

REGOLAMENTO NAZIONALE RUGBY SUBACQUEO

Breve descrizione del rugby subacqueo (RS).

Il RS è uno sport tridimensionale molto intrigante che viene giocato sulla e sotto la superficie dell'acqua di una piscina. L'area di gioco deve essere profonda almeno 3,5 metri e non più di 5 metri. Viene giocato da due squadre, composte ognuna da sei giocatori sempre in acqua. Ogni giocatore indossa un'attrezzatura base per andare sott'acqua, che include maschera, boccaglio e pinne oltre al costume e alla calottina del colore della propria squadra; una squadra bianca, l'altra nera o blu scura. Sul fondo della piscina, alle due estremità del campo da gioco, vi sono le porte. Hanno forma di canestro e lo scopo del gioco è quello di mettere la palla nel canestro avversario. La palla è pesante, e se lasciata cadere andrà a fondo.

Il RS è uno sport di contatto fisico. Le regole sono per la maggior parte "naturali", nel senso che sono basate sul fair play e in pratica sul buon senso. Sapendo che ad un giocatore non è consentito attaccare/spostare un avversario che non sia in possesso di palla, a meno che egli stesso non abbia il possesso della palla.

In ogni partita ci sono 3 arbitri, due subacquei, e uno di superficie. La ragione ovvia per qualsiasi sport di avere arbitri e regole è che le regole descrivono come deve svolgersi il gioco e cosa possono fare i giocatori, e che gli arbitri sono presenti per assicurare che i giocatori rispettino le regole. Comunque, il ruolo più importante per gli arbitri è quello di garantire la sicurezza di tutte le persone dentro e intorno la piscina, questo vale in maniera speciale per uno sport fisico come il RS. È quindi importante che in qualsiasi situazione dove qualcuno si può fare del male, anche nel dubbio, l'arbitro fermi il gioco e dia una punizione. Allo stesso tempo, per evitare sanzioni, i giocatori dovrebbero comportarsi in maniera chiara in modo da non creare fraintendimenti con gli arbitri.

REGOLE

1	DEFINIZIONI, AREA E ATTREZZATURA DI GIOCO	pag 8
1.1	DEFINIZIONI	pag 8
1.1.1	Partite;.....	pag 8
1.1.2	Game;.....	pag 8
1.1.3	Play;.....	pag 8
1.1.4	Normal Play;.....	pag 8
1.1.5	Tiri di rigore;.....	pag 8
1.1.6	Arbitro di superficie;.....	pag 8
1.1.7	Arbitro subacqueo;.....	pag 8
1.1.8	Arbitro capo;.....	pag 8
1.1.9	Giuria;.....	pag 8
1.1.10	Tavolo per il referto partita;.....	pag 8
1.1.11	Team Leader;.....	pag 8
1.1.12	Capitano della squadra;.....	pag 9
1.1.13	Giocatore di cambio;.....	pag 9
1.1.14	Riserva;.....	pag 9
1.2	AREA DI GIOCO (vedi appendice 1, pag 45).....	pag 9
1.2.1	Dimensioni;.....	pag 9
1.2.2	Definizione dell'area di gioco;.....	pag 9
1.2.3	Corsia di cambio;.....	pag 9
1.2.4	Area di cambio;.....	pag 9
1.2.5	Panchina di cambio;.....	pag 9
1.2.6	Linea di uscita;.....	pag 10
1.2.7	Area di penalità;.....	pag 10
1.2.8	Zona libera per tiro di punizione;.....	pag 10
1.2.9	Linea di mezzo;.....	pag 10
1.2.10	Linea di centro;.....	pag 10
1.3	PORTE (vedi Appendice 2, pag 46)	pag 10

1.3.1	Posizione delle porte;.....	pag 10
1.3.2	Dimensione delle porte;.....	pag 10
1.3.3	Imbottitura protettiva delle porte;.....	pag 10
1.3.4	PALLA SUBACQUEA (vedi appendice 3, pag 47);.....	pag 10
1.3.5	Velocità di discesa della palla;.....	pag 10
1.3.6	Circonferenza;.....	pag 10
1.3.7	Come deve apparire;.....	pag 10
1.3.8	Scelta della palla;.....	pag 10
1.4	ATTREZZATURA DI ARBITRAGGIO.....	pag 10
1.4.1	Attrezzatura di arbitraggio;.....	pag 10
1.4.2	Sicurezza dell'attrezzatura;.....	pag 11
1.4.3	Composizione attrezzatura di arbitraggio;.....	pag 11
2	OBBLIGHI, FORMAZIONE	
	E ATTREZZATURA DELLA SQUADRA.....	pag 12
2.1	COMPITI DEI GIOCATORI E DEI TEAM LEADER.....	pag 12
2.1.1	È responsabilità dei giocatori e del team leader;.....	pag 12
2.1.2	È responsabilità del team leader;.....	pag 12
2.1.3	Privilegi del capitano;.....	pag 12
2.1.4	Reclami;.....	pag 12
2.2	COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA.....	pag 13
2.2.1	Numero di giocatori;.....	pag 13
2.2.2	Giocatori di cambio;.....	pag 13
2.2.3	Riserve;.....	pag 13
2.2.4	Area di cambio;.....	pag 13
2.3	EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE.....	pag 14
2.3.1	Equipaggiamento non in ordine;.....	pag 14
2.3.2	Equipaggiamento personale richiesto;.....	pag 14
2.3.3	Prevenzione di infortuni;.....	pag 14
2.3.4	Attrito del corpo;.....	pag 15
2.3.5	Sostanze che aumentano la presa;.....	pag 15

