dirigente dal piano vasca (cartellino rosso).

NOTA: di fatto è importante per l'ARB. che in panchina sia presente il tecnico (allenatore) della squadra. Solo in assenza di quest' ultimo l'ARB. deve tenere una maggiore attenzione ed evitare di concedere quanto previsto per il tecnico ad altra persona che si trova in panchina.

20 D. Durante l'intervallo tra un periodo e l'altro di gioco, i giocatori possono portarsi in prossimità del proprio allenatore squalificato in tribuna per ascoltare le disposizioni. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il regolamento tecnico prevede che eccetto per cambiare la panchina (dopo il secondo periodo di gioco) le squadre devono prendere posto nel loro recinto di pertinenza; nel periodo di riposo non vieta ai giocatori di rimanere in acqua. L'ARB. deve ritenere irregolare il comportamento tecnico o la posizione dell'allenatore squalificato e fare rispettare la posizione (in quelle sopraddette) dei giocatori sul piano-vasca.

NOTA: L'ARB. in ogni caso di mancata corrispondenza all'ordine razionale, oltre comportamento del tecnico, deve riferire con particolare cura sul PNV2 spiegando il comportamento irresponsabile della persona/e tesserate.

21 D. Durante la partita l'ARB. vede tra il pubblico un allenatore squalificato che tiene un comportamento apertamente ostile (polemico, o irrispettoso, o offensivo, etc.) nei suoi confronti. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Indipendentemente sia o meno squalificato e la sua funzione riconosciuta dalla F.I.N., un tesserato (tecnico- dirigente- giocatore- Arbitro- etc.) non deve arrecare disturbo o danno all'operato di un ARB. Pertanto non deve intervenire durante la partita ma deve segnalare sul PNV2 il contegno scorretto del tesserato.

22 D. Ad un certo momento della gara una persona entra sul piano-vasca e viene a diverbio con un giocatore o altra persona autorizzata. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. adotta il suo potere discrezionale sospendendo temporaneamente la partita. E solo dopo aver regolarizzato la situazione sul piano-vasca, tramite il dirigente a disposizione riprende la partita. E' un obbligo non far proseguire una partita, qualora si siano introdotte sul piano-vasca persone la cui presenza non è autorizzata, indipendentemente quindi dal numero e dalla condotta delle persone.

23 D. Come deve regolarsi l'ARB., se una o più persone entrano sul piano-vasca con l'eventuale scopo di aggredirlo?

R. Se l'aggressione rimane allo stato verbale anche con oltraggi e minacce, deve chiedere l'intervento del dirigente di servizio per riportare la condizione di normalità sul piano vasca. Infatti l'ARB. può fare proseguire la partita esclusivamente dopo un ritorno alla normalità. Se tale situazione persiste deve dichiarare terminata la partita.

24 D. Un giocatore espulso, mentre sta raggiungendo la sua area di espulsione, si accorge che la sua squadra è tornata in possesso di palla, invece di uscire rimane in campo e si dirige verso la zona d'attacco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB. deve considerare l'azione come una entrata irregolare ed espellere il colpevole (E.T.) assegnando un tiro libero alla squadra avversaria.

25 D. Se il 1° tecnico viene espulso chi ne fa le veci e con quali funzioni?

R. Nel caso in cui il 1° tecnico venga espulso può essere sostituito dal 2° tecnico (se presente in panchina e che deve essere indicato sulla distinta presentata dalla squadra ed essere in possesso del tesserino idoneo per quella serie) con le stesse funzioni del 1° tecnico; ; potrà dare disposizioni alla squadra ma non alzarsi dalla panchina se non nei T.O. e negli intervalli tra i tempi. Se quest'ultimo non è presente nessun'altro può sostituirlo.

26 D. Nell'ultimo minuto di gioco, nel caso in cui la palla sia uscita fuori dal campo di gioco, e dalla panchina l'allenatore o l'addetto al lancio della palla, nonostante essere stato più volte sollecitato dall'Arbitro, attenda lo sviluppo dell'azione e non la lanci immediatamente in acqua vicino al suo giocatore che può batterla, come deve comportarsi l'Arbitro?

