

Settore Pallanuoto
Prot. 2009/mn/9530

Roma, 30 settembre 2009

**Spett.
Società Sportive
Comitati Regionali F.I.N.
G.U.G.
Giustizia Federale**

OGGETTO : Regolamento Tecnico della Pallanuoto

Si trasmettono, qui di seguito, le variazioni apportate al Regolamento Tecnico della Pallanuoto approvate dal Consiglio Federale in data 28.09.2009 ed in vigore dal 1 ottobre 2009.

VECCHIO REGOLAMENTO	NUOVO REGOLAMENTO
Wp. 1.5 - Nelle manifestazioni F.I.N.A. le dimensioni del campo devono essere di mt. 30 di lunghezza e mt. 20 di larghezza (per gli uomini); mentre (per le donne) le dimensioni devono essere di mt. 25 di lunghezza e mt. 20 di larghezza; la profondità minima dell'acqua non deve in alcun punto, essere inferiore a mt. 1,80 (preferibilmente mt. 2,00). La temperatura dell'acqua non deve essere inferiore a 26° C più o meno uno (1) grado centigrado. L'illuminazione non deve essere inferiore a 1500 lux.	Wp. 1.5 - Nelle manifestazioni F.I.N.A. le dimensioni del campo devono essere di mt. 30 di lunghezza e mt. 20 di larghezza (per gli uomini); mentre (per le donne) le dimensioni devono essere di mt. 25 di lunghezza e mt. 20 di larghezza; la profondità minima dell'acqua non deve in alcun punto, essere inferiore a mt. 1,80 (preferibilmente mt. 2,00). La temperatura dell'acqua, in Italia, non deve essere, in alcun campo, inferiore a 25° C gradi centigradi. L'illuminazione non deve essere inferiore a 1500 lux.
Wp 1.7 - Un segnale rosso sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco, dalla parte opposta del tavolo della Giuria per delimitare l'area dove devono sostare i giocatori espulsi e da cui rientreranno. Un altro segnale sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco, dalla parte del tavolo della Giuria per delimitare l'area dove dovranno sostare i giocatori espulsi per 4 minuti effettivi, e da cui rientreranno dopo che il segretario avrà alzato la bandiera o paletta di colore verde.	Wp 1.7 - Un segnale rosso sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco, dalla parte opposta del tavolo della Giuria per delimitare l'area dove devono sostare i giocatori espulsi e da cui rientreranno.
Wp 1.9 - Devono essere fornite al secondo Segretario bandiere separate che dovranno misurare ognuna cm. 35x20 di colore bianco, nero (o blu) rossa e verde.	Wp 1.9 - Devono essere fornite al secondo Segretario bandiere separate che dovranno misurare ognuna cm. 35x20 di colore bianco, nero (o blu) rossa e gialla.

Wp 7.6 - Gli Arbitri hanno il diritto di sospendere la partita in qualsiasi istante se a loro giudizio, la condotta dei giocatori o degli spettatori oppure altre circostanze, possono impedire il regolare svolgimento della stessa. In tutti i casi in cui la partita fosse interrotta, gli Arbitri dovranno stendere un apporto ed inoltrarlo ai competenti Organi Federali. Nota: Saranno adottati due cartellini di colore giallo e rosso per controllare il comportamento delle panchine da utilizzare seguendo queste indicazioni: Il GIALLO si utilizzerà come richiamo ufficiale per il tecnico; mentre per i campionati Italiani il dirigente in panchina, in caso di comportamento scorretto, deve essere sanzionato direttamente con il ROSSO. In seguito alla segnalazione con il cartellino ROSSO, il tecnico, il dirigente, devono lasciare la panchina e andare in tribuna, o in un recinto preventivamente concordato. (Si rende noto, che un tecnico, o un dirigente, possono essere sanzionati direttamente con il ROSSO, senza il precedente GIALLO dove la gravità dell'infrazione lo preveda).	Wp 7.6 - Gli Arbitri hanno il diritto di sospendere la partita in qualsiasi istante se, a loro giudizio, la condotta dei giocatori o degli spettatori oppure altre circostanze possono impedire il regolare svolgimento della stessa. In tutti i casi in cui la partita fosse interrotta, gli Arbitri dovranno stendere un apporto ed inoltrarlo ai competenti Organi Federali. Nota: Saranno adottati due cartellini di colore giallo e rosso per controllare il comportamento delle panchine e dei giocatori che continuano a giocare non correttamente od a simulare da utilizzare seguendo queste indicazioni: Il GIALLO si utilizzerà come richiamo ufficiale per il tecnico e per i giocatori che, secondo l'opinione dell'arbitro, giocano non correttamente o simulano; mentre per i campionati Italiani il dirigente in panchina, in caso di comportamento scorretto, deve essere sanzionato direttamente con il ROSSO. In seguito alla segnalazione con il cartellino ROSSO il tecnico, il dirigente, debbono lasciare la panchina e andare in tribuna o in un recinto preventivamente concordato, mentre i giocatori dovranno uscire dall'acqua ed uscire dall'area di competizione. (Si rende noto che un tecnico, o un dirigente, possono essere sanzionati direttamente con il ROSSO, senza il precedente GIALLO dove la gravità dell'infrazione lo preveda).
Wp 10.1 - Sono compiti del Segretario di Giuria: a) - provvedere alla compilazione del verbale della partita includendo i nomi dei giocatori delle squadre, registrare la cronistoria della partita, dei punti, dei timeout, dei falli da espulsione sia temporanei che definitivi, dei tiri di rigore ,e falli personali commessi da ciascun giocatore. b) - controllare il periodo di espulsione dei giocatori e segnalare la scadenza di tale periodo alzando la bandiera appropriata tranne quando l'Arbitro segnalerà il rientro del giocatore espulso o del sostituto, quando la squadra di quel giocatore ritorni in possesso di palla. c) - alzare la bandiera rossa e segnalare con un fischio, ogni rientro scorretto di un giocatore espulso (o entrata di un sostituto) dopo che il Giudice di Porta le avrà evidenziate con l'apposito segnale. Tale segnale interrompe immediatamente il gioco. d) - segnalare, senza indugio, quando un giocatore si rende responsabile di un terzo fallo personale: e) - alzando la bandiera rossa se tale terzo fallo derivi da un'espulsione; f) - alzando la bandiera rossa ed emettendo un fischio se il terzo fallo derivi dall'assegnazione di un tiro di rigore.	Wp 10.1 - Sono compiti del Segretario di Giuria: a) - provvedere alla compilazione del verbale della partita includendo i nomi dei giocatori delle squadre, registrare la cronistoria della partita, dei punti, dei timeout, dei falli da espulsione sia temporanei che definitivi, dei tiri di rigore ,e falli personali commessi da ciascun giocatore. b) - controllare il periodo di espulsione dei giocatori e segnalare la scadenza di tale periodo alzando la bandiera appropriata tranne quando l'Arbitro segnalerà il rientro del giocatore espulso o del sostituto, quando la squadra di quel giocatore ritorni in possesso di palla. Dopo 4 minuti il Segretario dovrà segnalare il rientro di un sostituto per il giocatore che ha commesso la brutalità sollevando la bandiera gialla insieme con quella di colore appropriato. c) - alzare la bandiera rossa e segnalare, con un fischio, ogni rientro scorretto di un giocatore espulso (o entrata di un sostituto) dopo che il Giudice di Porta le avrà evidenziate con l'apposito segnale. Tale segnale interrompe immediatamente il gioco. d) - segnalare, senza indugio, quando un giocatore si rende responsabile di un terzo fallo personale: (i) - alzando la bandiera rossa se tale terzo