2.3.6	Aria arricchita di ossigeno;.....	pag 15
2.3.7	Equipaggiamento difettoso;.....	pag 15
2.4	IDENTIFICAZIONE DELLA SQUADRA.....	pag 15
2.4.1	Equipaggiamento non in ordine;.....	pag 15
2.4.2	Colori della squadra;.....	pag 16
2.4.3	Colori del costume;.....	pag 16
2.4.4	Capitani delle squadre;.....	pag 16
2.4.5	Polsini;.....	pag 16
2.4.6	Protezioni personali extra;.....	pag 16
3	DIRIGENTI E GIURIA.....	pag 17
3.1	NUMERI, TITOLI E DOVERI.....	pag 17
3.1.1	Numero di arbitri;.....	pag 17
3.1.2	Arbitro di superficie;.....	pag 17
3.1.3	Arbitri subacquei;.....	pag 18
3.1.4	Giocatori infortunati;.....	pag 18
3.1.5	Giocatore con stato di coscienza precari;.....	pag 19
3.1.6	Espulsione (definitiva) di un giocatore dalla partita;.....	pag 19
3.1.7	Cambio della palla;.....	pag 20
3.1.8	Separazione delle squadre;.....	pag 20.
3.1.9	Estensione del tempo di gioco;.....	pag 21
3.1.10	Segnali visivi e sonori;.....	pag 21
3.2	EQUIPAGGIAMENTO DEI GIUDICI.....	pag 21
3.2.1	Equipaggiamento degli arbitri;.....	pag 21
3.2.2	Arbitro di superficie;.....	pag 21
3.2.3	Arbitri subacquei;.....	pag 21
3.2.4	Protezioni personali;.....	pag 21
3.2.5	Video;.....	pag 21
3.2.6	Giuria;.....	pag 21
4	IL GIOCO.....	pag 22
4.1	INIZIO DEL GIOCO.....	pag 22

4.1.1	Inizio di un periodo;.....	pag 22
4.1.2	Inizio del gioco dopo un gol segnato;.....	pag 22
4.1.3	Inizio del gioco dopo un tiro di rigore;.....	pag 22
4.1.4	Team ball;.....	pag 23
4.1.5	Palla d'arbitro;.....	pag 23
4.2	CAMBIO E SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI.....	pag 23
4.2.1	Cambio dei giocatori durante il gioco;.....	pag 23
4.2.2	Uso delle riserve;.....	pag 24
4.3	DURATA DEL GIOCO.....	pag 24
4.3.1	Parti della partita;.....	pag 24
4.3.2	Intervallo;.....	pag 24
4.3.3	Interruzione del gioco;.....	pag 25
4.3.4	Interruzione del gioco alla fine del tempo;.....	pag 25
4.3.5	Partite che non possono finire in parità;.....	pag 25
4.3.6	Time out;.....	pag 26
4.3.7	Sequenza dei segnali;.....	pag 26
4.4	PROCEDURA DI REALIZZAZIONE DI UN CANESTRO.....	pag 26
4.4.1	Segnare;.....	pag 26
4.4.2	Risultato nella partita;.....	pag 27
4.4.3	Risultato nel torneo;.....	pag 27
4.5	INTERRUZIONE DEL GIOCO.....	pag 27
4.5.1	Interruzione del gioco;.....	pag 27
4.5.2	Tempo di gioco;.....	pag 27
4.5.3	Segnali sonori per l'interruzione del gioco;.....	pag 27
5	FALLI DI GIOCO.....	pag 28
5.1	FALLI DI GIOCO.....	pag 28
5.1.1	Comportamento anti-sportivo o provocatorio;.....	pag 28
5.1.2	Gioco violento o eccessivamente duro;.....	pag 28
5.1.3	Eccesso di giocatori in acqua;.....	pag 29
5.1.4	Entrata/Uscita dall'acqua irregolare;.....	pag 29

5.1.5	Uso scorretto dei giocatori;.....	pag 29
5.1.6	Tirar via un avversario dal canestro;.....	pag 30
5.1.7	Non ritornare alla posizione di partenza dopo un goal;.....	pag 30
5.1.8	Uso non legittimo del canestro e della piscina;.....	pag 30
5.1.9	Attaccare l'equipaggiamento di un avversario;.....	pag 31
5.1.10	Strangolamento;.....	pag 32
5.1.11	Incorretta gestione della palla;.....	pag 32
5.1.12	Comportamento non corretto;.....	pag 32
5.1.13	Trattenute;.....	pag 32
5.1.14	Interferenza durante il tiro di punizione;.....	pag 33
5.1.15	Nascondere la palla alla partenza;.....	pag 33
5.1.16	Portare la palla fuori dall'area di gioco;.....	pag 33
5.1.17	Tenersi ad un "punto fisso" nella piscina durante il gioco;	pag 33
5.1.18	Ritardare la ripresa del gioco deliberatamente;.....	pag 34.
5.1.19	Infrangere le regole per prevenire un goal;.....	pag 34
6	PENALITÀ	pag 35
6.1	AMMONIZIONI (warning).....	pag 35
6.1.1	Ragioni per ammonire;.....	pag 35
6.1.2	Quando ammonire;.....	pag 35
6.1.3	Annotazione di un'ammonizione;.....	pag 35
6.1.4	Un giocatore che continua col suo comportamento;.....	pag 35
6.1.5	Una squadra che ripete le scorrettezze: "team warning";.....	pag 35
6.2	TIRI DI PUNIZIONE.....	pag 36
6.2.1	Motivi per dare tiri di punizione;.....	pag 36
6.2.2	Notifica dei tiri di punizione;.....	pag 36
6.2.3	La squadra che ha commesso fallo trattiene palla;.....	pag 36
6.2.4	Posizione per battere il tiro di punizione;.....	pag 36
6.2.5	Esecuzione del tiro di punizione;.....	pag 36
6.2.6	Segnale di inizio per il tiro di punizione;.....	pag 37
6.2.7	Tiro di punizione scorretto;.....	pag 37