R. L'Arb. deve fischiare, farsi dare la palla ed espellere l'allenatore (in quanto responsabile della panchina) mostrandogli il cartellino rosso (WP. 21.13) comportamento antisportivo). Poi deve far tornare nella propria metà campo tutti i giocatori della squadra dell'allenatore espulso, consegnando la palla al portiere per farla battere. Il tutto deve essere segnalato nel PNV2.

27 D. Un attaccante si trova dentro i due metri dell'area avversaria ed in una posizione laterale rispetto alla porta (tra questa ed il bordo campo), mentre un suo compagno, fuori dei 2 metri, tira in porta. La palla colpisce il palo (oppure viene deviata dal portiere) e schizza davanti al giocatore nei due metri che segna. L'ARB. deve convalidare il goal?

R. No. Poiché l'ARB. sul tiro non sanziona il fuorigioco del giocatore dentro i due metri, valutandolo "passivo" ai fini dell'azione, ma dopo che il tiro viene respinto dal palo (o deviato dal portiere) e torna in possesso del giocatore nei due metri, valuta che la sua posizione è diventata di fuorigioco "attivo", vista la volontà del giocatore di restare fermo in quella posizione, per acquisire un vantaggio senza dimostrare di volerne uscire (come indicato dal Regolamento) di conseguenza annulla il goal che scaturisce da questa posizione irregolare. In questo caso l'ARB. deve fischiare nel momento in cui il giocatore riceve la palla.

28 D. Un giocatore viene EDCS per brutalità (Wp. 21.14). Il sostituto, a pochi secondi dalla scadenza dei 4 minuti oppure in qualsiasi momento durante i 4 minuti, anticipa il rientro in campo. Cosa deve fare l'Arb.?

R. Deve valutare questa situazione come un'entrata irregolare e, di conseguenza, tutto dipende da chi ha il possesso di palla: a) nel caso ne sia in possesso la squadra del giocatore rientrato irregolarmente, sanziona una nuova ET con palla alla squadra avversaria; b) se invece, il possesso fosse della squadra avversaria, sanziona una nuova ET ed un TR (ETTR).

N.B : la nuova ET (20") decorre dal momento in cui il giocatore entra in campo irregolarmente. Naturalmente si devono conteggiare altri secondi dopo il termine dei 4 minuti, soltanto se l'aggiunta dei 20" superi tale limite; esempio: se il rientro avviene dopo che sono trascorsi 3'41" di penalità il giocatore deve rientrare a 4'01" (3'41" + 20"), etc.

29 D. Nel caso della battuta di un T.R. l'ARB. di difesa, posizionato sulla proiezione della linea di porta, può fischiare per annullare il tiro di rigore stesso (e quindi far ribattere il TR) nonostante in precedenza si sia accertato che tutto fosse regolare?

R. No. L'ARB. di difesa può intervenire soltanto prima del fischio del collega, oppure dopo per confermare o meno la rete. Infatti l'ARB. di attacco sui 5 m, fischia nel momento in cui ha controllato la giusta posizione dell'attaccante e con l'aiuto del collega che ha dato l'OK del portiere. Nel momento del fischio il portiere ha diritto di muoversi.

30 D. Una squadra si presenta con soli 9 giocatori in lista e fra questi ci sono sia il n. 1 sia il n. 13 rosso: se durante il gioco perde alcuni giocatori per 3 falli ed in panchina resta soltanto il n. 13 rosso, questi può entrare in sostituzione di un attaccante?

R. Sì. Il giocatore con il n. 13 rosso ha diritto ad entrare in campo in sostituzione di un attaccante, ma prima di entrare deve cambiare la sua calottina con il n. 13 (del colore della sua squadra) o con un altro numero (non rosso). In questo caso può utilizzare uno dei numeri che la sua squadra non

ha utilizzato ovvero il (9/10/11/12). Chiaramente la sostituzione del numero deve essere preventivamente segnalata alla giuria.

31 D. Può l'allenatore allontanare via dalla panchina un suo giocatore? In questo caso come dovrà comportarsi l'ARB.?

R. Sì, soltanto a gioco fermo e dopo aver chiesto l'autorizzazione all'ARB. che deve acconsentire a farlo uscire dal campo e comunicandolo alla giuria. Il tutto deve essere segnalato nel PNV2.

