



*Federazione Italiana Pesca
Sportiva ed Attività Subacquee*

RUGBY SUBACQUEO

REGOLAMENTO ITALIANO

Vers. 1.1 aprile 2003

PREMESSA

Il Regolamento Italiano di Rugby Subacqueo è conforme al regolamento internazionale di rugby subacqueo, versione francese del 1997, edito dalla CMAS.

Alcune modifiche sono state introdotte per adattarlo alla realtà italiana, ma queste sono di minimo impatto sul generale andamento del gioco e non modificano l'uniformità dello spirito e del pratico svolgimento del gioco nella versione italiana rispetto a quella internazionale.

Il Regolamento Italiano di Rugby Subacqueo deve pertanto essere applicato a tutte le competizioni ufficiali che si tengano sul territorio italiano, fino al livello di competizione di carattere nazionale.

REGOLE

1. CAMPO DI GARA ED ATTREZZATURA DI GIOCO

1.1 Campo di gara

Note generali (NG)

NG: L'arbitro di superficie deve controllare il verificarsi delle seguenti condizioni prima dell'inizio di ogni partita:

- L'area di gioco, le sue dimensioni e la presenza dei segnali indicanti la zona di cambio.
- I canestri, le loro dimensioni ed il materiale di cui sono fatti.
- La palla, le sue dimensioni e la velocità di caduta sul fondo vasca

Nel caso in cui vengano rilevate irregolarità, l'arbitro di superficie deve decidere se consentire o meno lo svolgimento della partita. Se una partita è svolta pur con qualcuna delle suddette irregolarità, l'arbitro di superficie deve assicurarsi che queste vengano indicate nel Referto di Gara. L'arbitro di superficie può chiedere approvazione di queste irregolarità ai capitani delle squadre, prima dell'inizio della partita.

- 1.1.1 La profondità dell'area di gioco deve essere 3,5-5 m
NG: Per partite non disputate nell'ambito di Campionati Internazionali, la profondità dell'area di gioco può essere ridotta a 3,4 m, previa indicazione nell'invito di partecipazione.
- 1.1.2 L'area di gioco deve essere lunga 12-18 m e larga 8-12 m.
NG: Per i Campionati Internazionali sono da preferirsi le dimensioni massime. E' altresì preferito che queste siano anche le dimensioni del fondo della vasca e che i lati della vasca siano perpendicolari al fondo.
- 1.1.3 La lunghezza aperta dell'area di gioco deve essere delimitata da una corsia posta sulla superficie dell'acqua.
- 1.1.4 Un'altra corsia, parallela a questa, deve essere posta ad una distanza di 3 metri per delimitare l'area di cambio.
- 1.1.5 Le zone di cambio devono essere sui lati della vasca ad entrambe le estremità dell'area di cambio. Il lato corto dell'area di gioco è, nella sua intera lunghezza, la zona di cambio.
- 1.1.6 Le panchine di cambio devono essere poste sui lati della vasca ad entrambe le estremità della zona di cambio, in corrispondenza dell'area di cambio.
- 1.1.7 Le panchine di cambio devono essere poste vicino all'aria di cambio, ma devono esserne a distanza.
- 1.1.8 Quando il campo di gioco è ricavato all'interno di una vasca di maggiori dimensioni, in deroga ai punti 1.1.5-1.1.7, è concesso istituire due corridoi di cambio nelle zone retrostanti i canestri, delimitati da due corsie poste a 3 metri di distanza dalle linee di porta. In tal caso le panchine di cambio devono essere poste in corrispondenza dei due corridoi di cambio sul lato del muro.
- 1.1.9 Gli arbitri devono indicare ai capitani delle squadre l'esatta posizione della zona di cambio prima dell'inizio della partita.

1.2 Canestri

- 1.2.1 I canestri devono essere rigidi e devono essere posti al centro delle estremità dell'area di gioco, sul fondo della vasca ed a ridosso del muro.
1.2.1.1 Nel caso di cui al punto 1.1.8 è ammesso che i canestri non siano a ridosso del muro.
- 1.2.2 Le loro dimensioni sono: 450 mm di altezza e 390-400 mm di diametro (estremità superiore).
- 1.2.3 I bordi dei canestri devono essere coperti con un materiale morbido.

1.3 Palla subacquea

- 1.3.1 La palla, riempita con una soluzione salina di acqua, deve cadere sul fondo della vasca, con una velocità di 1000-1250 mm/s.
- 1.3.2 Deve avere una circonferenza di 520-540 mm per i maschi e di 490-510 mm per le femmine.

2. SQUADRE ED EQUIPAGGIAMENTO

2.1 Composizione delle squadre

- 2.1.1 Una squadra è composta da un massimo di 15 giocatori, 6 in acqua, 5 di cambio e 4 riserve. Una squadra è composta da un minimo di 6 giocatori.
NG: L'arbitro di superficie deve controllare che il nome ed il numero di calottina dei giocatori delle due squadre vengano segnati sul Referto di Gara, prima dell'inizio della partita.
Le squadre possono avere meno di 15 giocatori, ma devono al minimo averne 6 .
- 2.1.2 Durante la partita i giocatori di cambio devono sedere sulle panchine.
2.1.2.1 Un giocatore di cambio può subentrare ad un qualsiasi giocatore in acqua con un cambio volante.
2.1.2.2 Un giocatore di cambio non può entrare in acqua finché il giocatore cui deve subentrare non è completamente uscito dall'acqua nella zona di cambio della propria squadra.
NG: I giocatori che escono, lo possono fare soltanto nella zona di cambio della propria squadra.
2.1.2.3 Un giocatore di cambio può entrare in acqua solo all'interno dell'area di cambio.
- 2.1.3 Ogni squadra ha il diritto di far subentrare solo 2 giocatori di riserva durante ogni partita.
GN: E' permesso effettuare solo due cambi con giocatori di riserva. Un giocatore che è stato sostituito da un giocatore di riserva può nuovamente rientrare in acqua, ma questo verrà considerato come il secondo cambio con giocatori di riserva. Il cambio può essere causa di interruzione di gioco. L'arbitro di superficie deve essere informato del cambio prima che questo sia compiuto e del numero del giocatore subentrante.
- 2.1.4 Le 4 riserve non devono vestire la calottina e devono indossare una T-shirt se si trovano nella zona di cambio. E' loro consentito effettuare il riscaldamento all'esterno dell'area di gioco e dell'area di cambio.