6.3	ESPULSIONE TEMPORANEA.....	pag 37
6.3.1	Espulsione temporanea;.....	pag 37
6.3.2	Ragioni per dare un'espulsione temporanea;.....	pag 38
6.3.3	La squadra che ha commesso fallo trattiene palla;.....	pag 38
6.3.4	Il giocatore che è stato espulso temporaneamente;.....	pag 38
6.3.5	Segnalazione della fine del tempo di espulsione;.....	pag 38
6.3.6	Espulsioni temporanee annullate prima del tempo scaduto;.....	pag 38
6.3.7	Tempi di penalità durante i rigori a fine partita;.....	pag 38
6.4	TIRO DI RIGORE.....	pag 39
6.4.1	Ragioni per dare il tiro di rigore;.....	pag 39
6.4.2	La squadra che ha commesso fallo trattiene la palla;.....	pag 39
6.4.3	Tempo di gioco per il tiro di rigore;.....	pag 39
6.4.4	Esecuzione dei tiri di rigore;.....	pag 39
6.4.5	Il tiro di rigore finisce;.....	pag 40
6.4.6	Comportamento non regolamentare del portiere;.....	pag 40
6.4.7	Comportamento non regolamentare dell'attaccante;.....	pag 40
6.4.8	Lotteria dei tiri di rigore;.....	pag 40
6.5	REGOLA DEL VANTAGGIO O DELLA "CHIAMATA RITARDATA"	pag 40
6.5.1	Regola del vantaggio;.....	pag 40
6.5.2	Chiamata ritardata;.....	pag 40
7	ORGANIZZAZIONE.....	pag 42
7.1.1	Responsabilità per l'area di gioco;.....	pag 42
7.1.2	Responsabilità per cambio di regole in alcuni campionati;	pag 42
7.1.3	Responsabilità per il personale;.....	pag 42
7.1.4	Responsabilità per le palle;.....	pag 42
7.1.5	Responsabilità per l'equipaggiamento degli arbitri;.....	pag 42
7.1.6	I giocatori giocano a loro rischio e pericolo;.....	pag 42

1 DEFINIZIONI, AREA ED ATTREZZATURA DI GIOCO

1.1 Definizioni

1.1.1 Partita:

Il tempo compreso tra l'inizio del primo tempo e la fine dell'ultimo tempo/tiro di rigore, includendo gli intervalli tra i vari tempi di gioco/tiri di rigore e i time-out

1.1.2 Game:

Il tempo compreso tra l'inizio del primo tempo e la fine dell'ultimo tempo/tiro di rigore, escludendo gli intervalli tra i vari tempi di gioco/tiri di rigore e i time-out

1.1.3 Tempo di gioco:

Il tempo in cui il cronometro scorre, includendo i tiri di rigore

1.1.4 Tempo di gioco normale:

Il tempo in cui il cronometro scorre, escludendo i tiri di rigore

1.1.5 Tiri di rigore:

Una serie di tiri di rigore, alla fine della partita, che consiste in almeno 3 tiri per ogni squadra

1.1.6 Arbitro di superficie:

L'arbitro di superficie è l'arbitro principale della partita. Si posiziona su un lato della piscina, lungo l'area di gioco

1.1.7 Arbitro subacqueo:

Ciascuno dei due arbitri subacquei in ogni partita è posizionato nell'area di gioco in acqua, uno per ciascuna parte dell'area di gioco.

1.1.8 Arbitro capo (Chief referee):

Arbitro capo per il torneo. Nei mondiali o per campionati continentali, l'arbitro capo è indicato dalla CMAS

1.1.9 Giuria:

La giuria viene eletta secondo le regole FIPSAS/CMAS e le decisioni prese durante i team leader meeting. È l'autorità più alta nel torneo

1.1.10 Tavolo per il referto partita:

Un tavolo situato sul lato dell'area di gioco, dietro l'arbitro di superficie. In questa postazione viene aggiornato il referto partita e viene tenuto l'orologio per la partita.

1.1.11 Team Leader:

Una persona, di solito un non-giocatore, che rappresenta la squadra.

1.1.12 Capitano della squadra:

Un rappresentante scelto tra i vari giocatori di una squadra

1.1.13 Giocatore di cambio:

Un giocatore che fa parte dei massimo dodici giocatori attivi consentiti, che è presente non nell'area di gioco nè nell'area di espulsione.

1.1.14 Riserva

Un giocatore compreso tra i 15 giocatori totali consentiti e segnati nella lista del referto di gara, che non è nè un giocatore, nè un giocatore di cambio, ma segnato come riserva.

1.2 Area di gioco (guarda anche Appendice 1)

1.2.1 Dimensioni:

Lunghezza: l'area di gioco deve essere lunga tra i 12 e i 18 m

Larghezza: l'area di gioco deve essere larga tra gli 8 e i 12 m

Profondità: l'area di gioco deve essere profonda tra i 3.5 e i 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.

È preferibile che le parti finali della piscina siano perpendicolari al fondo

Scale, canali, skimmer, gradini, blocchi di partenza etc, non fanno parte dell'area di gioco anche se sono dentro l'area di gioco.

1.2.2 Definizione dell'area di gioco:

Una corda lungo la superficie dell'acqua deve marcare il lato aperto dell'area di gioco. Un'altra segnatura dovrebbe essere visibile sul fondo della piscina.

1.2.3 Corsia di cambio:

Un'altra corsia, parallela a quella che delimita l'area di gioco e distante 3 metri da questa per delimitare l'area di cambio.

1.2.4 Area di cambio:

Le aree di cambio devono essere sui lati della vasca ad entrambe le estremità dell'area di gioco e tale area deve essere indicata da delle linee sul pavimento della piscina. Il lato corto dell'area di gioco delimitato dalla corsia di cambio è, nella sua intera lunghezza, l'area di cambio.

1.2.5 Panchina di cambio:

La panchina/sedie devono essere poste sui lati della vasca ad entrambe le estremità della corsia di cambio, dentro l'area di cambio.

1.2.5.1 NB In deroga ai punti 1.2.3-1.2.5, 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.

1.2.6 Linea di uscita:

Le estremità finali corte di ciascun lato dell'area di gioco, che separano l'area di gioco e l'area di cambio

1.2.7 Area di penalità (panchina/sedia):

L'area di penalità deve essere posta vicino all'area di cambio ma chiaramente separata da questa.