	fallo derivi da un'espulsione; (ii) - alzando la bandiera rossa ed emettendo un fischio se il terzo fallo derivi dall'assegnazione di un tiro di rigore.
Wp 11.3 - Qualora un incontro per il quale sia necessario un risultato definitivo, dovesse concludersi in parità, allo scadere dei quattro tempi regolamentari e dopo cinque (5) minuti di intervallo, verranno disputati due tempi supplementari di tre (3) minuti ciascuno di gioco effettivo, con un riposo di due (2) minuti per consentire alle squadre di cambiare campo. Se al termine dei due tempi supplementari il risultato sarà ancora di parità, si dovranno effettuare una sessione di cinque (5) tiri di rigore per ciascuna squadra. Nel caso di ulteriore parità, si alterneranno ad oltranza al tiro gli stessi cinque rigoristi, sino a quando a parità di esecuzione, una delle due squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra. Nota: nel caso in cui fosse necessario ricorrere ai tiri di rigore, verrà seguita la seguente procedura: a) Se si tratta di definire il risultato tra le due squadre che hanno appena disputato l'incontro, i tiri di rigore verranno effettuati immediatamente e sotto la direzione degli stessi Arbitri che hanno condotto la gara; b) Negli altri casi, la sessione di tiri di rigore verrà disputata trenta (30) minuti dopo il termine dell'incontro conclusivo del girone in questione, o alla prima occasione propizia. A condurre la sessione saranno gli Arbitri che hanno diretto l'ultimo incontro del girone in questione, a condizione che siano neutrali; c) Nel caso in cui fosse necessario determinare il risultato fra due squadre, i rispettivi allenatori saranno tenuti a scegliere i cinque (5) giocatori e il portiere che prenderanno parte alla sessione dei tiri di rigore; per l'incontro in questione; d) I cinque (5) giocatori scelti verranno messi in lista secondo un ordine che determinerà la successione dei tiri di rigore. La sequenza dei tiratori non potrà in alcun caso essere modificata; e) Eventuali giocatori espulsi dal gioco non potranno in alcun caso essere scelti per partecipare alla sessione di tiri di rigore e tanto meno per sostituire il portiere; f) Qualora il portiere venisse espulso nel corso di una sessione di tiri di rigore, uno dei cinque (5) giocatori scelti potrà sostituirlo, senza però avvalersi dei privilegi di cui gode il portiere; dopo aver eseguito la parata, il giocatore potrà essere sostituito da un altro compagno;	Wp 11.3 - Qualora un incontro, per il quale sia necessario un risultato definitivo, dovesse concludersi in parità, allo scadere dei quattro tempi regolamentari e dopo cinque (5) minuti di intervallo, verranno disputati due tempi supplementari di tre (3) minuti ciascuno di gioco effettivo, con un riposo di due (2) minuti per consentire alle squadre di cambiare campo. Se al termine dei due tempi supplementari il risultato sarà ancora di parità, si dovranno effettuare una sessione di cinque (5) tiri di rigore per ciascuna squadra. Nel caso di ulteriore parità, si alterneranno ad oltranza al tiro gli stessi cinque rigoristi, sino a quando a parità di esecuzione, una delle due squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra. Nota: nel caso in cui fosse necessario ricorrere ai tiri di rigore, verrà seguita la seguente procedura: a) Se si tratta di definire il risultato tra le due squadre che hanno appena disputato l'incontro, i tiri di rigore verranno effettuati immediatamente e sotto la direzione degli stessi Arbitri che hanno condotto la gara; b) Negli altri casi, la sessione di tiri di rigore verrà disputata trenta (30) minuti dopo il termine dell'incontro conclusivo del girone in questione, o alla prima occasione propizia. A condurre la sessione saranno gli Arbitri che hanno diretto l'ultimo incontro del girone in questione, a condizione che siano neutrali; c) Nel caso in cui fosse necessario determinare il risultato fra due squadre, i rispettivi allenatori saranno tenuti a scegliere i cinque (5) giocatori e il portiere che prenderanno parte alla sessione dei tiri di rigore: il portiere può essere sostituito in qualunque momento, ma solamente da uno dei giocatori iscritti nelle lista per quell'incontro; d) I cinque (5) giocatori scelti verranno messi in lista secondo un ordine che determinerà la successione dei tiri di rigore. La sequenza dei tiratori non potrà in alcun caso essere modificata; e) Eventuali giocatori espulsi dal gioco non potranno in alcun caso essere scelti per partecipare alla sessione di tiri di rigore e tanto meno per sostituire il portiere; ▪ Qualora il portiere venisse espulso nel corso di una sessione di tiri di rigore, uno dei cinque (5) giocatori scelti potrà sostituirlo, senza però