32 D. Se una squadra, dopo un T.O. o alla ripresa del gioco dopo un goal, o all'inizio di un tempo, ha 8 giocatori in acqua senza che l'ARB. se ne accorga, si sviluppa un'azione di gioco e la squadra in 8 segna un goal. In questo caso come deve comportarsi l'ARB.?

R. Nel caso in cui l'ARB. si avvede dell'irregolarità nell'ambito dell'azione stessa, deve fermare il gioco, farsi dare la palla, e deve annullare tutti i fatti di ordine tecnico (goal, espulsioni temporanee), deve inoltre riportare indietro il tempo. Nel caso in cui le azioni susseguenti all'anomala situazione in acqua siano più di una, l'arbitro deve considerare l'8° giocatore un illegale, e punire lo stesso con T.R., secondo la regola Wp. 22.6. Di conseguenza l'arbitro non essendo stato in grado di stabilire l'esatto ingresso in acqua dell'8° giocatore, deve far mantenere tutti gli avvenimenti tecnici e provvedimenti di natura disciplinare eventualmente occorsi.

33 D. Nel caso in cui un giocatore espulso stia nuotando per raggiungere il pozzetto (dietro la porta od all'interno del perimetro di gioco) ed il suo sostituto dall'angolo apposito rientri in campo irregolarmente (cioè prima che il suo compagno espulso abbia raggiunto il pozzetto), che cosa deve fare l'ARB.?

R. Deve assegnare un'altra espulsione per 20" al giocatore rientrato ed il cambio palla (se la sua squadra era rientrata in possesso) o altrimenti il Tiro di Rigore (se gli avversari avevano il possesso di palla).

34 D. Se un allenatore, un dirigente od un giocatore commette qualsiasi azione per evitare un goal o ritardare il gioco, cosa deve fare l'ARB.?

R. Valutata l'intenzionalità concederà un T.R., sanzionando anche l'espulsione del colpevole per gioco antisportivo (cartellino rosso per il tecnico o per il dirigente), EDCS (Wp. 21.13) per il giocatore.

Wp. 25 – INCIDENTE, FERITA, MALESSERE e VARIE

1 D. Nel corso dell'incontro, durante una fase di gioco, un giocatore si infortuna ed uno o più compagni di squadra richiamano l'attenzione dell'ARB. Quale decisione deve assumere l'ARB.?

R. Se eventualmente ci fosse una situazione di evidente vantaggio, l'ARB., valutata l'entità dell'infortunio, interromperà immediatamente il gioco o lo farà proseguire fino al termine della stessa, concedendo se richiesti i 3 minuti. In caso invece, l'infortunio presenti una perdita di sangue l'ARB. non deve concedere i 3 minuti ma deve chiedere all'allenatore di quella squadra di sostituire immediatamente il giocatore (al termine dell'emorragia il giocatore può rientrare regolarmente in gioco secondo le regole). Nel caso in cui l'allenatore non sostituisca immediatamente il giocatore, l'ARB riprende il gioco dal punto dove era stato fermato ed il giocatore sostituto può rientrare soltanto dalla sua area di espulsione.

2 D. Durante i 3 minuti di sospensione il Medico di servizio, rendendosi conto dell'entità dell'infortunio o malore del giocatore soccorso, ne dichiara la non idoneità. Come deve comportarsi l'ARB.?

R. Il parere del medico è importante ma non può prevaricare la volontà del giocatore. Se il medico di servizio CERTIFICA per iscritto la NON IDONEITA' AL GIOCO il giocatore NON potrà rientrare in campo e l'arbitro NON consentirà in nessun caso l'ingresso al gioco a meno che lo stesso giocatore (purché maggiorenne) rilasci una dichiarazione firmata di responsabilità dove conferma di voler proseguire il gioco contro il parere medico;

3 D. Un giocatore espulso temporaneamente dal gioco, prima di aver raggiunto la propria area di espulsione sale sul piano-vasca. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. Il giocatore si rende colpevole di indisciplina e viene sanzionato con EDCS (Wp. 21.13). L'ARB. nel caso esista una condizione di vantaggio deve comunque concederla e deve applicare la sanzione solo nel momento opportuno.