1.2.8 Zona libera per tiro di punizione:

L'intera sfera di acqua che copre 2 metri dal punto di battuta del tiro di punizione

1.2.9 Linea di mezzo:

La linea di mezzo è una linea immaginaria nella piscina che si trova alla stessa distanza dall'area di cambio di ciascuna squadra.

1.2.10 Linea di centro:

La linea centrale è una linea immaginaria nella piscina, che divide l'area di gioco in due metà uguali e che passa attraverso i canestri delle due squadre.

1.3 Porte (vedi Appendice 2):

1.3.1 Posizione delle porte

Le porte consistono in due canestri rigidi, ciascuno posto al centro delle estremità dell'area di gioco, sul fondo della vasca ed a ridosso del muro. Non deve essere possibile giocare la palla tra il muro ed il canestro. I canestri non dovrebbero spostarsi durante la partita.

1.3.1.1 Qualora venga applicata la regola **1.2.5.1** è ammesso che i canestri non siano a ridosso del muro.

1.3.2 Dimensioni delle porte

Le dimensioni dei canestri devono essere: 450 mm di altezza e 390-400 mm di diametro (estremità superiore).

1.3.3 Imbottitura protettiva delle porte

I bordi dei canestri devono essere coperti con un materiale morbido.

1.4 Palla subacquea (vedi Appendice 3):

1.4.1 Velocità di discesa della palla

La palla, riempita con una soluzione salina di acqua, deve cadere sul fondo della vasca, con una velocità di 1000-1250 mm/s (vedi appendice 3)

1.4.2 Circonferenza

Deve avere una circonferenza di 520-540 mm per le partite degli uomini e di 490-510 mm per quelle delle donne

1.4.3 Come deve apparire

Deve essere bianca e nera, o qualsiasi altro colore scuro, con un buon contrasto; o deve essere interamente rossa. Deve essere facilmente visibile in acqua.

1.4.4 Scelta della palla

Ai campionati del mondo o nazionali, tutte le squadre hanno la possibilità di portare una palla per la selezione. Gli arbitri controlleranno la circonferenza, la velocità di discesa, la durezza, la presa, il colore, il contrasto, la stabilità di direzione etc etc. Questo verrà fatto nel luogo e nel momento stabilito al team leaders meeting. Se necessario gli arbitri possono ridurre il numero di palle da testare.

Ciascun team leader può votare la palla da usare per la competizione. Verranno selezionate e numerate almeno 3 palle sia per gli uomini che per le donne. Le palle sono chiaramente marcate e verranno tenute nell'immediate vicinanze del tavolo per il referto partita. Le palle dovrebbero essere tenute separate in appositi contenitori o immerse in un contenitore pieno d'acqua.

1.5 Attrezzatura di arbitraggio:

1.5.1 Attrezzatura di arbitraggio

L'attrezzatura di arbitraggio dovrebbe essere fornita e provata prima della competizione. I segnali di start/stop devono essere chiaramente udibili in tutte le parti dell'area di gioco, nella linea di entrata e fuori dall'acqua.

1.5.2 Sicurezza dell'attrezzatura

Tutto l'equipaggiamento usato nell'area della piscina deve soddisfare i requisiti locali e nazionali per l'uso a cui è designato. Tutta l'attrezzatura deve essere sicura.

1.5.3 Composizione attrezzatura di arbitraggio

Deve esserci l'equipaggiamento per la segnalazione con dispositivi sufficienti per tutti e tre gli arbitri che devono essere in grado di coprire tutta l'area necessaria. Ad es l'arbitro subacqueo deve essere almeno in grado di arrivare fino/oltre i canestri,

e l'arbitro di superficie dovrebbe, come minimo, poter camminare lungo l'intero lato dell'area di gioco.

OBBLIGHI, FORMAZIONE E ATTREZZATURA DELLA SQUADRA.**1.6 Compiti dei giocatori e dei team leader**

1.6.1 È responsabilità dei giocatori e team leader:

2.1.1.a Comportarsi in maniera da promuovere lo sport in qualsiasi momento del torneo

2.1.1.b Conoscere il regolamento e agire secondo le regole

2.1.1.c Che il proprio equipaggiamento sia conforme alle regole in qualsiasi momento della partita (vedi regola 1.1.1)

2.1.1.d Attenersi alle indicazioni degli arbitri in qualsiasi momento della partita (vedi regola 1.1.1)

1.6.2 È responsabilità del team leader:

2.1.2.a Fornire una lista, al momento e nel posto stabilito dagli organizzatori, con il nome del team leader, il nome ed il numero di gioco corrispondente ad ogni giocatore che verrà usato in quella partita; il capitano deve essere segnato da "captain" o "C". Le riserve devono essere segnate con "riserva" o "R"

2.1.2.b Il comportamento di tutti i non-giocatori presenti nell'area di cambio (vedi 2.2.4.c)

2.1.2.c Segnalare eventuali proteste per conto della squadra

2.1.2.d Se nella lista non viene fornito nessun nome come team leader, il capitano verrà considerato anche come team leader. Se non viene segnalato nessun capitano, il giocatore (non una riserva) con il numero di calottina più basso verrà considerato sia come team leader che come capitano.

1.6.3 Privilegi del capitano:

Quando il capitano è segnalato nel referto di gara (vedi 2.1.2.a) e può esser identificato secondo la regola 2.4.4, questi potrà discutere con l'arbitro di superficie qualsiasi questione, relativa all'interpretazione delle regole, che può sorgere durante la partita.

Il capitano può anche essere interpellato dall'arbitro di superficie per delucidazioni su ammonizioni etc. L'attenzione del capitano deve essere imperativa, altrimenti l'informazione potrebbe andare persa (vedi anche 6.1.3).

1.6.4 Reclami

2.1.4.a Una squadra può fare reclamo solo se nessun membro della squadra ha firmato il referto gara.

2.1.4.b Un reclamo deve essere presentato per iscritto all'organizzazione entro 30 minuti dalla fine della partita. Il pagamento per il reclamo stabilito per il torneo deve essere consegnato nello stesso momento (regola 3.1.2.m).