g) I tiri di rigore verranno eseguiti alternativamente in ognuna delle due porte, e tutti i giocatori, fatta eccezione per quello che sta eseguendo il tiro e per il portiere, saranno tenuti a rimanere seduti sulle rispettive panchine; h) La squadra che eseguirà il primo tiro di rigore verrà stabilita tramite sorteggio; i) Qualora il risultato tra le squadre fosse ancora di parità al termine dei primi cinque (5) tiri di rigore, gli stessi cinque (5) giocatori si alterneranno ad oltranza al tiro, sino a che, a parità di esecuzione, una delle squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra/e. j) Qualora si trattasse di tre squadre, esse si alterneranno effettuando cinque (5) tiri di rigore contro ciascuna delle altre due squadre. L'ordine di successione delle squadre verrà stabilito tramite sorteggio.	avvalersi dei privilegi di cui gode il portiere; <i>nel proseguire con l'esecuzione dei tiri di rigore, il giocatore può essere sostituito da un altro giocatore o dal portiere di riserva. Se un giocatore in campo è espulso durante i tiri di rigore, la posizione del giocatore sarà rimossa dalla lista dei cinque giocatori partecipanti ai tiri di rigore ed un giocatore sostituito verrà inserito nell'ultima posizione della lista;</i> g) I tiri di rigore verranno eseguiti alternativamente in ognuna delle due porte, <i>a meno che le condizioni di una delle due parti del campo di gioco si di vantaggio o di svantaggio per una squadra, in questo caso tutti i tiri potranno essere tirati nella stessa porta. I giocatori che devono eseguire i tiri dovranno rimanere in acqua di fronte alla loro panchina, mentre i portieri dovranno cambiare estremità e tutti i giocatori non coinvolti dovranno sedere sulla panchina della loro squadra;</i> h) La squadra che eseguirà il primo tiro di rigore verrà stabilita tramite sorteggio; i) Qualora il risultato tra le squadre fosse ancora di parità al termine dei primi cinque (5) tiri di rigore, gli stessi cinque (5) giocatori si alterneranno ad oltranza al tiro, sino a che, a parità di esecuzione, una delle squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra/e. o Qualora si trattasse di tre squadre, esse si alterneranno effettuando cinque (5) tiri di rigore contro ciascuna delle altre due squadre. L'ordine di successione delle squadre verrà stabilito tramite sorteggio.
NON ESISTEVA	Wp. 11.5 - <i>Se un incontro (o parte di esso) dovesse essere ripetuto, allora i goals, falli, timeout, e quello successo durante il tempo che deve essere ripetuto saranno rimossi dai verbali dei segretari, tuttavia la brutalità, cattiva condotta ed ogni espulsione per "cartellino rosso" saranno registrati (nuovamente) dai segretari nei verbali.</i>
Wp 12.1 - Ciascuna squadra ha la facoltà di usufruire di tre (3) timeout per partita. Il terzo timeout potrà essere richiesto soltanto nei tempi supplementari. La durata dei timeout deve essere di uno (1) minuto. Un timeout può essere richiesto, in ogni momento dall'allenatore della squadra in possesso di palla anche prima della ripresa del gioco dopo un goal. Egli chiederà il timeout segnalando al segretario o all'arbitro con una parte delle mani che formeranno una T. Se un timeout è richiesto, il segretario o l'arbitro interromperanno immediatamente il gioco con un fischio.	Wp 12.1 – <i>Ogni squadra può richiedere due timeout in ogni partita ed un timeout addizionale al via dei tempi supplementari, inclusi i timeout di cui non è stato richiesto l'utilizzo durante la partita.</i> La durata dei timeout deve essere di uno (1) minuto. Un timeout può essere richiesto, in ogni momento dall'allenatore della squadra in possesso di palla anche prima della ripresa del gioco dopo un goal. Egli chiederà il timeout segnalando al segretario o all'arbitro con una parte delle mani che formeranno una T. Se un timeout è richiesto, il segretario o l'arbitro interromperanno immediatamente il gioco con un fischio <i>ed i giocatori dovranno immediatamente ritornare nelle proprie rispettive metà campo di gioco.</i>
Wp 13.1 - Prima dell'inizio della partita ed alla	Wp 13.1 – <i>La squadra iscritta per prima nel</i>

presenza degli arbitri, i due capitani tireranno a sorte, con una moneta, la scelta del campo. Il vincitore del sorteggio, avrà la facoltà di scelta della parte del campo da dove iniziare la partita. <u>In Italia non viene più effettuato il sorteggio vedere normativa in vigore per i campionati</u>	<i>programma ufficiale dovrà indossare le calotte bianche o quelle con i colori sociali ed all'inizio dell'incontro si posizionerà alla sinistra del tavolo della giuria. L'altra squadra dovrà indossare calotte blu o di colore contrastante e si posizionerà, all'inizio dell'incontro, alla destra della giuria.</i> <i>In Italia l'Arbitro effettuerà, nei campi scoperti prima dell'inizio dell'incontro, il sorteggio del campo.</i>
13.2 - All'inizio di ciascun tempo di gioco, i giocatori debbono prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, ad un metro l'uno dall'altro, e ad una distanza non inferiore ad un metro dai montanti della porta (soltanto due giocatori potranno prendere posizione fra i montanti della porta). Nell'allineamento sulla linea di porta, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, la linea di porta.	Wp 13.2 - All'inizio di ciascun tempo di gioco, i giocatori debbono prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, a <i>circa</i> un metro l'uno dall'altro, e ad una distanza non inferiore ad un metro dai montanti della porta (soltanto due giocatori potranno prendere posizione fra i montanti della porta). Nell'allineamento sulla linea di porta, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, la linea di porta. Nota: nessun giocatore dovrà tirare la linea di fondo campo in avanti ed il giocatore che nuota per il possesso della palla non deve avere i piedi appoggiati alla porta per tentare di spingersi all'inizio della ripresa del gioco.
Wp 18.1 - L'Arbitro effettuerà la rimessa in gioco: a) – quando all'inizio di un tempo di gioco la posizione del pallone lasciato cadere o lasciato al centro è tale da produrre un palese vantaggio ad una squadra. b) – quando a causa di falli commessi simultaneamente da uno o più giocatori di opposte squadre, l'Arbitro non abbia potuto o gli sia stato impossibile individuare il responsabile del primo fallo; c) – quando entrambi gli Arbitri fischiano contemporaneamente un fallo semplice a ciascuna delle due squadre; d) - quando il pallone colpisce un ostacolo o vi resta trattenuto, al di sopra dell'acqua nel campo di gioco.	Wp 18.1 - L'Arbitro effettuerà la rimessa in gioco: a) – quando all'inizio di un tempo di gioco la posizione del pallone lasciato cadere o lasciato al centro è tale da produrre un palese vantaggio ad una squadra. b) – quando a causa di falli <i>ordinari</i> commessi simultaneamente da uno o più giocatori di opposte squadre, l'Arbitro non abbia potuto o gli sia stato impossibile individuare il responsabile del primo fallo; c) – quando entrambi gli Arbitri fischiano contemporaneamente un fallo semplice a ciascuna delle due squadre; d) - quando il pallone colpisce un ostacolo o vi resta trattenuto, al di sopra dell'acqua nel campo di gioco; e) – quando nessuna squadra abbia il possesso di palla e l'arbitro (o gli arbitri) assegni una doppia espulsione.
Wp 20.4 - Tenersi o prendere slancio dai montanti della porta o dalle sbarre che la sostengono; aggrapparsi o prendere slancio dai bordi della vasca, durante il gioco, tenersi alle sbarre, eccetto all'inizio dei tempi di gioco.	Wp 20.4 - Tenersi o prendere slancio dai montanti della porta o dalle sbarre che la sostengono; aggrapparsi o prendere slancio dai bordi della vasca durante il gioco <i>effettivo</i> all'inizio dei tempi di gioco.
Wp 20.11 - Per un giocatore della squadra in possesso del pallone, commettere una infrazione secondo le regole Wp 20.9, (ostacolare un avversario), o Wp 20.10 (spingersi o staccarsi da un avversario), prima di un tiro libero, tiro d'angolo o	CANCELLATO