2.2 Equipaggiamento dei giocatori

- 2.2.1 Ogni giocatore deve essere equipaggiato con maschera, pinne e snorkel
NG: L'arbitro di superficie deve controllare l'attrezzatura di ogni giocatore prima dell'inizio di ogni partita per verificarne la non pericolosità e la conformità al regolamento.
Tutti gli elementi sporgenti, ad esempio i fermi delle pinne, che costituiscono elementi potenzialmente pericolosi devono essere coperti, ad esempio con nastro isolante o simili.
2.2.1.1 Tutte le parti sporgenti dell'equipaggiamento devono essere coperte
2.2.1.2 Le pinne possono essere lunghe al massimo 65 centimetri.
2.2.1.3 Le pinne non possono avere parti in metallo.
2.2.1.4 Non si possono utilizzare mono-pinne.
NG: Ogni giocatore deve essere equipaggiato con maschera, pinne, boccaglio di proprietà del giocatore stesso. Tutto l'equipaggiamento deve essere conformato in modo tale da non provocare danni ad altri giocatori, dovuti per esempio a bordi taglienti.
- 2.2.1 I giocatori non possono indossare oggetti che possano provocare danni ad altri giocatori. Le unghie devono essere tagliate e nessuna parte del corpo può essere coperta di crema o grasso.
NG: E' permesso il bendaggio delle dita, che possono anche essere tenute insieme senza però impedirne la flessibilità.
- 2.2.2 Se durante una partita una qualunque parte dell'equipaggiamento di un giocatore diventa difettoso, tale giocatore deve abbandonare l'acqua fino a riparazione ultimata.
NG: Un giocatore può riparare la propria attrezzatura rimanendo in acqua, se ciò non costituisce impedimento alla continuità del gioco.
Se un giocatore lascia l'area di gioco per effettuare la riparazione dell'equipaggiamento, ciò deve essere fatto come un normale cambio (cfr. Regola 2.1.2).
2.2.2.1 Ai giocatori non è permesso rientrare in acqua finché l'arbitro di superficie non è soddisfatto della bontà della riparazione.

2.3 Identificazione delle squadre

- 2.3.1 Tutti i membri di una squadra devono indossare costumi e calottina dello stesso colore.
NG: Le calottine devono avere le protezioni per le orecchie, che non possono essere rimosse o manomesse in alcun modo. Questo serve a prevenire danni alle orecchie.
- 2.3.2 Ogni squadra deve avere a disposizione due set di calottine e costumi, rispettivamente di colore bianco e blu.
NG: La squadra che gioca in casa o che è indicata per prima nel programma delle partite deve indossare costumi e calottine di colore blu.
- 2.3.3 I capitani delle squadre devono notificare agli arbitri il loro numero di calottina prima dell'inizio della partita. Devono inoltre portare una fascia sulla parte superiore di un braccio.
- 2.3.4 La squadra che indossa il completo di colore blu deve altresì portare polsini di colore nero.
- 2.3.5 E' consentito giocare con protezioni ai gomiti ed ai ginocchi, fatte di materiale soffice, dello stesso colore della calottina o di un colore neutro.

3 ARBITRI

3.1 Numero, titoli e compiti

- 3.1.1 Gli arbitri responsabili per ogni partita devono essere tre e le loro decisioni sono inappellabili.
NG: Nel caso in cui debbano essere disputate più partite in rapida successione o in caso di partita di particolare importanza, è raccomandabile che l'arbitro di superficie abbia uno o più assistenti che svolgano, in vece dell'arbitro di superficie, le seguenti incombenze:
- 3.1.1.1 Tenere il tempo
 - 3.1.1.2 Controllare l'equipaggiamento dei giocatori prima dell'inizio delle partite.
 - 3.1.1.3 Controllare l'esecuzione dei cambi.
 - 3.1.1.4 Controllare i giocatori espulsi.
 - 3.1.1.5 Controllare i giocatori che lascino l'acqua per riparare il proprio equipaggiamento.
 - 3.1.1.6 Tenere il risultato.
 - 3.1.1.7 Compilare il Referto di Gara.
- 3.1.2 Due arbitri sono in acqua, ad entrambi i lati lunghi dell'area di gioco, a sono chiamati arbitri subacquei. Gli arbitri subacquei si occupano di:
- 3.1.2.1 Segnalare i falli compiuti sotto la superficie dell'acqua.
 - 3.1.2.2 Segnalare la realizzazione di un canestro con due segnali lunghi continui.
- 3.1.3 Il terzo arbitro osserva la partita dal lato lungo della vasca dalla parte del muro ed è chiamato arbitro di superficie. L'arbitro di superficie controlla:
- 3.1.3.1 Il tempo di gioco.
 - 3.1.3.2 Il tempo di penalità.
NG: I minuti di penalità devono fare parte del tempo effettivo di gioco. Quindi il tempo di penalità deve essere interrotto e ripreso ad ogni interruzione o ripresa del tempo effettivo di gioco.
 - 3.1.3.3 I cambi dei giocatori.
 - 3.1.3.4 L'avvio del gioco e la sua ripresa dopo l'intervallo e dopo la realizzazione di ogni canestro.
 - 3.1.3.5 Penalizza falli avvenuti sulla superficie dell'acqua.
- 3.1.4 Gli arbitri devono immediatamente interrompere il gioco se a loro avviso un giocatore ha subito un serio infortunio.
NG: L'assistenza viene data ad ogni giocatore infortunato. Un giocatore di cambio deve entrare dalla panchina (cfr. Regola 2.1.2). La partita viene riavviata con una palla d'arbitro.
- 3.1.5 Gli arbitri hanno l'autorità di allontanare un giocatore dall'acqua:
- 3.1.5.1 Se è evidentemente eccessivamente affaticato od esausto.
 - 3.1.5.2 Con equipaggiamento difettoso.
 - 3.1.5.3 Se il gioco viene interrotto, questo deve riprendere con una palla d'arbitro.
- 3.1.6 Gli arbitri hanno l'autorità di espellere un giocatore definitivamente:
NG: Ciò significa che la squadra che ha subito l'espulsione deve giocare il resto della partita con un giocatore in meno. Tale regola deve essere applicata solo in casi estremi.
Se l'arbitro è incerto tra un'espulsione definitiva e una temporanea di 2 minuti, deve sempre decidere per una penalità di 2 minuti.
In casi meno estremi l'arbitro può dare un avvertimento o una penalità di 2 minuti.
- 3.1.6.1 In caso di comportamento antisportivo, il giocatore non può essere rimpiazzato da un giocatore di cambio per tutto il tempo rimanente della partita.
 - 3.1.6.2 Nel caso in cui un giocatore violi ripetutamente le regole, può essere rimpiazzato da un giocatore di cambio, dopo che la squadra ha scontato una penalità di 2 minuti. La regola 6.2.6 non è valida nei casi 3.1.6.1 e 3.1.6.2.
NG: L'arbitro deve dare chiaro avvertimento ad un giocatore che verrà espulso se continua nel suo comportamento falloso.
Il giocatore che ha causato la penalità è espulso dal gioco. Dopo aver scontato il tempo di penalità, la squadra può continuare a giocare con 6 giocatori in acqua, ma con soli 4 giocatori di cambio. Non è permesso l'ingresso di giocatori di riserva. Se il giocatore è espulso dall'intero torneo, un giocatore di riserva può entrare a partire dalla partita successiva a quella in cui è stata comminata la sanzione.
- 3.1.7 Durante una partita non è permesso cambiare la palla senza il consenso degli arbitri.
NG: L'arbitro di superficie deve assicurarsi che i capitani di entrambe le squadre vengano informati del cambio della palla. La ragione del cambio della palla deve essere annotata nel Referto di Gara.
- 3.1.8 Gli arbitri devono rendersi intelligibili con segnali sonori e visivi.
NG: Ogni qualvolta sia possibile gli arbitri sono incoraggiati a spiegare brevemente il motivo dell'interruzione del gioco. E' raccomandabile che gli arbitri subacquei ripetano l'uno il segnale dell'altro.