2.1.4.c Il reclamo può essere firmato solo dal team leader (vedi regola 2.1.2.c e 2.1.2.d)

2.1.4.d È dovere del team leader assicurarsi che il reclamo sia consegnato al corretto destinatario, e che il destinatario segni l'ora della consegna e firmi la ricevuta del pagamento del reclamo col nome completo sul reclamo originale.

2.2 Composizione della squadra

2.2.1 Numero di giocatori

Una squadra è formata da un massimo di 15 giocatori, 6 in acqua, 6 giocatori di cambio e 3 riserve.

Una squadra può essere formata da meno di 15 giocatori, ma deve avere almeno 6 giocatori in acqua al segnale di partenza

2.2.2 Giocatori di cambio

Tutti i giocatori tra i 12 (o almeno i 6) di una squadra che sono nell'aria di cambio si chiamano giocatori di cambio. Se una squadra ha più di 6 giocatori tutti quelli in eccesso (fino a 12) devono trovarsi nell'aria di cambio in qualsiasi momento della partita

2.2.3 Riserve

Non ci sono obblighi su dove devono stare o cosa possono fare le riserve. Ad ogni modo, se si trovano nell'aria di cambio, devono rispettare la regola 2.2.4

Le riserve possono scaldarsi nella piscina fuori dalla linea di entrata e dall'area di gioco se la piscina lo permette.

2.2.4 Area di cambio

2.2.4.a Le squadre possono avere nell'area di cambio delle persone che non stanno giocando durante la partita. Il team leader è responsabile del loro comportamento (vedi 2.1.2.b)

2.2.4.b Tutti i non giocatori presenti nell'area di cambio devono essere ben distinguibili dai giocatori e aver busto e spalle coperte, anche al minimo con un asciugamano; NON devono indossare la calottina, maschera o pinne. L'arbitro di superficie può chiedere a un numero qualsiasi di queste persone di allontanarsi se queste interferiscono in qualsiasi modo con l'arbitraggio o con il gioco.

2.2.4.c Tutte le persone che si trovano nell'area di cambio devono sottostare alle regole di questo gioco, e se un non-giocatore infrange le regole, la sua squadra potrebbe subire una penalizzazione. Se per questo viene data un'espulsione temporanea, l'arbitro di superficie può chiedere alla squadra di scegliere un giocatore e, se la caso la squadra non reagisce, l'arbitro può scegliere un giocatore a caso. La persona che ha commesso l'infrazione deve lasciare l'area di cambio e le sue immediate vicinanze.

2.3 Equipaggiamento personale

2.3.1 Equipaggiamento non in ordine

Un giocatore che in qualsiasi momento della partita non rispetta adeguatamente le regole dell'equipaggiamento personale, può essere fatto uscire dall'acqua o venirgli impedita l'entrata in acqua dagli arbitri. Al giocatore potrebbe essere data un'espulsione temporanea.

Un giocatore fatto uscire dall'acqua dagli arbitri non può rientrare fino a che l'arbitro di superficie non è soddisfatto riguardo al suo equipaggiamento

2.3.2 Equipaggiamento personale richiesto

Ciascun giocatore deve indossare calottina, maschera, boccaglio e pinne

2.3.2.a Tutti gli elementi sporgenti potenzialmente pericolosi in qualsiasi parte dell'equipaggiamento devono essere adeguatamente coperti

2.3.2.b Le pinne possono venir assicurate da dei reggi-pinna

2.3.2.c Le pinne possono essere lunghe quanto si vuole

2.3.2.d Le monopinne non possono essere usate

2.3.2.e Le pinne devono essere larghe/dure abbastanza da vincere la resistenza dell'acqua, questo per prevenire/minimizzare danni provocati da calci

2.3.2.f Le pinne devono essere disegnate in maniera tale da non fare male a nessuno

2.3.2.g Se viene usato del materiale fragile in qualsiasi parte dell'equipaggiamento, bisogna assicurarsi che in caso di rottura la parte rotta non faccia male a nessuno.

2.3.2.h Le calottine devono avere protezioni per le orecchie, e queste protezioni non devono essere rimosse o alterate in nessun modo. Questo per prevenire danni all'orecchie.

2.3.2.i Una cuffia di gomma da nuoto indossata sotto la calottina è permessa, ma non deve coprire il canale uditivo. Questo per prevenire danni alle orecchie. La cuffia di gomma deve essere del colore della squadra.

2.3.2.j Il numero del giocatore deve essere unico per ciascun giocatore e può essere compreso tra 1 e 99.

Il numero del giocatore deve essere visibile chiaramente da tutti e 3 gli arbitri. Se il numero sulla calottina è (parzialmente o interamente) coperto, il giocatore deve scrivere il suo numero sull'esterno della spalla, usando un pennarello resistente all'acqua.

2.3.3 Prevenzione di infortuni

2.3.3.a I giocatori non possono indossare oggetti in grado di provocare danni ad altri giocatori.

2.3.3.b Le unghie devono essere corte e non devono essere taglienti.

2.3.3.c È permesso il bendaggio delle dita, che possono anche essere tenute insieme, senza però che ne venga impedita la flessibilità.

2.3.3.d Tutti i bordi sporgenti dell'equipaggiamento, ad esempio maschera o fibbie delle pinne, devono essere lisciati e/o coperti; può essere usato del nastro adesivo o materiale simile.

2.3.3.e Un giocatore che si rende conto, o che dovrebbe realizzare, che il suo equipaggiamento può essere pericoloso, deve lasciare immediatamente l'acqua, e informare l'arbitro di superficie se è rimasto qualcosa di pericoloso sparso a giro.

2.3.4 Attrito del corpo

Se il corpo di un giocatore è scivoloso quando bagnato, dovrebbe essergli negata la partecipazione al gioco. Nessuna parte del corpo deve essere lubrificata con creme o simili.