rimessa del portiere.	
Wp 20.12 - Trovarsi a meno di due metri dalla linea della porta avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro il pallone. Non è considerato fallo quando un giocatore in possesso del pallone nella zona dei due metri, lo passi ad un compagno collocato dietro la linea del pallone che ricevendolo, tiri immediatamente in rete e prima che il giocatore che ha effettuato il passaggio abbia potuto lasciare la zona dei due metri. Nota: Se il giocatore che ha ricevuto il passaggio non effettua un tiro in porta, il giocatore che ha passato all'indietro il pallone, dovrà immediatamente uscire dall'area dei 2 metri.	Wp 20.11 - Trovarsi a meno di due metri dalla linea della porta avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro il pallone. Non è considerato fallo quando un giocatore in possesso del pallone nella zona dei due metri, lo passi ad un compagno collocato dietro la linea del pallone che ricevendolo, tiri immediatamente in rete e prima che il giocatore che ha effettuato il passaggio abbia potuto lasciare la zona dei due metri. Nota: Se il giocatore che ha ricevuto il passaggio non effettua un tiro in porta, il giocatore che ha passato all'indietro il pallone, dovrà immediatamente uscire dall'area dei 2 metri.
Wp 20.13 - Eseguire un tiro di rigore in modo irregolare. Nota: vedi Wp. 23.4 metodo per eseguire il tiro di rigore.	Wp 20.12 - Eseguire un tiro di rigore in modo irregolare. Nota: vedi Wp. 23.4 metodo per eseguire il tiro di rigore.
Wp 20.14 - Perdere volontariamente tempo nell'eseguire un tiro libero, una rimessa del portiere, un tiro d'angolo. Nota: vedi nota Wp 16.2.	Wp 20.13 - Perdere volontariamente tempo nell'eseguire un tiro libero, una rimessa del portiere, un tiro d'angolo. Nota: vedi nota Wp 16.2.
Wp 20.15 - Per il portiere toccare il pallone oltre la linea di metà campo o sorpassarla.	Wp 20.14 - Per il portiere toccare il pallone oltre la linea di metà campo o sorpassarla.
Wp 20.16 - Lanciare il pallone fuori dai lati del campo di gioco, compreso il pallone che rimbalza sul bordo dello stesso, al di sopra della superficie dell'acqua.	Wp 20.15 – <i>All'ultimo tocco della palla questa vada fuori della zona del campo di gioco (incluso quando la palla rimbalzi dal bordo del campo sopra il livello dell'acqua), eccetto il caso di un giocatore difensore che devii un tiro oltre la zona del campo di gioco, in questo caso un tiro libero sarà assegnato alla squadra di difesa.</i>
Wp 20.18 - Perdere tempo. Nota: E' sempre concesso all'Arbitro assegnare un fallo semplice, secondo questa regola, prima che sia trascorso il periodo di 30" di possesso della palla. Se il portiere è l'unico giocatore della sua squadra nella sua metà campo, e riceve un passaggio da un suo compagno che si trova nella metà campo avversaria, sarà considerata perdita di tempo. Nell'ultimo minuto l'Arbitro dovrà essere certo che vi sia intenzionalmente perdita di tempo prima di applicare la regola.	CANCELLATO
Wp 21.2 - Un giocatore espulso deve nuotare per raggiungere l'area di espulsione, sistemata dietro la propria linea di porta senza uscire dall'acqua. Un giocatore espulso che esce dall'acqua (oltre a quella seguita dal rientro del sostituto), sarà ritenuto colpevole di una infrazione alla reg. Wp 21.09 (mancanza di rispetto) e quindi espulso	Wp 21.2 - Un giocatore espulso deve nuotare per raggiungere l'area di espulsione, sistemata dietro la propria linea di porta senza uscire dall'acqua. Un giocatore espulso che esce dall'acqua (oltre a quella seguita dal rientro del sostituto), sarà ritenuto colpevole di una infrazione alla reg. Wp 21.10 (<i>cattiva condotta</i>) e quindi espulso definitivamente

definitivamente con sostituzione.	con sostituzione.
Nota: Un giocatore espulso (incluso quello espulso, in base alle regole, per il resto dell'incontro), deve rimanere in acqua e andare (può nuotare sott'acqua nel percorso), nella propria area di rientro vicino alla linea di goal, senza interferire nella ripresa del gioco. Il giocatore espulso può nuotare in ogni spazio fra il bordo della piscina e la linea delle corsie laterali e verso l'area di espulsione, nuotando dietro la porta, per raggiungere la propria area di rientro, con l'accortezza di non interferire con l'allineamento della linea di goal (porta). Al raggiungimento dell'area di rientro, il giocatore dovrà visibilmente ergersi dalla superficie dell'acqua prima che a lui (o al suo sostituto), venga permesso di rientrare secondo le regole. Comunque, non sarà necessario che il giocatore espulso rimanga nell'area di rientro ininterrottamente fino all'arrivo del sostituto.	Nota: Un giocatore espulso (incluso quello espulso, in base alle regole, per il resto dell'incontro), deve rimanere in acqua e andare (può nuotare sott'acqua nel percorso), nella propria area di rientro vicino alla linea di goal, senza interferire nella ripresa del gioco. Il giocatore espulso può <i>uscire dal campo di gioco in qualsiasi punto e successivamente nuotare</i> per raggiungere la propria area di rientro, con l'accortezza di non interferire con l'allineamento della linea di goal (porta). Al raggiungimento dell'area di rientro, il giocatore dovrà visibilmente ergersi dalla superficie dell'acqua prima che a lui (o al suo sostituto), venga permesso di rientrare secondo le regole. Comunque, non sarà necessario che il giocatore espulso rimanga nell'area di rientro ininterrottamente fino all'arrivo del sostituto.
Wp 21.3 - Al giocatore espulso o ad un suo sostituto, verrà concesso il permesso di rientrare in campo dopo che si verifichi una delle seguenti circostanze: a) - quando i 20" secondi di gioco effettivo sono scaduti, allora il segretario alzerà la bandiera appropriata ammesso che il giocatore escluso abbia raggiunto la sua zona di rientro secondo le regole; b) - quando sia stato realizzato un goal; c) - quando la squadra del giocatore espulso sia tornata in possesso di palla (il che significa averne il controllo materiale), durante i momenti di gioco effettivo, a quel punto l'arbitro di difesa segnerà di rientrare con un cenno della mano; d) quando l'arbitro assegna un tiro libero o una rimessa in gioco a favore della squadra del giocatore espulso, questo segnale varrà come segnale di rientro del giocatore a condizione che: a.1) - abbia raggiunto la propria area di rientro; b.2) - non salti non si spinga dal lato o dal bordo della vasca o del campo di gioco; c.3) - non modifichi l'assetto della porta; d.4) - a un sostituto non sarà concesso rientrare in sostituzione di un giocatore espulso, sino a che il medesimo non abbia raggiunto la sua area di rientro (espulsione). Questi provvedimenti si dovranno applicare anche nel caso di rientro di un sostituto, quando un giocatore è espulso per la terza volta, o nel caso sia stato per altre ragioni espulso definitivamente con sostituzione per il resto della	Wp 21.3 - Al giocatore espulso o ad un suo sostituto, verrà concesso il permesso di rientrare in campo dopo che si verifichi una delle seguenti circostanze: a) - quando i 20" secondi di gioco effettivo sono scaduti, allora il segretario alzerà la bandiera appropriata ammesso che il giocatore escluso abbia raggiunto la sua zona di rientro secondo le regole; b) - quando sia stato realizzato un goal; c) - quando la squadra del giocatore espulso sia tornata in possesso di palla (il che significa averne il controllo materiale), durante i momenti di gioco effettivo, a quel punto l'arbitro di difesa segnerà di rientrare con un cenno della mano; d) quando l'arbitro assegna un tiro libero o una rimessa in gioco a favore della squadra del giocatore espulso, questo segnale varrà come segnale di rientro del giocatore a condizione che: a.1) - abbia raggiunto la propria area di rientro; b.2) - non salti non si spinga dal lato o dal bordo della vasca o del campo di gioco; c.3) - non modifichi l'assetto della porta; d.4) - <i>ad</i> un sostituto non sarà concesso rientrare in sostituzione di un giocatore espulso, sino a che il medesimo non abbia raggiunto la sua area di rientro (espulsione), <i>eccetto tra i tempi di gioco, dopo un goal o durante un timeout. Dopo che una rete sia stata segnata un giocatore espulso od un sostituto può entrare in campo da qualsiasi parte.</i>