3.2 Equipaggiamento degli arbitri

- 3.2.1 I due arbitri subacquei possono utilizzare bombole ad aria compressa se è considerato necessario.
NG: Nelle partite dei Campionati mondiali o continentali, almeno un arbitro subacqueo deve utilizzare l'attrezzatura ad aria compressa.
- 3.2.2 L'arbitro di superficie deve indossare una maglietta bianca.
- 3.2.3 Gli arbitri subacquei devono indossare una T-shirt scura o una muta da sub (almeno la parte superiore).

4 LA PARTITA

4.1 Inizio della partita

- 4.1.1 All'inizio della partita e all'avvio del secondo tempo la palla è posta sul fondo della vasca nel mezzo dell'area di gioco. Le due squadre sono in acqua sulle proprie linee di porta con almeno una mano che tocca il muro.
NG: Per posizionare la palla sul fondo della vasca può essere utilizzato un anello o una piccola ciotola, assicurandosi la non pericolosità per i giocatori.
- 4.1.1.1 I giocatori di cambio siedono sulle panchine di cambio.
- 4.1.1.2 L'arbitro di superficie da l'avvio della partita con un suono lungo continuo.
- 4.1.1.3 Nel caso di falsa partenza all'avvio della partita o all'avvio del secondo tempo, il gioco deve essere interrotto per poi riavviare la partita a cronometro azzerato.
NG: Quando il gioco viene riavviato dopo una falsa partenza, il conteggio del tempo deve ripartire. Questa regola si applica solo all'avvio della partita e del secondo tempo.
- 4.1.2 Dopo la realizzazione di un canestro la squadra ritornano sulla propria linea di porta. Dopo il segnale dell'arbitro la squadra che ha subito il canestro attacca con possesso di palla.
- 4.1.2.1 Se (dopo un canestro o un tiro di rigore completato) la partita ricomincia prima che tutti i giocatori abbiano raggiunto la propria linea di porta, questi ultimi devono comunque farlo prima di rientrare in gioco.
NG: I giocatori devono toccare il muro con una mano prima di continuare a giocare.
- 4.1.3 Alla ripresa del gioco la squadra che ha subito il canestro deve portare la palla in modo visibile finché non si è in contatto con un giocatore dell'altra squadra, cioè fino al momento in cui quest'ultimo attacca il giocatore che è in possesso di palla.
- 4.1.4 Al termine di un tiro di rigore la partita riprende come indicato nella Regola 4.1.2.
- 4.1.4.1 Se è stato realizzato il canestro, la palla va in possesso della squadra che ha subito il rigore.
- 4.1.4.2 Se non è stato realizzato il canestro la partita riprende come indicato nella Regola 4.1.1.
NG: Un arbitro subacqueo prende la palla e la mette al centro dell'area di gioco.
- 4.1.5 Se la partita viene interrotta senza che venga comminato né un tiro di rigore né un tiro di punizione, la palla viene tirata nell'acqua dall'arbitro di superficie (palla d'arbitro).
NG: Una palla d'arbitro deve essere tirata in acqua dall'arbitro di superficie al fine di non dare un vantaggio a nessuna delle due squadre.
E' vietato toccare la palla prima che questa raggiunga la superficie dell'acqua. Se ciò accade si procederà con un tiro di punizione come da Regola 5.12
La palla d'arbitro deve essere tirata dal centro dall'area di gioco