2.3.5 Sostanze che aumentano la presa

Non è permesso usare sostanze che aumentino la presa in nessuna parte del corpo (vedi regola 3.1.2.c).

2.3.6 Aria arricchita di ossigeno

Un giocatore appartenente alla lista del referto di gara non può respirare aria arricchita di ossigeno o qualsiasi altra sostanza. Un giocatore che respira aria O₂/O₂-arricchita è automaticamente considerato fuori dalla partita e non gli sarà permesso tornare nell'area di gioco. Se l'aria arricchita di ossigeno viene data come pronto soccorso, nessuna notifica prima della partita è necessaria agli arbitri, anche se dovrebbe essere comunicato il prima possibile.

2.3.7 Equipaggiamento difettoso

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 (vedi 4.2.1 e 2.2.2).

2.4 Identificazione della squadra

2.4.1 Equipaggiamento non in ordine

Un giocatore che in qualsiasi momento della partita non rispetta completamente le regole per l'identificazione della squadra può essere fatto uscire dall'acqua o gli può venir impedito l'ingresso in acqua dall'arbitro. Il giocatore può subire una espulsione temporanea.

Un giocatore fatto uscire dall'acqua dagli arbitri non può rientrare fino a che l'arbitro di superficie non è soddisfatto riguardo al suo equipaggiamento.

2.4.2 Colori della squadra

Tutti i membri della squadra devono indossare calottine numerate dello stesso colore. Le calottine non possono avere un contorno di colori contrastanti.

Se un giocatore usa una cuffia di gomma da nuoto sotto la calottina, o qualsiasi altra cosa, tutte le parti visibili devono essere dello stesso colore della squadra.

2.4.3 Colori del costume

Ogni squadra deve essere in possesso di un set di calottine e costumi blu scuro o neri e un set bianco.

I costumi possono avere piccole aree con i colori delle bandiere, nome della squadra, del paese o del giocatore; ma il colore del costume deve essere chiaramente predominante. Non sono permessi contorni con colori contrastanti. Nei costumi da donna le spalline e la parte anteriore devono essere dello stesso colore del costume.

Il costume deve risultare senza dubbio o chiaro o scuro nell'acqua. Costumi trasparenti con costumi più scuri o di colori contrastanti indossati sotto, che siano visibili attraverso, o che escano fuori, dal costume sopra sono considerati non congrui.

2.4.4 Capitani delle squadre

I nomi dei capitani delle squadre devono essere segnati nel referto gara, e i capitani devono indossare una fascia nella parte superiore di un braccio. La fascia deve essere del colore della squadra.

2.4.5 Polsini

La squadra di colore scuro deve indossare polsini scuri. La squadra di colore bianco deve indossare polsini bianchi. Devono essere abbastanza stretti da non poter infilare dita nei polsini.

2.4.6 Protezioni personali extra

È permesso giocare con gomitiere, ginocchiere etc, fatte di materiale soft, se queste sono dello stesso colore della pelle del giocatore. Non deve essere possibile fare del male ad altre persone come tagliare, dita che rimangano incastrate etc (vedi 2.3.3.a)

3 DIRIGENTI E GIURIA

3.1 Numeri, Titoli e Doveri

3.1.1 Numero di arbitri

Almeno 3 arbitri devono essere presenti per ciascuna partita e le loro decisioni sono vincolanti (vedi 3.2.5)

3.1.2 Arbitro di superficie

L'arbitro di superficie osserva il gioco dal lato della piscina ed è responsabile di

3.1.2.a Tutti gli aspetti e la conduzione generale del gioco

3.1.2.b L'area di gioco, l'area di cambio, le aree della panchina di espulsione, le porte e la palla. Qualsiasi discordanza dalle regole dovrebbe essere annotata nel referto di gara

3.1.2.c Il controllo dell'equipaggiamento, la scivolosità dei corpi bagnati, sostanze che aumentino la presa, etc di entrambe le squadre prima della partita

3.1.2.d Controllare che i nomi ed i numeri dei giocatori siano scritti nel referto di gara prima di cominciare la partita

3.1.2.e Dare il via a:

- Inizio di ciascun tempo di gioco
- Inizio del gioco dopo che è stato segnato un goal
- Inizio del gioco dopo un tiro di punizione assegnato dall'arbitro di superficie
- Inizio del gioco dopo una "team ball"
- Inizio del gioco dopo una palla d'arbitro
- Inizio del gioco per un tiro di rigore
- Inizio del gioco ogni qual volta che viene data una ammonizione (warning)
- Inizio del gioco quando viene assegnata un'espulsione temporanea

3.1.2.f Controllare il tempo di gioco

3.1.2.g Controllare i giocatori di cambio

3.1.2.h Controllare i tempi delle espulsioni temporanee. 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

3.1.2.j Controllare continuamente l'equipaggiamento dei giocatori e allontanare o negare l'ingresso in acqua a qualsiasi giocatore il cui equipaggiamento non sia conforme alle regole

3.1.2.k Controllare le sostituzioni

3.1.2.l Tenere il referto di gara

3.1.2.m Controllare che l'ora della fine della partita venga annotata nel referto di gara

3.1.2.n per qualsiasi situazione non affrontata in queste regole, decidere basandosi sulla saggezza del suo giudizio.