partita. Nota: l'arbitro non darà il segnale di rientro ad un sostituto e neppure il segretario lo segnalerà alla fine del tempo di espulsione 20", fino a che il giocatore espulso, non abbia raggiunto la sua area di espulsione. Quanto sopra si applicherà anche per il rientro del sostituto che rimpiazza (sostituisce), un giocatore espulso definitivamente per il resto della partita. Nel caso che il giocatore espulso non ritorni nella sua area di rientro, al sostituto non verrà concesso di entrare sino alla segnatura di un goal o alla fine del tempo. La primaria responsabilità di segnalare il rientro di un giocatore è innanzitutto dell'arbitro di difesa, tuttavia l'arbitro d'attacco può anche aiutare, e il segnale di entrambi gli arbitri sarà valido. Se un arbitro sospetta un rientro irregolare o il giudice di porta ha segnalato l'infrazione, allora l'arbitro dovrà accertarsi che l'altro arbitro non abbia segnalato il rientro. L'arbitro di difesa che deve dare al giocatore o al sostituto l'autorizzazione al rientro, dovrà soprassedere a concederlo nel caso che l'altro arbitro abbia fischio un fallo, restituendo il possesso della palla alla squadra avversaria. Un cambio di possesso di palla non si verifica solamente alla fine di un periodo di gioco, dato che ad un giocatore espulso od al suo sostituto sarà permesso rientrare se la sua squadra guadagna il possesso di palla al momento dell'inizio del successivo periodo di gioco. Se un giocatore è stato espulso alla fine di un tempo di gioco, gli arbitri ed il segretario dovranno assicurarsi che le squadre abbiano il giusto numero di giocatori, prima di effettuare la ripresa del gioco nel tempo successivo.	Questi provvedimenti si dovranno applicare anche nel caso di rientro di un sostituto, quando un giocatore è espulso per la terza volta, o nel caso sia stato per altre ragioni espulso definitivamente con sostituzione per il resto della partita. Nota: l'arbitro non darà il segnale di rientro ad un sostituto e neppure il segretario lo segnalerà alla fine del tempo di espulsione 20", fino a che il giocatore espulso, non abbia raggiunto la sua area di espulsione. Quanto sopra si applicherà anche per il rientro del sostituto che rimpiazza (sostituisce), un giocatore espulso definitivamente per il resto della partita. Nel caso che il giocatore espulso non ritorni nella sua area di rientro, al sostituto non verrà concesso di entrare sino alla segnatura di un goal o alla fine del tempo <i>o timeout</i>. La primaria responsabilità di segnalare il rientro di un giocatore è innanzitutto dell'arbitro di difesa, tuttavia l'arbitro d'attacco può anche aiutare, e il segnale di entrambi gli arbitri sarà valido. Se un arbitro sospetta un rientro irregolare o il giudice di porta ha segnalato l'infrazione, allora l'arbitro dovrà accertarsi che l'altro arbitro non abbia segnalato il rientro. L'arbitro di difesa che deve dare al giocatore o al sostituto l'autorizzazione al rientro, dovrà soprassedere a concederlo nel caso che l'altro arbitro abbia fischio un fallo, restituendo il possesso della palla alla squadra avversaria. Un cambio di possesso di palla non si verifica solamente alla fine di un periodo di gioco, dato che ad un giocatore espulso od al suo sostituto sarà permesso rientrare se la sua squadra guadagna il possesso di palla al momento dell'inizio del successivo periodo di gioco. Se un giocatore è stato espulso alla fine di un tempo di gioco, gli arbitri ed il segretario dovranno assicurarsi che le squadre abbiano il giusto numero di giocatori, prima di effettuare la ripresa del gioco nel tempo successivo.
Wp 21.6 - Tentare di intercettare o bloccare un tiro con le due mani al di fuori dell'area dei 5 metri. Nota: Per un giocatore difendente, tentare di intercettare o bloccare un tiro diretto a rete con le due mani al di fuori dell'area dei 5 metri, sarà punita con l'espulsione.	Wp 21.6 - Tentare di bloccare <i>un passaggio od</i> un tiro con le due mani al di fuori dell'area dei 5 metri.
Wp 21.10 - Tenere cattiva condotta, compreso l'uso di un linguaggio scorretto, rifiuto di obbedienza o mancanza di rispetto verso gli Arbitri o Ufficiali di gara, gioco violento, e nel persistere del gioco sleale. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la regola Wp 21.3. Nota: Qualora un giocatore commettesse una qualsiasi delle infrazioni contemplate dalla presente	Wp 21.10 – <i>Essere colpevoli di</i> cattiva condotta, compreso l'uso di un linguaggio <i>inaccettabile</i>, persistere nel gioco <i>falloso ed aggressivo</i>, rifiutare obbedienza o <i>manifestare</i> mancanza di rispetto verso gli Arbitri o Ufficiali di gara, <i>od avere una condotta contraria allo spirito delle regole e di natura tale da gettare discredito al gioco</i>. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la regola Wp 21.3 <i>e dovrà abbandonare l'area della</i>