4.2 Durata della partita

- 4.2.1 Una partita deve essere disputata in due tempi da 15 minuti.
NG: la durata di una partita è di 2x15 minuti di tempo effettivo (cfr. Regola 4.2.3).
Durante i tornei internazionali, ad esclusione dei Campionati Mondiali o Continentali, quando le partite devono essere tutte disputate in un tempo limitato, la durata delle partite può essere accorciata; per esempi 1x10 minuti di tempo effettivo. Ogni variazione deve essere chiaramente indicata nell'Invito di Partecipazione.
- 4.2.2 Alla fine del primo tempo:
- 4.2.2.1 Deve essere rispettato un intervallo di 5 minuti.
- 4.2.2.2 Le squadre devono invertire la propria posizione di partenza.
- 4.2.2.3 Gli arbitri subacquei non devono cambiare il lato di pertinenza.
- 4.2.3 Il tempo deve essere arrestato in occasione di tutte le interruzioni di gioco.
- 4.2.4 Se necessario la durata di una partita deve essere prolungata per permettere l'esecuzione di un tiro di rigore.
NG: Il tiro di rigore deve essere eseguito indipendentemente dall'esaurirsi del tempo di gioco.
Questa regola si applica anche per il tiro di punizione e per la palla d'arbitro. La partita si conclude immediatamente dopo che il tiro viene eseguito.
- 4.2.5 Quando una partita in cui è necessario stabilire un vincitore termina in parità, deve essere prolungata dopo un intervallo di 5 minuti con:
- 4.2.5.1 Un periodo di 15 minuti con la regola della "sudden death".
NG: La squadra che realizza il primo canestro è la vincitrice della partita. La partita termina immediatamente dopo la realizzazione del canestro.
- 4.2.5.2 Se al termine dei 15 minuti di prolungamento continua a mantenersi la parità ogni squadra batterà tre tiri di rigore che verranno tirati da tre giocatori diversi per squadra, alternando giocatori delle due squadre.
NG: I tiri di rigore devono essere tirati da tre giocatori diversi per squadra. Le due squadre si alternano nel tirare i rigori. Per decidere chi deve iniziare a tirare i tiri di rigore si provvede al sorteggio. Il portiere può essere cambiato a volontà.
- 4.2.5.3 Se anche al termine dei tre tiri di rigore continua a permanere la situazione di parità, si procederà ad oltranza. Le squadre batteranno alternativamente i tiri di rigore fino alla realizzazione del canestro decisivo.
- 4.2.6 Ogni squadra ha il diritto ad un "time-out" a partita. La durata del time-out è di 1 minuto.
NG: Il "time-out" può essere richiesto solo durante le interruzioni del gioco. Il "time-out" non può essere causa di interruzione del gioco. Durante il "time-out" entrambe le squadre devono posizionarsi all'estremità della propria area di gioco.

4.3 **Procedura di realizzazione di un canestro**

- 4.3.1 Una marcatura è valida solo quando la palla ha completamente oltrepassato il bordo superiore del canestro.
 - 4.3.1.1 La marcatura è segnalata da uno dei due arbitri subacquei con due lunghi suoni continui.
NG: Il gioco è considerato interrotto solo dopo il secondo suono.
- 4.3.2 La squadra che realizza il maggior numero di canestri è la vincitrice della partita.
 - 4.3.2.1 Se entrambe le squadre hanno realizzato lo stesso numero di canestri si ha un pareggio.
- 4.3.3 In un torneo vengono attribuiti 2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e nessuno per la sconfitta.
 - 4.3.3.1 La squadra con il maggior numero di punti al termine è la vincitrice del torneo.
 - 4.3.3.2 In caso di pari punti tra due o più squadre i criteri di classificazione sono i seguenti:
 - 4.3.3.2.1 Punti negli scontri diretti (punti e differenza rete).
 - 4.3.3.2.2 Migliore differenza reti totale
 - 4.3.3.2.3 Maggior numero di reti realizzate.
 - 4.3.3.2.4 In caso di ulteriore parità si disputerà una nuova partita osservando, se necessario la Regola 4.2.5.
- 4.3.4 L'Invito di Partecipazione ad un Torneo Internazionale deve specificare dettagliatamente la procedura utilizzata per la classificazione.

4.4 **Interruzioni di gioco**

- 4.4.1 Un'interruzione di gioco si ha quando:
 - 4.4.1.1 La partita è interrotta per un tiro di rigore.
 - 4.4.1.2 Viene decisa una palla d'arbitro.
 - 4.4.1.3 Viene realizzato un canestro
- 4.4.2 Durante le interruzioni di gioco il cronometro deve essere bloccato.
- 4.4.3 Il gioco viene interrotto con.
 - 4.4.3.1 Suoni corti ripetuti per un tiro di rigore, una palla d'arbitro e per il termine di un tempo di gioco.
 - 4.4.3.2 Due lunghi suoni continui quando viene realizzato un canestro.

5 FALLI DI GIOCO

NG: L'arbitro deve essere particolarmente attento ai seguenti falli che interferiscono con il ritmo e la qualità del gioco e deve quindi interrompere il gioco per la violazione delle regole 5.1 / 5.5 / 5.7 / 5.9 / 5.11.

E vietato:

- 5.1 Prendere l'avversario per la maschera.
NG: Prendere l'avversario per la maschera significa cercare di strapparla deliberatamente. La maschera non può essere deliberatamente toccata da un avversario.
E' altresì vietato premere o tirare la palla volontariamente contro la maschera di un avversario (tipicamente del portiere).
- 5.2 Prendere l'avversario per il boccaglio.
NG: Prendere l'avversario per il boccaglio significa cercare di strapparla deliberatamente.
- 5.3 Prendere l'avversario per le pinne.
NG: Prendere l'avversario per le pinne significa cercare di strapparle deliberatamente. E' vietato trattenere, o toccare, deliberatamente l'avversario per le pinne.
- 5.4 Tirare o tenere l'avversario per il costume.
- 5.5 Spingere o tirare deliberatamente un avversario per raggiungere velocemente la superficie dell'acqua.
NG: E' vietato farlo anche per aumentare la propria velocità o per diminuire quella dell'avversario. Chiaramente se uno dei giocatori è in possesso di palla, ciò non è più applicabile.
- 5.6 Calciare o colpire l'avversario di proposito o giocare in modo violento. Dare colpi contro la testa dell'avversario in acqua ed in superficie. Usare troppa violenza sulla testa durante la partita.
NG: L'arbitro deve tenere sotto controllo soprattutto il portiere che cerca di respingere l'avversario utilizzando le pinne.
- 5.7 Utilizzare prese di strangolamento sul collo.
- 5.8 Continuare giocare dopo un canestro od un tiro di rigore senza prima avere ripreso la posizione iniziale.
NG: Fare riferimento alla Regola 4.1.2.1.
- 5.9 Quando un giocatore non è in possesso di palla, cercare di allontanarlo dal canestro tirandolo o spingendolo.
NG: l'arbitro deve essere a conoscenza che questo tipo di fallo si verifica spesso in zone dove non c'è la palla e dove non si sta svolgendo l'azione
- 5.10 Per una squadra, avere più di 6 giocatori contemporaneamente in acqua.
NG: E' compito dell'arbitro di superficie o del suo assistente (cfr. le note della Regola 3.1.1) controllare che il numero dei giocatori di cambio che siedono sulla panchina sia verificato durante ogni momento della partita. Nel caso in cui manchi un giocatore di cambio, senza che se ne sia data comunicazione all'arbitro di superficie, ciò indica che c'è un numero eccessivo di giocatori in acqua e deve essere considerata valida la Regola 5.10.
Se l'altra squadra sta attaccando, il gioco non deve essere fermato ma l'arbitro deve alzare una mano od una bandierina per indicare un tempo di penalità imminente. Se l'azione si conclude con la realizzazione di un canestro la penalità di tempo viene cancellata. Se la squadra in difesa riconquista il possesso di palla, la partita viene interrotta e viene assegnato il tempo di penalità.
- 5.11 Placcare l'avversario quando questi non è in possesso di palla.
NG: Questo divieto è molto importante per mantenere una buona fluidità di gioco. Gli arbitri devono quindi vigilare attentamente facendo particolare attenzione agli interventi "precedenti" e "successivi" sul portatore di palla.
Un intervento "precedente" è compiuto su un giocatore prima che questi venga in possesso della palla.
Un intervento "successivo" è compiuto su un giocatore dopo che questi ha perso il possesso di palla (per esempio dopo un contrasto di gioco) o dopo avere passato la palla ad un compagno. Questo fallo impedisce al giocatore di nuotare in una nuova posizione in maniera da poter nuovamente partecipare all'azione della propria squadra.
Se un giocatore tira intenzionalmente la palla di fronte a se per poi recuperarla nuovamente, è considerato come in possesso continuo di palla. Per questo motivo non ha senso parlare di intervento "successivo" e quindi la Regola 5.11 non è applicabile.
- 5.12 Far fuoriuscire la palla dall'acqua.
NG: La palla è considerata fuori dall'acqua solo quando lo è per intero.
- 5.13 Ribaltare o spingere lontano il canestro.
- 5.14 Tenersi o allontanare il canestro con le mani o con le pinne.
- 5.15 Nuotare con la palla oltre il perimetro dell'area di gioco.
NG: Questo fallo è tale solo quando la palla è interamente oltre il perimetro dell'area di gioco.
- 5.16 Per i giocatori della squadra in difesa, tirare o spingere lontano il canestro.
- 5.17 Per i giocatori della squadra in difesa, tenersi o allontanare il canestro con le mani o con le pinne.
- 5.18 Per il portiere , afferrare il canestro o incunearsi con la testa, le braccia, le gambe, il sedere o con qualsiasi altra parte del corpo.
Non può inoltre difendere il canestro sfruttando come appoggio né il fondo della vasca né la parete della piscina. Il canestro può essere coperto solo con il corpo.
NG: Un tiro di rigore deve essere accordato dagli arbitri solamente se il portiere, trattenendosi al canestro, lo fa in occasione di una chiara occasione da goal. Tuttavia il portiere può orientarsi sul canestro toccandolo.