4 D. In un certo momento della partita il tavolo della giuria constata ed avvisa quindi l'ARB. che un giocatore gravato di 3 falli personali, è in gioco. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. In merito possono verificarsi due ipotesi:

- una situazione di infrazione, per il fatto che il giocatore interessato era stato regolarmente avvisato.
- una situazione di errore da parte della giuria che non ha segnalato il fatto nel tempo e nei modi prescritti.

Nella prima ipotesi, se la giuria aveva avvisato il giocatore, l'ARB. dopo averlo allontanato per il resto della gara definitivamente e dopo averlo fatto sostituire immediatamente da un compagno di riserva, deve accordare un T.R. a favore della squadra avversaria.

Nel secondo caso, essendo un errore del segretario, l'ARB. si comporta come segue:

- la segnalazione avviene durante l'azione di attacco della squadra del giocatore espulso: questi è rientrato regolarmente. Dopo il tardivo intervento del segretario, l'ARB. si fa consegnare la palla provvedendo alla immediata sostituzione del giocatore gravato dei 3 falli, e fa riprendere il gioco alla squadra che era in possesso della palla al momento dell'interruzione, facendo proseguire il tempo della partita e dei 30" già iniziati.
- la segnalazione avviene in un'azione successiva o dopo la segnatura di un punto od in un tempo successivo a questi eventi: l'ARB. deve annullare tutto quanto accaduto e ripartire dal momento dell'eventuale rientro.

5 D. L'ARB. designato giunge sul campo in ritardo e rileva che la partita è stata iniziata da un altro collega. Come dovrà comportarsi?

R. Adoperandosi con la massima riservatezza e discrezione, lascia dirigere la partita a chi lo ha sostituito, riferendo all'Organo Tecnico quanto è avvenuto.

6 D. All'ora ufficiale di inizio della partita un ARB. è ancora assente. Come deve comportarsi l'ARB. presente?

R. L'ARB. presente deve prestare la sua attenzione nel modo adatto per corrispondere a determinate esigenze affinché la partita possa iniziare all'orario ufficiale. Con l'avvicinarsi graduale dell'orario deve stabilire d'intesa con i capitani delle squadre, il tempo di attesa. Se poi all'orario stabilito, non fosse ancora arrivato l'altro ARB., quello presente lo deve comunicare al suo designatore competente che deve disporre in merito. In caso di rinvio della partita stessa, l'ARB. deve evitare categoricamente di dirigere l'incontro in modo amichevole.

7 D. Per un motivo qualsiasi l'ARB. non può portare a termine la sua prestazione. Può essere sostituito da un altro ARB. presente sul campo?

R. No. La sua sostituzione a gara iniziata non è ammessa. In caso di doppio arbitraggio non è ammessa la prosecuzione della gara con un solo ARB..

8 D. Da che momento e sino a quando i giocatori dipendono dal controllo dell'ARB.?

R. Per l'applicazione delle norme tecniche, dal momento in cui un giocatore s'impadronisce del pallone dopo che l'ARB. fischia l'inizio del tempo e sino al fischio del cronometrista che ne sanziona la fine. Agli effetti disciplinari, invece, dal momento in cui l'ARB. accede sul campo e sino a quando lascia l'impianto stesso.

9 D. Se i due ARB. nella stessa azione, hanno una divergenza di opinione sulla sanzione di un fallo grave o di un fallo semplice e non si accordano, il capitano (o i due) della squadra possono presenziare durante il colloquio? E come devono comportarsi per la decisione finale?

R. Gli ARB. non devono in nessuna maniera fare presenziare al loro colloquio i due capitani, sollecitandone se fossero usciti dall'acqua, l'immediato rientro. Solo a divergenza chiarita gli ARB. devono prima di riprendere il gioco, dare una spiegazione ai capitani delle squadre. Inoltre gli ARB. dopo aver discusso pacatamente ed educatamente, non essendo giunti ad una decisione condivisa devono sanzionare il fallo più grave. L'ARB. in disaccordo, deve accettare la decisione del collega e continuare serenamente a dirigere la partita. E' consigliabile, salvo casi eclatanti, non discutere mai le decisioni prese dal collega per evitare di incorrere in caduta di credibilità.

10 D. L'ARB. fischia un fallo e segnala l'infrazione. Mentre il giocatore si appresta a rimettere in gioco il pallone o subito dopo, l'ARB. si accorge di aver sbagliato la segnalazione. Come deve regolarsi l'ARB.?