regola durante l'intervallo fra i tempi di gioco, nel corso di un timeout, o prima che il gioco venga ripreso a seguito di una rete segnata dalla propria squadra, il giocatore colpevole dell'infrazione verrà espulso definitivamente con sostituzione per il resto della gara. La sostituzione verrà concessa nel momento in cui, terminato l'intervallo in questione, la squadra del giocatore espulso <u>entrerà</u> nuovamente in possesso della palla (ovvero sia in grado di controllare la palla) o comunque, al verificarsi di una delle condizioni previste dalla regola WP 21.3.	<i>competizione.</i> Nota: <i>Se un giocatore commette qualsiasi mancanza menzionata in questa regola durante l'intervallo tra i periodi di gioco, durante un timeout o dopo un goal, il giocatore dovrà essere espulso per il resto dell'incontro e ad un sostituto dovrà essere permesso di entrare immediatamente prima della ripresa del gioco, poiché tutte queste situazioni sono considerate essere tempo d'intervallo.</i>
Wp 21.11 - Commettere un atto di brutalità (dare calci o colpire, o tentare di dare calci o colpire con premeditata intenzionalità), contro un avversario o un Ufficiale di gara, sia durante il gioco, che nell'intervallo tra i periodi di gioco (compresi i timeout) o qualsiasi interruzione. Il giocatore colpevole sarà espulso per il resto dell'incontro e alla squadra avversaria verrà accordato un tiro di rigore. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo. Nota: Qualsiasi tipo di fallo che si verifica nei tempi di intervallo, vale a dire dopo un goal o prima di un Tiro di rigore od in caso di incedente (richiesta dei 3 minuti) o nei Time Out o negli intervalli tra i periodi di gioco, deve essere sanzionato come cattiva condotta quindi: EDCS del/i colpevole/i con il rientro immediato del/i sostituto/i. Questi provvedimenti non saranno invece applicabili qualora l'episodio si verificasse nel periodo che precede l'effettivo inizio dell'incontro. Nel caso in cui a commettere l'atto di brutalità fosse in qualsiasi momento dell'incontro un giocatore seduto in panchina, egli verrà espulso definitivamente per il resto dell'incontro, ed il capitano della squadra dovrà richiamare fuori dall'acqua un compagno a sua scelta e la squadra giocherà quattro (4) minuti in inferiorità numerica. Il giocatore richiamato in panchina dal Capitano, potrà successivamente essere impiegato nel corso del resto dell'incontro e a suo carico non verrà registrato alcun fallo personale in relazione all'episodio.	Wp 21.11 - Commettere un atto di brutalità <i>o giocare in maniera violenta (incluso scalciare</i>, colpire o tentare di <i>colpire con</i> calci o colpire con premeditata intenzionalità), contro un avversario o un Ufficiale di gara, sia durante il gioco, che <i>le seguenti interruzioni:</i> nell'intervallo tra i periodi di gioco, <i>timeout o dopo un goal.</i> <i>Se questo avviene durante il gioco</i> il giocatore colpevole <i>dovrà essere</i> espulso per il resto dell'incontro <i>ed abbandonare l'area della competizione ed</i> alla squadra avversaria verrà accordato un tiro di rigore. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo. Se l'arbitro/gli arbitri fischiano brutalità simultanee od azioni di gioco in maniera violenta a giocatori di opposte squadre durante il gioco, entrambi i giocatori saranno espulsi per il resto dell'incontro con sostituzione dopo che saranno trascorsi quattro (4) minuti di gioco effettivo. La squadra che aveva il possesso di palla tirerà il primo tiro di rigore ed a seguire l'altra squadra tirerà un tiro di rigore. Dopo il secondo tiro di rigore la squadra, che aveva il possesso di palla, riprenderà il gioco con un tiro libero sulla o dietro la linea di metà campo. <i>Se questo incidente avviene durante le seguenti interruzioni: timeout, dopo un goal o durante qualunque intervallo tra i periodi di gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro e dovrà abbandonare l'area della competizione. Nessun tiro di rigore dovrà essere assegnato. Il giocatore colpevole potrà essere sostituito dopo che saranno trascorsi quattro (4) minuti di gioco effettivo ed il gioco ripartirà nella maniera normale.</i> Nel caso in cui a commettere l'atto di brutalità fosse in qualsiasi momento dell'incontro un giocatore seduto in panchina, egli verrà espulso definitivamente per il resto dell'incontro, ed il capitano della squadra dovrà richiamare fuori dall'acqua un compagno a sua scelta e la squadra giocherà quattro (4) minuti in inferiorità numerica. Il giocatore richiamato in panchina dal Capitano, potrà

	successivamente essere impiegato nel corso del resto dell'incontro e a suo carico non verrà registrato alcun fallo personale in relazione all'episodio.
Wp 21.12 - Per un giocatore della squadra non in possesso della palla, commettere una delle seguenti infrazioni prima della effettuazioni di un TIRO LIBERO, RIMESSA DEL PORTIERE, TIRO D'ANGOLO, TIRO DI RIGORE; o da un giocatore di entrambe le squadre prima di una RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO: - Wp 20.9 - ostacolare un avversario; - Wp 20.10 - spingere o allontanarsi spingendo un avversario; - Wp 21.4 a Wp 21.11 - commettere un fallo da espulsione. Il tiro originale (viene anche incluso il tiro neutrale), andrà mantenuto. Il giocatore dovrà essere espulso definitivamente per il resto dell'incontro dove il regolamento lo prevede.	CANCELLATO
Wp 21.13 - Quando giocatori di opposte squadre commettessero simultaneamente una delle seguenti infrazioni prima di un TIRO LIBERO, una RIMESSA DEL PORTIERE, un TIRO D'ANGOLO, un TIRO DI RIGORE, una RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO: - Wp 20.9 - ostacolare un avversario; - Wp 20.10 - spingere o allontanarsi spingendo un avversario; - Wp 21.4 a Wp 21.11 - commettere un fallo da espulsione. Entrambi i giocatori verranno espulsi e la squadra in attacco manterrà il possesso di palla. Nei casi previsti dal regolamento, i giocatori verranno espulsi definitivamente per il resto dell'incontro. Nota: Entrambi i giocatori espulsi in base a questa regola, potranno rientrare al verificarsi di una delle circostanze contemplate dalla regola WP 21.3 o al primo cambio di possesso di palla. Se i giocatori espulsi temporaneamente a seguito di tale regola, potessero rientrare prima che abbiano raggiunto le rispettive aree di rientro, l'arbitro di difesa potrà far cenno ai giocatori di rientrare appena hanno raggiunto la propria area di rientro. Non è necessario che l'arbitro nel segnalare il rientro, attenda che entrambe i giocatori siano pronti a rientrare.	Wp 21.12 – <i>Nel caso di espulsioni simultanee di giocatori di opposte squadre durante il gioco, entrambi i giocatori saranno espulsi per venti (20) secondi.</i> <i>Il tempo dei trenta (30) secondi di possesso sarà azzerato ed il gioco riprenderà con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso di palla. Se nessuna squadra aveva il possesso della palla al momento in cui sono state sanzionate le espulsioni simultanee, il gioco dovrà essere ripreso con un tiro neutrale.</i> Nota: Entrambi i giocatori espulsi in base a questa regola, potranno rientrare al verificarsi di una delle circostanze contemplate dalla regola WP 21.3 o al primo cambio di possesso di palla. Se i giocatori espulsi temporaneamente a seguito di tale regola, potessero rientrare prima che abbiano raggiunto le rispettive aree di rientro, l'arbitro di difesa potrà far cenno ai giocatori di rientrare appena hanno raggiunto la propria area di rientro. Non è necessario che l'arbitro nel segnalare il rientro, attenda che entrambe i giocatori siano pronti a rientrare.
Wp 21.14 - Qualora venga commessa da parte di un giocatore della squadra in possesso del pallone una infrazione alle regole dalla Wp 21.4 alla Wp 21.11 (falli gravi, prima della effettuazione di UN TIRO LIBERO, di una RIMESSA DEL PORTIERE, di un	CANCELLATO