Al portiere non è consentito introdurre alcuna parte del proprio corpo all'interno del canestro. Tuttavia non è fallo se ha una parte del proprio corpo involontariamente pressata all'interno del canestro.

L'espressione "il canestro può essere coperto solo con il corpo" significa che il canestro non può essere coperto con le pinne. Ciò sarebbe penalizzante nei confronti dell'attaccante, che non può attaccare le pinne (cfr. Regola 5.3).

5.19 Commettere fallo su un attaccante di fronte al canestro impedendo la realizzazione di un gol quasi certo.

NG: Infrangere questa regola comporta un tiro di rigore ed è quindi importante che gli arbitri sappiano valutare se è stata impedita la realizzazione di un gol quasi certo. Se così non è deve essere accordato un tiro di punizione per avere infranto le Regole 5.1 - 5.15

6 PENALITA'

6.1 Tiri di punizione

6.1.1 Un tiro di punizione deve essere accordato per infrazione delle Regole 5.1 – 5.15.

6.1.2 Il tiro di punizione è accordato contro la squadra che ha commesso il fallo.

6.1.3 Un giocatore della squadra avversaria riceve la palla sulla superficie dell'acqua nella posizione in cui è stata commessa l'infrazione.

NG: La squadra che ha commesso l'infrazione deve dare la palla all'altra squadra o deve lasciarla cader sul fondo della vasca. L'arbitro deve dare il segnale di ripresa del gioco il prima possibile non appena rileva che la palla può essere rimessa in gioco senza interferenza da parte della squadra avversaria.

6.1.3.1 Un tiro libero concesso per violazione della Regola 5.15 deve essere eseguito in prossimità della linea (corsia) laterale.

NG: Il tiro viene eseguito nel punto in cui la palla ha oltrepassato la linea laterale.

6.1.3.2 Quando ad una squadra è concesso il tiro di punizione nella propria area di gioco, questo potrà essere eseguito al centro dell'area di gioco.

6.1.3.3 Qualora venga applicata la regola 1.1.8 è concesso attaccare la porta anche da dietro la linea del fondo campo, purché l'azione non venga deliberatamente giocata dietro la linea di porta, più di quanto strettamente necessario per tentare di realizzare il goal. Qualora la palla sia giocata deliberatamente oltre la linea di fondo, deve essere assegnato un fallo contro la squadra che ha condotto l'azione. Qualora non sia possibile esattamente stabilire la squadra responsabile dell'infrazione deve essere concessa una palla d'arbitro. Il tiro di punizione o la palla d'arbitro deve essere battuto sempre a una distanza di 2 metri dalla linea di fondo.

6.1.4 Il giocatore incaricato di eseguire il tiro di punizione, una volta raggiunta la posizione esatta, non potrà spostarsi fino al momento in cui non avrà lasciato la palla.

Il giocatore incaricato di eseguire il tiro di punizione, non potrà immergersi fino al momento in cui non avrà lasciato la palla.

6.1.5 Gli avversari devono mantenersi ad una distanza di 2 metri fino al momento in cui non viene eseguito il tiro di punizione.

NG: Solo gli avversari devono attenersi a questa regola. L'arbitro può comandare l'esecuzione del tiro anche nel caso in cui non venga rispettata la distanza, nel caso in cui gli avversari non arrechino disturbo al giocatore. In caso contrario la Regola 6.1.5 deve essere applicata alla lettera.

6.1.6 L'arbitro che ha interrotto l'azione deve assicurare che i giocatori siano correttamente disposti per l'esecuzione del tiro di punizione e quindi dare il segnale di ripresa del gioco.

NG: Il gioco deve essere ripreso dall'arbitro che ha interrotto l'azione, se è in condizione di essere ripreso, altrimenti la Regola 6.1.6 deve essere applicata alla lettera.

6.1.7 Il tiro di punizione deve essere eseguito dal giocatore incaricato entro i 3 secondi successivi.

NG: La palla non può essere tirata direttamente verso il canestro avversario. Deve essere toccata prima da un altro giocatore, prima che un goal sia realizzato.