R. L'ARB., se per errore o inavvertitamente segnala in modo sbagliato, nel momento in cui se ne accorge e prima che il gioco sia ripreso, deve correggere la sua segnalazione. Prima di riprendere il gioco l'ARB. deve prestare attenzione affinché per effetto della variazione della sua decisione, una delle due squadre non tragga vantaggio dal repentino capovolgimento del gioco.

11 D. Un corpo estraneo cade in acqua durante il gioco. Come si regolerà l'ARB.?

R. L'ARB., nel momento più opportuno a gioco fermo, e/o dopo averlo specificatamente interrotto, deve farsi consegnare il pallone, provvedendo a far sì che il corpo estraneo venga allontanato o rimosso dal campo di gioco. Il gioco riprende da come interrotto.

NOTA: la presenza in campo di gioco di qualcosa di estraneo al gioco non determina per l'ARB. l'obbligo di interrompere immediatamente il gioco stesso. Valutata la situazione, lo può interrompere soltanto se tale corpo estraneo reca inconvenienti od intralcio allo svolgimento del gioco. A maggior ragione l'ARB. prima di fermare il gioco, deve valutare anche alla prima interruzione, se esiste una possibile situazione di vantaggio.

12 D. Qualora, per fatti gravi, l'ARB. intenda sospendere definitivamente la partita e capisca che il comportamento del pubblico è talmente minaccioso che potrebbe compromettere la sua incolumità, o quella dei giocatori, la partita può continuare?

R. Se l'ARB. era già ricorso a tutti i mezzi consentiti dal regolamento, per assicurare lo svolgimento normale della partita (diffida del capitano, dei dirigenti, etc.), può continuare a dirigerla pro-forma per evitare peggiori conseguenze. Deve poi segnalare questa sua decisione sul PNV2, precisando chiaramente i motivi sia della sospensione, sia della continuazione "pro forma", ed il "tempo" a partire dal quale la partita non è stata più ritenuta regolare.

13 D. Se una squadra, durante il corso di una partita, si ritira dal campo (per proteste contro l'arbitraggio od altro motivo), quale deve essere il comportamento dell'ARB.?

R. L'ARB. deve prendere atto del ritiro e ritenere sospesa definitivamente la gara, anche se la squadra che si è ritirata ritornasse sulla sua decisione, dandone avviso al segretario, al cronometrista ed al capitano della squadra rimasta in campo. Deve poi farne regolare menzione sul PNV2.

14 D. La sospensione definitiva di una partita dipende dall'esclusivo giudizio dell'ARB., ma per quali circostanze può sospendere definitivamente, lo svolgimento di una partita ?

R. Le circostanze che possono determinare la sospensione sono quelle che non consentono lo svolgimento regolare della partita. In particolare le più significative sono:

- mancanza di visibilità;
- temporali con fulmini persistenti;
- rottura di una parte delle porte (non riparabile);

- rottura di una parte del campo (non riparabile);
- comportamento violento da parte del pubblico;
- ritiro di una o di entrambe le squadre;
- particolare comportamento dei giocatori che impedisca il regolare svolgimento della gara;
- infortunio dell'ARB.

NOTA: è necessario che ogni ARB. rediga il verbale con precisione, non dimenticando che coloro che devono giudicare, dovranno avere l'esatta sensazione di quanto è avvenuto attraverso appropriate e fedeli descrizioni. Inoltre, l'ARB., deve conservare una copia del PNV2. Se è vero che a mente calda si possono ricostruire tutti i fatti in perfetta aderenza con la realtà, è altrettanto vero che tali fatti con il tempo si possono confondere o peggio dimenticare in un'eventuale richiesta di supplemento di verbale.

15 D. Nel caso di fischio simile a quello dell'ARB., emesso da una persona del pubblico, mentre il gioco è in svolgimento, come si regolerà l'ARB.?

R. L'ARB. non può tenere conto del fischio emesso da un estraneo e con gesti esplicativi dovrà invitare al proseguimento del gioco. Alla prima interruzione, dopo essersi fatto consegnare la palla, inviterà il dirigente di servizio a provvedere affinché la cosa non si ripeta.