L'arbitro di superficie può avere 1 o più assistenti che si occupino in vece sua dei seguenti doveri:

- Tenere il tempo
- Tenere il referto di gara
- Controllare l'equipaggiamento personale dei giocatori prima dell'inizio della partita
- Controllare i giocatori nell'area della panchina di espulsione
- Controllare i cambi
- Controllare i giocatori espulsi
- Controllare i giocatori che hanno lasciato l'acqua per riparare la loro attrezzatura

3.1.3 Arbitri subacquei

2 arbitri sono in acqua, uno su ciascun lato dell'area di gioco e sono chiamati arbitri subacquei. Gli arbitri subacquei sono responsabili di:

3.1.3.a Ogni infrangimento di regola

3.1.3.b Inizio del gioco dopo aver fischiato lui stesso un tiro di punizione (quando non è assegnato tiro di rigore né ammonizione, altrimenti è compito dell'arbitro di superficie, vedi 3.1.2.e)

3.1.3.c Segnalare un goal segnato, con due suoni lunghi

3.1.3.d Controllare continuamente l'equipaggiamento personale dei giocatori e allontanare dall'acqua chi non è conforme alle regole

3.1.3.e Controllare continuamente le porte, line e altre attrezzature che siano conformi alle regole

3.1.3.f Dare la palla all'attaccante quando viene assegnato un tiro di rigore

3.1.3.g Piazzare la palla al centro dell'area di gioco quando non viene segnato goal su un tiro di rigore

3.1.3.h Piazzare la palla al centro dell'area di gioco all'inizio di ciascun tempo della partita

3.1.4 Giocatori infortunati

Gli arbitri devono interrompere il gioco immediatamente se, secondo loro, un giocatore si è infortunato seriamente.

Deve essere data assistenza al giocatore infortunato. Un nuovo giocatore può entrare in acqua dall'aria di cambio (vedi 4.2.1). Un giocatore a cui viene dato aria 02/02-arricchita è considerato fuori dalla partita.

Il gioco viene fatto ripartire con una palla d'arbitro o con una "team ball"

3.1.5 Giocatore con stato di coscienza precario.

Gli arbitri hanno l'autorità di allontanare un giocatore dall'acqua se:

3.1.5.a il giocatore diventa visibilmente affaticato e stremato

3.1.6 Espulsione (definitiva) di un giocatore dalla partita

Gli arbitri hanno l'autorità di espellere un giocatore dalla partita.

3.1.6.a Un arbitro può espellere un giocatore in caso di comportamento anti-sportivo o violento

Un giocatore di cambio può rimpiazzare il giocatore espulso dopo che la squadra ha subito 5 minuti di tempo di penalità, e quindi dopo questo tempo la squadra può continuare con 6 giocatori in acqua e un Massimo di 5 giocatori di cambio

Questa regola dovrebbe essere usata solo per casi estremi, se un arbitro non è sicuro se espellere un giocatore dalla partita o dare un'espulsione temporanea, dovrebbe sempre dare un'espulsione temporanea (vedi regole 5.1.1 o 5.1.2)

Un giocatore può essere espulso per comportamento anti-sportivo o violento in ciascun momento e luogo durante il torneo, non solo durante la partita

L'espulsione dalla partita di un giocatore a causa della violazione della regola 3.1.6 deve essere notificato alla sua federazione usando documento dell'appendice 5.

3.1.6.b Un arbitro può espellere un giocatore che violi ripetutamente le regole

Un arbitro deve avvisare chiaramente il giocatore che verrà espulso se continua a commettere violazioni (regola 6.1.1b). Un giocatore a cui venga data l'espulsione temporanea 2+2 minuti secondo la regola 6.3.1.g è automaticamente avvertito.

Un giocatore di cambio può rimpiazzare il giocatore espulso dopo che la squadra ha scontato 5 minuti di penalità con un uomo in meno, e dopo questo tempo la squadra può continuare con 6 giocatori in acqua e un massimo di 5 giocatori di cambio.

Il giocatore espulso deve lasciare immediatamente l'area di gioco/cambio. Inoltre non potrà partecipare alla partita successiva.

3.1.6.c Un giocatore può essere espulso per vicende che capitino in qualsiasi momento del torneo

Ciascun comportamento anti-sportivo grave, in qualsiasi momento durante il torneo, può portare all'espulsione di un giocatore dalle partite (o dal torneo). Comportamento anti-sportivo riferito alla giuria può portare la giuria stessa a intervenire, ascoltando il caso, e possibilmente a decider di espellere il giocatore per una o più partite, o per il resto del torneo.

Se il giocatore viene espulso per una o più partite, o dall'intero torneo, un giocatore riserva può entrare nel gioco nella partita successiva

3.1.6.d Un giocatore espulso non può stare nei pressi dell'area di gioco/cambio e non può comunicare con la sua squadra nè se si tratta della partita in cui è stato espulso, nè se sono partite successive dove è squalificato. L'arbitro può, se necessario, chiedere che il giocatore lasci la piscina.

3.1.6.e Un giocatore espulso per la regola 3.1.6.a o 3.1.6.b non viene considerato come un giocatore che sta scontando un'espulsione temporanea e quindi non vale la regola 6.3.6.

3.1.6.f Quando il comportamento che ha causato l'espulsione di un giocatore è particolarmente grave, un arbitro della partita o l'arbitro capo può chiedere che la giuria valuti se la situazione è abbastanza grave da squalificare il giocatore per più di una partita o per l'intero torneo.
Se un giocatore viene espulso per l'intero torneo o per più di una partita una riserva può prendere il suo posto nella partita successiva

3.1.7 Cambio della palla:

Durante la partita, la palla può venire cambiata solo con l'approvazione dell'arbitro di superficie

L'arbitro di superficie deve assicurarsi che entrambi i capitani delle squadre siano informati del cambio palla. Il motivo del cambio palla deve essere riportato nel referto gara

3.1.8 Separazione delle squadre:

Gli arbitri possono, in qualsiasi momento durante la partita, chiedere che i giocatori tornino nella loro parte di campo competente. Un segnale visivo viene usato dagli arbitri (regola 3.1.10)

Questa regola è applicabile, ma non limitata, alle seguenti situazioni:

- Quando gli arbitri subacquei non possono controllare i giocatori o l'area di gioco, ad es durante una discussione tra gli arbitri, se gli arbitri subacquei hanno bisogno di controllare il loro equipaggiamento etc
- Quando il gioco viene interrotto per motivi sconosciuti o per lungo tempo, per es, se l'attrezzatura per l'arbitraggio si guasta, etc
- Quando l'azione dell'arbitro impedisce ai giocatori di raggiungere i propri obiettivi, per es, per ammonire un giocatore che sta coprendo la porta anche a gioco fermo
- Quando l'arbitro vuole parlare con i capitani riguardo ad ammonizioni etc, e questi non possono raggiungere i loro obiettivi durante il gioco fermo