6.1.8 Il giocatore che esegue il tiro di punizione non può toccare la palla prima che questa sia stata toccata da un altro giocatore delle due squadre.

6.1.9 Se il tiro di punizione non è correttamente eseguito si procederà al cambio: è la squadra avversaria che riceverà la palla per battere a sua volta un tiro di punizione.

6.2 Tempo di penalità

6.2.1 Un tempo di penalità può essere accordato per violazione delle Regole 5.1 – 5.10. Alla squadra avversario viene accordato un tiro di punizione.

NG: Si noti che la violazione delle Regole 5.1 – 5.10 è anche punita con un tiro di punizione. Questo significa che il tempo di penalità deve essere accordato in caso di violazioni plateali o ripetute, ad eccezione della Regola 5.10, che deve essere sempre sanzionata con un tempo di penalità.

6.2.2 In caso di irregolarità gli arbitri possono inviare il giocatore responsabile sulla panchina di penalità per 2 minuti. Se viene sanzionato un tiro di rigore il tempo continua a scorrere.

NG: Il tempo di penalità (2 minuti) è un tempo effettivo di gioco.

Il giocatore espulso deve sedersi sulla panchina di penalità prima che l'arbitro decreti la ripresa del gioco.

6.2.3 La panchina di penalità deve essere nelle immediate vicinanze dell'area di cambio. Durante gli ultimi 10 secondi del tempo di penalità al giocatore espulso è consentito di entrare nell'area di cambio, ma né a lui né ad un altro giocatore

di cambio è consentito entrare prima della scadenza del tempo di penalità. Gli ultimi 10 secondi del tempo di penalità devono essere indicati dall'arbitro.

- 6.2.4 A nessun giocatore di cambio è permesso entrare in acqua per rimpiazzare il giocatore spedito dall'arbitro sulla panchina di penalità.
NG: Se viene decretato un tempo di penalità per la violazione della Regola 5.10 (più di 6 giocatori in acqua), l'arbitro deve assicurarsi che vengano rimossi dall'acqua 2 giocatori in modo che la squadra rimanga con solo 5 giocatori in acqua durante il tempo di penalità.
- 6.2.5 Se una squadra ritarda deliberatamente il gioco l'arbitro può sanzionare 2 minuti di penalità dopo aver dato due avvertimenti ufficiali alla quadra (il giocatore che per ultimo ha provocato il ritardo è quello che viene espulso). Se necessario il tempo effettivo di gioco può essere prolungato.
- 6.2.6 Quando una squadra in inferiorità numerica, per un tempo di penalità per uno o più giocatori, subisce un canestro, può fare rientrare il giocatore che è sulla panchina di penalità da maggior tempo (la sua penalità verrà considerata come scontata).
NG: se entrambe le squadre hanno lo stesso numero di giocatori sulla panchina di penalità, nessuna delle due squadre verrà considerata in inferiorità.
Questa regola dovrà essere osservata anche per i tiri di rigore.

6.3 Tiri di rigore

- 6.3.1 Il tiro di rigore viene accordato per violazione delle Regole 5.16 -5.19.
- 6.3.2 Il tiro di rigore viene battuto da un giocatore contro un portiere di fronte al canestro della squadra che ha commesso il fallo.
NG: Le squadre scelgono i giocatori che si affrontano. Tutti gli altri giocatori devono posizionarsi all'esterno dell'area di gioco. Possono stare nella zona di cambio.
- 6.3.3 All'attaccante che batte il tiro di rigore viene consegnata la palla.
NG: L'attaccante deve partire dal centro dell'area di gioco.
- 6.3.4 Il portiere non può stare a più di 2 metri di distanza dalla linea di porta.
NG: Il portiere non può essere un giocatore espulso.
Il portiere non può attaccare l'attaccante prima che questi si sia immerso.
- 6.3.5 L'attaccante ha 45 secondi di tempo per realizzare il canestro. Quando il portiere si è immerso, deve rimanere nella zona del canestro per tutto il tempo del tiro di rigore.
NG: Il portiere non può allontanarsi volontariamente dal canestro; se viene trascinato dall'attaccante, deve riportarsi in prossimità del canestro se non viene più trattenuto. Al portiere non è permesso accompagnare l'attaccante in superficie: occorre insistere sul fatto che è la palla che deve essere portata in superficie. L'arbitro non sono tenuti ad informare le squadre sul tempo rimanente alla conclusione del tiro di rigore. I capitani e i compagni di squadra possono informare i giocatori dalla loro metà dell'area di gioco.
- 6.3.6 L'avvio del tiro di rigore è dato dall'arbitro di superficie.
NG: Il segnale di inizio è un suono lungo continuo (cfr. Regola 4.1.1.2).
Il tempo impiegato per eseguire il tiro di rigore non fa parte del tempo effettivo di gioco.
- 6.3.7 Sia l'attaccante che il portiere possono emergere e immergersi a volontà.
- 6.3.8 Il tiro di rigore finisce:
6.3.8.1 Quando l'attaccante realizza il canestro.
NG: L'arbitro segnala come da Regola 4.4.3.2.
6.3.8.2 Quando il portiere riesce ad impossessarsi della palla ed a portarla sopra la superficie dell'acqua.
NG: L'arbitro segnala come per una interruzione del gioco (cfr. Regola 4.4.3.1).
6.3.8.3 Quando sono trascorsi 45 secondi senza che sia stato realizzato il canestro.
NG: L'arbitro segnala come per una interruzione del gioco (cfr. Regola 4.4.3.1).
- 6.3.9 Se il tiro di rigore viene interrotto a causa di una scorrettezza del portiere, ne deve essere tirato un altro
6.3.9.1 Il giocatore che ha commesso il fallo deve uscire dall'acqua e subire un tempo penalità di 2 minuti. Il tempo parte con la ripresa del gioco dopo l'effettuazione del tiro di rigore.
NG: Il periodo di penalità (2 minuti) comincia con la ripresa del gioco normale. La squadra che batte il tiro di rigore può cambiare attaccante.
6.3.9.2 Se ciò accade durante i tiri di rigore per stabilire il risultato di una partita finita in parità (cfr. Regola 4.2.5.3), il portiere deve uscire immediatamente dall'acqua. Non gli è poi consentito fare né funzione di difensore né di attaccante per la propria squadra.
- 6.3.10 Se il tiro di rigore è interrotto a causa di una scorrettezza dell'attaccante, la palla viene data alla squadra in difesa ed il gioco riparte come dopo la realizzazione di un canestro.