NOTA: qualora il fischio abbia in qualche modo interferito o influenzato palesemente il normale svolgimento del gioco, l'ARB. deve immediatamente interromperlo e procedere come sopraddetto. Riprenderà il gioco a favore della squadra, che al momento di tale fischio era in possesso della palla. L'ARB., al ripetersi di quanto sopra in modo continuato, con il conseguente impedimento del regolare svolgimento dell'incontro, può ritenere ciò motivo di sospensione definitiva della partita; egli deve far comunque menzione sul PNV2, anche se tale evento non si ripetesse nel proseguo della partita.

16 D. Nel caso il gioco debba essere ripreso con una rimessa in gioco dell'ARB., questa deve essere eseguita nel punto esatto in cui è avvenuta l'interruzione?

R. Sì. L'ARB. comunque deve effettuare la rimessa in gioco in prossimità della zona in cui si trovava il pallone, in un punto adatto alla rapidità della ripresa del gioco e come prescritto dal R.T. App. A.

17 D. L'ARB. fischia in ritardo l'infrazione di gioco a favore della squadra subito dopo che gli avversari hanno il possesso del pallone. Come deve regolarsi l'ARB. in merito?

R. L'ARB. deve interrompere il gioco, si fa consegnare il pallone, deve ricostituire l'equilibrio tra i giocatori (30" di possesso pallone e posizione) facendo riprendere il gioco in conformità all'infrazione rilevata in ritardo.

18 D. L'ARB. di attacco segnala una rimessa del portiere, immediatamente dopo il collega segnala il Tiro d'Angolo. Come deve essere ripreso il gioco?

R. In nessun caso deve essere assegnata una rimessa dell'ARB. (palla a due), ma più semplicemente l'ARB. di attacco si deve uniformare alla decisione dell'ARB. di difesa (la segnalazione del tiro d'angolo ha la supremazia nella decisione finale). Non è prevista la situazione contraria.

NOTA : non deve succedere che l'ARB. di attacco fischi il T.A. ed immediatamente dopo il collega fischi una rimessa al portiere. E' bene osservare che per collaborare meglio ed evitare decisioni contrastanti, l'ARB. di attacco che è nella condizione di incertezza per giudicare, dia il tempo al collega di manifestare la sua decisione con un cenno di intesa.

19 D. Se un giocatore E.T. non entra nel suo pozzetto di espulsione a causa di un malore, ma esce dal bordo vasca, quando deve rientrare il sostituto?

R. L'ARB. fa continuare il gioco ed il sostituto rientra dal suo pozzetto secondo la regola WP. 21.3. Il giocatore colto da malore se ritenuto idoneo, può rientrare successivamente in campo.

20 D. Qual'è la sanzione per un giocatore che simula?

R. Controfallo alla prima simulazione, controfallo e cartellino giallo alla propria squadra alla successiva simulazione. Successivamente la simulazione verrà sanzionata con il rosso per qualsiasi giocatore di quella squadra che lo commette.

21 D. Qual'è la sanzione per un giocatore che dopo un fallo allontana nettamente la palla togliendola dalla disponibilità della squadra avversaria?

R. In qualsiasi parte del campo e in qualsiasi momento della partita se un giocatore, che dopo un fallo, allontana nettamente la palla volontariamente ed in maniera eclatante (ANTISPORTIVA) togliendola dalla disponibilità dell'altra squadra, dovrà essere espulso per il resto della partita (EDCS Wp. 21.13) ed un T.R. verrà decretato a favore della squadra avversaria.

22 D. Come si comporta un arbitro in presenza di una E.T. comminata ad un giocatore senza palla?

R. Nel caso in cui a difesa e attacco schierato un arbitro chiama una E.T. ad un giocatore senza palla nella posizione di centroboa, l'arbitro deve fermare momentaneamente il gioco così da fare capire a tutti il giocatore che deve lasciare il campo (espulso). Il gioco quindi riprenderà SOLO su chiara segnalazione arbitrale. Qualora nel frattempo il gioco fosse proseguito o ripreso senza autorizzazione arbitrale, tutti gli avvenimenti successivi verranno annullati per la ripresa del gioco in superiorità numerica.

NOTA : nel caso sia ben chiaro a tutti il giocatore espulso (vedi caso di una ripartenza) la squadra attaccante può riprendere immediatamente il gioco per sviluppare il proprio vantaggio senza il permesso dell'arbitro..