TIRO D'ANGOLO, di UN TIRO DI RIGORE; salvo che: a) - il giocatore debba essere espulso definitivamente dalla partita dove la regola lo preveda; b) - se l'infrazione è commessa al momento dell'effettuazione di un tiro di rigore, il tiro di rigore stesso deve essere mantenuto.	
Wp 21.15 - Per un giocatore espulso rientrare, o per un giocatore di riserva entrare in acqua irregolarmente, incluso: a) - senza avere il permesso del segretario, o di un arbitro; b) - da un qualsiasi altro punto che non sia la propria area di espulsione; (ad eccezione quando il regolamento prevede la sostituzione immediata); c) - saltando, o spingendosi dal lato o dal muro della vasca o del campo di gioco; d) - variando l'allineamento della porta. Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla squadra <u>non in possesso di palla</u>, il giocatore colpevole verrà espulso e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro di rigore. Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla squadra <u>in possesso di palla</u>, il giocatore colpevole verrà espulso e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro libero.	Wp 21.13 - Per un giocatore espulso rientrare, o per un giocatore di riserva entrare in acqua irregolarmente, incluso: a) - senza avere il permesso del segretario, o di un arbitro; b) - da un qualsiasi altro punto che non sia la propria area di espulsione; (ad eccezione quando il regolamento prevede la sostituzione immediata); c) - saltando, o spingendosi dal lato o dal muro della vasca o del campo di gioco; d) - variando l'allineamento della porta. Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla squadra <u>non in possesso di palla</u>, il giocatore colpevole verrà espulso e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro di rigore. <i>Questo giocatore riceverà solo un fallo personale aggiuntivo: questo dovrà essere scritto sul verbale PNV1 dal segretario come espulsione-rigore (ET-TR).</i> Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla squadra <u>in possesso di palla</u>, il giocatore colpevole verrà espulso e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro libero.
Wp 21.16 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione, secondo la regola Wp 21.3, ed il tiro di rigore verrà mantenuto o ribattuto. Nota: Una forma molto comune di interferenza nell'effettuazione di un tiro di rigore, è quando un giocatore avversario tira un calcio al giocatore che si appresta a tirare, giusto nel momento che il tiro sta per essere effettuato. Per prevenire simile interferenza, è essenziale per gli Arbitri assicurarsi che tutti i giocatori al momento della battuta, siano alla distanza di 2 metri dal tiratore. L'Arbitro dovrà anche permettere che i giocatori della squadra che si difende, abbiano il primario diritto di prendere posizione a 2 metri dal giocatore che esegue il tiro di rigore.	Wp 21.14 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione, secondo la regola Wp 21.3, ed il tiro di rigore verrà mantenuto o ribattuto. Nota: Una forma molto comune di interferenza nell'effettuazione di un tiro di rigore, è quando un giocatore avversario tira un calcio al giocatore che si appresta a tirare, giusto nel momento che il tiro sta per essere effettuato. Per prevenire simile interferenza, è essenziale per gli Arbitri assicurarsi che tutti i giocatori al momento della battuta, siano alla distanza di 2 metri dal tiratore. L'Arbitro dovrà anche permettere che i giocatori della squadra che si difende, abbiano il primario diritto di prendere posizione a 2 metri dal giocatore che esegue il tiro di rigore.
Wp 21.17 - Qualora il portiere, prima della battuta di un tiro di rigore, disattenda l'osservanza di posizionarsi correttamente sulla linea di porta e sia stato richiamato dall'arbitro. Un altro giocatore della	Wp 21.15 - Qualora il portiere, prima della battuta di un tiro di rigore, disattenda l'osservanza di posizionarsi correttamente sulla linea di porta e sia stato richiamato dall'arbitro. Un altro giocatore della