6.4 Regola del vantaggio

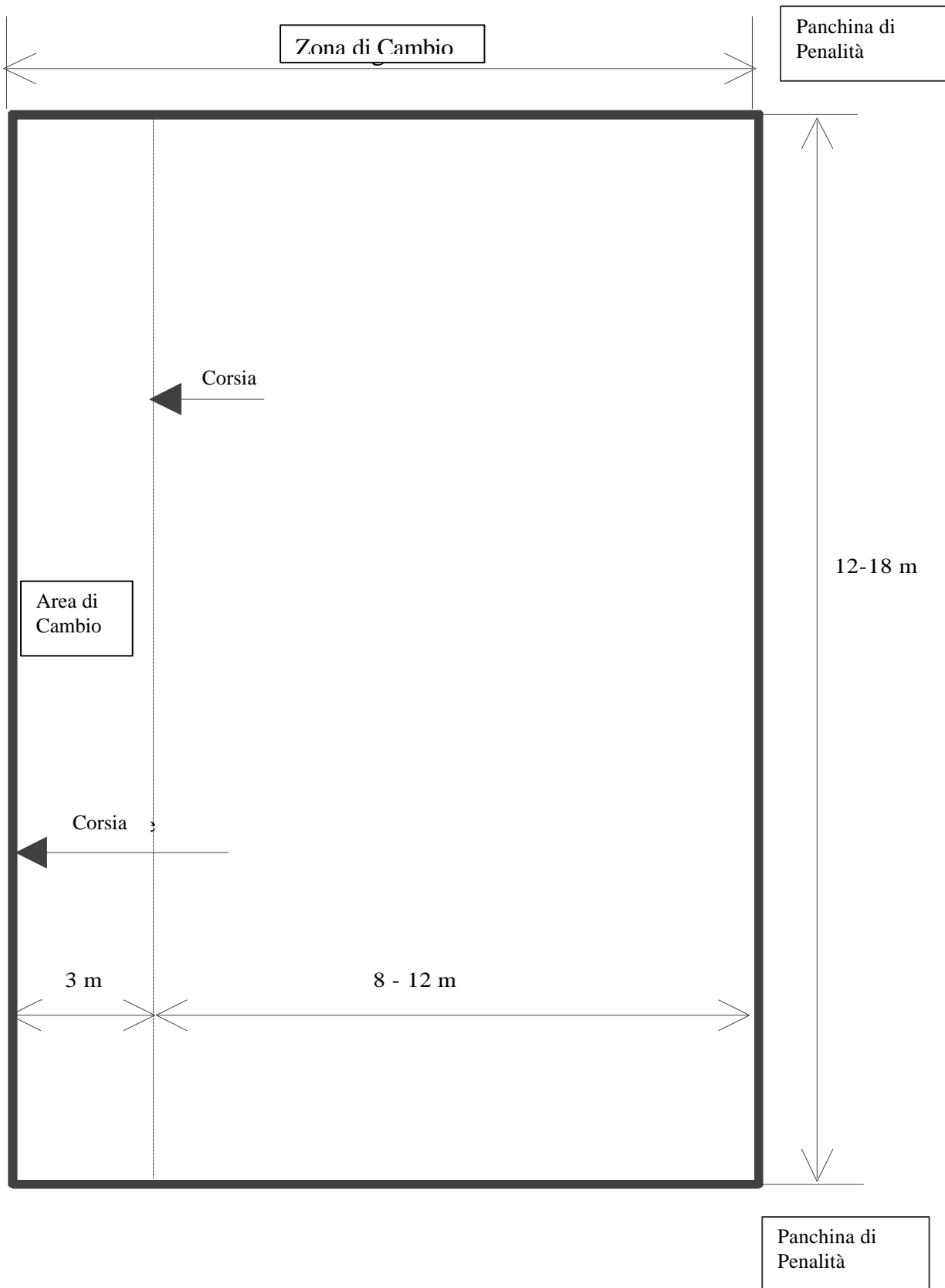
- 6.4.1 Se, in un qualsiasi momento durante la partita, l'arbitro decide che la violazione di una regola non svantaggia la squadra in possesso di palla, il gioco può continuare come se non ci fosse stata la violazione.
- 6.4.2 Questa regola deve essere sempre osservata dall'arbitro.

7 GENERALITA'

7.1 Organizzazione

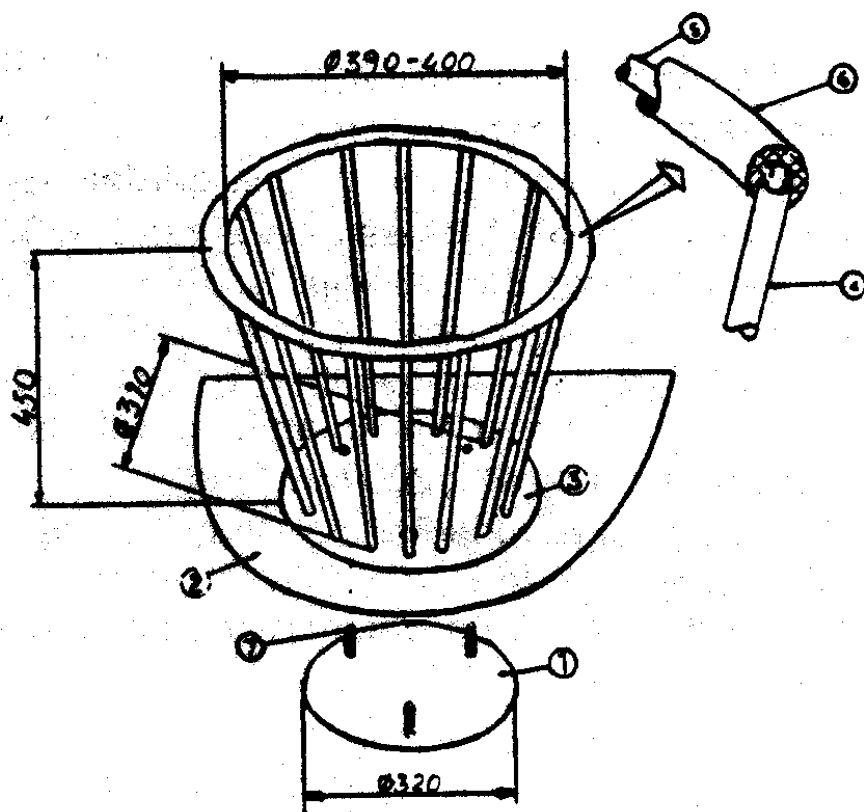
- 7.1.1 Il club organizzatore della partita o del torneo è responsabile del fatto che l'area di gioco, i canestri e la palla siano conformi alle regole.
- 7.1.2 Il club organizzatore è responsabile della fornitura dell'attrezzatura ad aria compressa per gli arbitri subacquei.
- 7.1.3 I giocatori giocano a loro rischio.