stessa squadra, potrà prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei vantaggi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere.	stessa squadra, potrà prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei vantaggi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere.
Wp 21.18 - Quando il giocatore è espulso, il periodo di espulsione inizierà immediatamente quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che esegue il tiro libero, o quando la palla sia stata toccata a seguito di una rimessa dell'arbitro (tiro neutrale).	Wp 21.16 - Quando il giocatore è espulso, il periodo di espulsione inizierà immediatamente quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che esegue il tiro libero, o quando la palla sia stata toccata a seguito di una rimessa dell'arbitro (tiro neutrale).
Wp 21.19 - Se un giocatore espulso, intenzionalmente interferisce con il gioco stesso, o con l'allineamento della porta, un tiro di rigore deve essere assegnato alla squadra avversaria, e il giocatore espulso sarà gravato di un ulteriore fallo personale. Se un giocatore espulso non inizia a lasciare quasi immediatamente il campo di gioco, l'arbitro dovrà considerare tale comportamento una infrazione a questa regola come: "interferenza intenzionale".	Wp 21.17 - Se un giocatore espulso, intenzionalmente interferisce con il gioco stesso, o con l'allineamento della porta, un tiro di rigore deve essere assegnato alla squadra avversaria, e il giocatore espulso sarà gravato di un ulteriore fallo personale. Se un giocatore espulso non inizia a lasciare quasi immediatamente il campo di gioco, l'arbitro dovrà considerare tale comportamento una infrazione a questa regola come: "interferenza intenzionale".
Wp 21.20 - Qualora la partita continui con i tempi supplementari, e un giocatore al termine del tempo regolamentare, si trova fuori dal campo perché espulso temporaneamente, il restante tempo di penalizzazione, verrà scontato nel primo tempo supplementare. I falli personali assegnati a ciascun giocatore nei tempi regolamentari, dovranno essere riportati nel conteggio dei successivi tempi supplementari. Un giocatore espulso definitivamente, non potrà giocare nei tempi supplementari.	Wp 21.18 - Qualora la partita continui con i tempi supplementari, e un giocatore al termine del tempo regolamentare, si trova fuori dal campo perché espulso temporaneamente, il restante tempo di penalizzazione, verrà scontato nel primo tempo supplementare. I falli personali assegnati a ciascun giocatore nei tempi regolamentari, dovranno essere riportati nel conteggio dei successivi tempi supplementari. Un giocatore espulso definitivamente, non potrà giocare nei tempi supplementari.
Wp 22.2 - Se il giocatore difensore, commette un qualsiasi fallo entro la zona dei 5 metri, con il chiaro scopo di evitare la segnatura di una rete. Nota: In aggiunta alle altre infrazioni commesse per evitare un goal, vengono considerate infrazioni: a) per un portiere o un giocatore difensore, abbassare o spostare la porta evitando un goal (fig. 20); b) per un giocatore difensore giocare la palla, tentare di giocarla o bloccare un tiro con entrambe mani (fig. 21); c) se un giocatore difensore gioca il pallone con il pugno chiuso (fig. 22); d) se il portiere, o qualsiasi altro difensore (suo compagno di squadra), portare il pallone sott'acqua quando subiscono l'attacco avversario.	Wp 22.2 - Se il giocatore difensore, commette un qualsiasi fallo entro la zona dei 5 metri, con il chiaro scopo di evitare la segnatura di una rete. Nota: In aggiunta alle altre infrazioni commesse per evitare un goal, vengono considerate infrazioni: a) per un portiere o un giocatore difensore, abbassare o spostare la porta evitando un goal (fig. 20); b) per un giocatore difensore tentare di bloccare un tiro <i>od un passaggio</i> con <i>due</i> mani (fig. 21); c) se un giocatore difensore gioca il pallone con il pugno chiuso (fig. 22); d) se il portiere, o qualsiasi altro difensore (suo compagno di squadra), portare il pallone sott'acqua quando subiscono l'attacco avversario.
App. A.3 - Il segnale di inizio della partita deve essere dato dall'arbitro sul lato del piano vasca, dov'è situato il tavolo della giuria.	App. A.3 – <i>All'inizio di ogni periodo di gioco, gli arbitri prenderanno posizione sulla loro rispettiva linea dei cinque (5) metri. Il segnale di partenza dovrà essere dato dall'arbitro che si trova sul lato del campo dove è posto il tavolo della giuria.</i>
NON ESISTEVA	App. A.7 - <i>L'arbitro sanzionerà il giocatore con un "cartellino giallo" se, secondo la sua opinione, il giocatore continua a giocare non correttamente o</i>

	<i>incombe in simulazione. Nel caso queste azioni continuino l'arbitro sanzionerà il giocatore con un "cartellino rosso" visibile a tutte le zone del campo di gioco, segnerà al tavolo della giuria il numero della calotta del giocatore espulso ed il tavolo considererà questa espulsione come "cattiva condotta".</i>
App. A.7 - Nel caso che, gli Arbitri assegnino simultaneamente tiri liberi a favore della stessa squadra, il tiro deve essere assegnato al giocatore che si trovava sotto il controllo dell'Arbitro di attacco.	App. A.8 - Nel caso che, gli Arbitri assegnino simultaneamente tiri liberi a favore della stessa squadra, il tiro deve essere assegnato al giocatore che si trovava sotto il controllo dell'Arbitro di attacco.
App. A.8 - Nel caso di falli semplici commessi e assegnati contemporaneamente a giocatori delle due squadre, la conseguente rimessa in gioco, deve essere effettuata dall'Arbitro di attacco.	App. A.9 - Nel caso di falli semplici commessi e assegnati contemporaneamente a giocatori delle due squadre, la conseguente rimessa in gioco, deve essere effettuata dall'Arbitro di attacco.
App. A.9 - Nel caso che, un Arbitro assegni un fallo grave, e contemporaneamente, l'altro Arbitro assegni un tiro di rigore, ma a favore della squadra avversaria, i giocatori colpevoli debbono essere espulsi temporaneamente, ed il gioco ripreso con una rimessa da parte dell'Arbitro.	pp. A.10 - Nel caso che, gli Arbitri simultaneamente assegnano: uno fallo semplice, e l'altro un fallo grave o un fallo da rigore, deve essere applicata la sanzione più grave; fallo grave o tiro di rigore.
App. A.10 - Nel caso che, gli Arbitri simultaneamente assegnano: uno fallo semplice, e l'altro un fallo grave o un fallo da rigore, deve essere applicata la sanzione più grave; fallo grave o tiro di rigore.	CANCELLATO
App. A.11 - Nel caso della concessione simultanea di un tiro di rigore ad una e l'altra squadra, il primo tiro deve essere effettuato dalla squadra che per ultima era in possesso del pallone. Dopo si effettuerà il secondo tiro di rigore, ed il gioco deve essere ripreso con una rimessa dell'Arbitro sulla linea di metà campo.	App. A.11 - <i>Nell'evento di concessione simultanea di tiri di rigore ad entrambe le squadre, il primo tiro dovrà essere tirato dalla squadra che per ultima aveva il possesso di palla.</i> Dopo che il secondo tiro di rigore sarà tirato, l'incontro ripartirà con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso di palla e che dovrà essere battuto sulla o dietro la linea della metà campo.
App. A.12 - Qualora giocatori di entrambi le squadre commettessero simultaneamente un fallo di espulsione, sia nel corso del gioco, sia a gioco fermo, i colpevoli verranno espulsi e alla squadra in possesso verrà concesso un tiro libero.	App. A.12 - <i>Qualora giocatori di entrambe le squadre commettono un fallo di espulsione simultanea durante il gioco, gli arbitri dovranno farsi dare la palla dall'acqua e permettere chiaramente ad entrambe le squadre ed ai segretari di riconoscere chiaramente gli espulsi.</i> I trenta (30) secondi del tempo di possesso saranno azzerati ed il gioco riprenderà con un tiro libero assegnato alla squadra che aveva il possesso palla. <i>Se nessuna squadra aveva il possesso palla, quando le espulsione simultanee sono state sanzionate, il gioco dovrà riprendere con un tiro neutrale.</i>

Cordiali Saluti.

IL SEGRETARIO GENERALE
(Antonello Panza)