APPENDICE 1 : Campo di gioco



APPENDICE 2 : GOAL

POSIZIONE	QUANTITA'	DESCRIZIONE	MATERIALE
1	1	DISCO, 320 X 1,5 MM.	ACCIAIO INOX.
2	1	DISCO DI APPOGGIO	GOMMA
3	1	DISCO, 320 X 5 MM.	ACCIAIO INOX
4	16	BARRA ACCIAIO 10X455	ACCIAIO INOX
5	1	CERCHIO DI ACCIAIO 10X1350 MM.	ACCIAIO INOX
6	1	IMBOTTITURA	NEOPRENE
7	3	DISCO DI ANCORAGGIO M10X25	ACCIAIO INOX
8	3	PERNI	ACCIAIO INOX

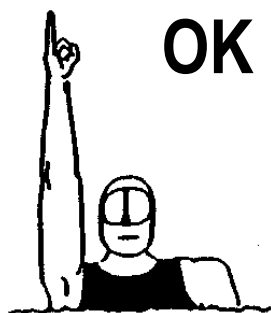


Sono possibili due metodi di ancoraggio del canestro:

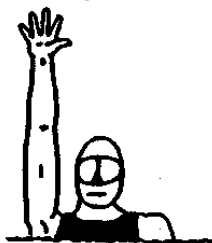
1. per mezzo di un disco di gomma che ancora il canestro con effetto ventosa.
2. attraverso un ancoraggio fisso a vite al fondo della piscina.

Il metodo di fissaggio deve comunque garantire la fissità del canestro in posizione sul fondo della piscina

APPENDICE 3 : SEGNALI MANUALI DEGLI ARBITRI



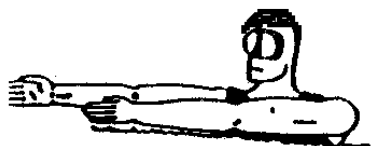
GIOCO INTERROTTO



GOAL SEGNATO



GIOCO INTERROTTO



REGOLA DEL VANTAGGIO



MODO PER INDICARE IL NUMERO DI UN GIOCATORE

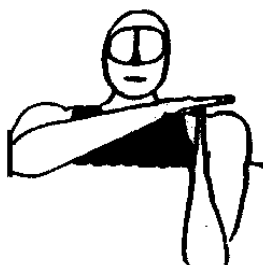


10



Le dita indicano il numero

TIME OUT

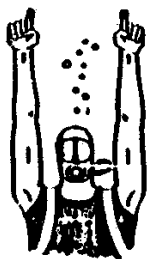


FINE PRIMO TEMPO
O
FINE PARTITA



PALLA FUORI
DELL'AREA DI
GIOCO



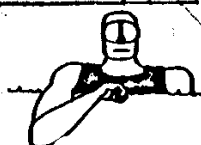
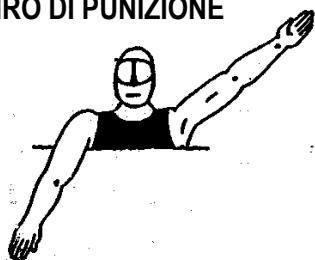


**GIOCO INTERROTTO
DALL'ARBITRO DI
SUPERFICIE**

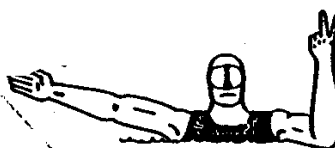
**GIOCO
INTERROTTO
DALL'ARBITRO
IMMERSO**



TIRO DI PUNIZIONE



**GIOCATORE SI E
ARRETO AL
CANESTRO**

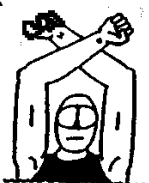


**2 MINUTI DI
PENALITA**

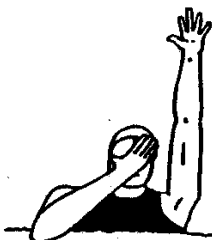
**PRESA
PER LA
GOLA**



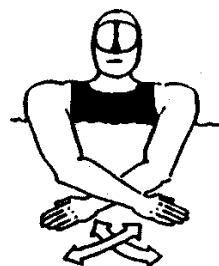
**TIRO DI
RIGORE**



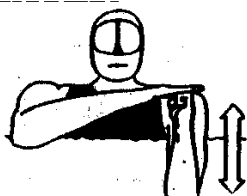
**PRESA PER
L'ATTREZZATURA**



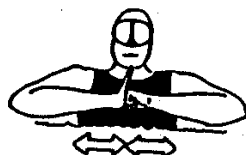
**GOAL
ANNULLATO**



**SPINTO O
STRATTONATO
UN GIOCATORE**



**GIOCO
VIOLENTO**



**GIOCATORE
SENZA PALLA
TRATTENUTO**



APPENDICE 5 : Segnali acustici

Situazione		Suono lungo continuo	Suoni brevi ripetuti	2 suoni lunghi continui	Gesto
		—	••••	— —	
Avvio del gioco		X			
Interruzione del gioco			X		
Goal segnato				X	Pugno alzato
Infrazione di una regola	Tiro di punizione		X		Mano aperta alzata e l'arbitro indica verso la squadra che ha commesso il fallo
	Tempo di penalità		X		Indica verso il giocatore da sanzionare e poi verso la panchina di penalità
	Tiro di rigore			X	
Avvio tiro di punizione		X			
Avvio tiro di rigore		X			
Avvio palla ad arbitro		X			
Gioco continuato					Indica ripetutamente col braccio nella direzione verso cui il gioco deve continuare
Regola del vantaggio					
Fine rigore	10 secondi				Braccio alzato
	Fine				Il braccio è abbassato (tempo scaduto)
Cambio scorretto					Alzata una bandiera bianca o blu