3.1.9 Estensione del tempo di gioco

L'arbitro può prolungare il tempo di gioco (regola 5.1.18)

3.1.10 Segnali visivi e sonori

Gli arbitri devono farsi capire mediante segnali visibili o sonori

I segnali sono mostrati nell'appendice 4

Quando possibile, gli arbitri sono incoraggiati a spiegare perchè hanno fermato il gioco

È importante che tutti gli arbitri ripetino il segnale degli altri arbitri

3.2 Equipaggiamento dei giudici

3.2.1 Equipaggiamento degli arbitri

3.2.1.a Attrezzatura per segnali sonori: tutti gli arbitri devono avere attrezzatura capace di fare segnali sonori per segnalare inizio e stop del gioco

3.2.1.b Aria compressa: i due arbitri subacquei possono usare le bombole se considerate opportune.

Nei campionati del mondo o campionati continentali, entrambi gli arbitri subacquei dovrebbero usare l'attrezzatura per l'aria compressa

3.2.2 Arbitro di superficie

L'arbitro di superficie deve indossare una camicia/maglietta bianca, e dei pantaloíncini/pantaloni bianchi

3.2.3 Arbitri subacquei

Gli arbitri subacquei devono indossare una maglietta scura o una muta da sub. La parte scura deve coprire almeno il torso e le spalle, questo in modo che l'arbitro di superficie possa vedere i segnali visivi effettuati sott'acqua. Gli arbitri subacquei possono indossare calottine rosse e le protezioni delle orecchie possono essere di qualsiasi colore.

3.2.4 Protezioni personali

Gli arbitri che usano qualsiasi tipo di protezione personale (gomitiere o ginocchiere etc), dovrebbero sceglierle del colore della pelle o di un colore rosso acceso.

3.2.5 Video

Video non viene usato dagli arbitri o dalla giuria per nessuna situazione se non quella che ha portato ad un'espulsione

3.2.6 Giuria

Una giuria deve essere eletta secondo le regole FIPSAS/CMAS

4 IL GIOCO

4.1 Inizio del gioco

La squadra segnata per prima nel programma di gara indossa costume e calottina scura

4.1.1 Inizio di un periodo

All'inizio di ciascun periodo, la palla viene posizionata sul fondo della piscina nel mezzo dell'area di gioco da uno degli arbitri subacquei. Per posizionare la palla sul fondo della vasca può essere utilizzato un anello, o simile, assicurandosi la non pericolosità per i giocatori

4.1.1.a Tutti i giocatori nell'acqua devono essere sulle proprie linee di porta con almeno una mano che tocca il muro in superficie.

4.1.1.b I giocatori di cambio siedono sulle panchine di cambio

4.1.1.c L'arbitro di superficie dà l'avvio della partita con un suono lungo continuo.

4.1.1.d 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.

4.1.2 Dopo la realizzazione di un goal, le squadre ritornano sulla propria linea di porta. Dopo la partenza data dall'arbitro la squadra che ha subito il canestro attacca con possesso di palla.

4.1.2.a La palla deve essere portata in superficie, parzialmente fuori dall'acqua, visibile dall'arbitro di superficie. Alle squadre deve essere concesso un tempo ragionevole per prepararsi alla ripresa del gioco (vedi 5.1.18).

4.1.2.b Quando il gioco viene ri-iniziato, dopo un goal, tutti i giocatori nell'acqua al momento del segnale di inizio devono toccare con una mano il muro in superficie, sulla propria linea di porta, prima di buttarsi nel gioco.

4.1.2.c Quando, dopo aver subito un goal, la squadra che attacca riparte, la palla deve essere visibile fino a 2 metri di distanza da ciascun avversario. La palla non può essere nascosta dietro la schiena, tra le gambe etc etc (vedi regola 5.1.15)

4.1.3 Inizio del gioco dopo un tiro di rigore

Alla fine di un tiro di rigore il gioco viene ricominciato come segue:

4.1.3.a Se viene segnato il goal, la squadra che ha subito il canestro parte con la palla e il gioco viene ripreso come indicato nella regola 4.1.2

4.1.3.b Se il tiro di rigore viene interrotto per fallo del portiere, verrà assegnato un nuovo tiro di rigore (vedi 6.4.6). Il portiere deve raggiungere immediatamente la panchina di penalità e subirà 2 minuti di espulsione temporanea. Il tempo di penalità comincia a scorrere all'inizio del normale tempo di gioco, finiti i tiri di rigore.

4.1.3.c Se un tiro di rigore non viene trasformato in goal alla fine del tempo stabilito, o se viene interrotto per un fallo commesso dall'attaccante (regola 6.4.7), il gioco ricomincia come un normale inizio di partita come indicato nella regola 4.1.1

4.1.4 Team Ball

L'arbitro può dare una team ball quando viene fermato il gioco senza assegnare nessun goal, tiro di punizione, tiro di rigore, e una palla d'arbitro venga considerata chiaramente ingiusta per una squadra.

La palla viene data ad una squadra. Entrambe le squadre devono essere schierate nella propria metà campo. La palla viene fatta vedere in superficie lungo la linea di centro (vedi appendice 1), ed il gioco viene ricominciato con un normale segnale di start.

Questa regola è particolarmente applicabile, ma non limitata, alle seguenti situazioni:

- Il gioco viene fermato a causa di infortunio di un giocatore della squadra che stava difendendo, quando la squadra che attaccava aveva chiaramente il possesso di palla
- Rottura dell'attrezzatura sonora degli arbitri quando una squadra era chiaramente in possesso di palla
- Viene fatta una segnalazione sbagliata da un arbitro quando una squadra è chiaramente in possesso di palla

4.1.5 Palla d'arbitro

Quando il gioco viene fermato e non viene assegnato goal, tiro di punizione, di rigore o team ball, il gioco deve essere iniziato con una palla d'arbitro

Una palla d'arbitro deve essere tirata in acqua dall'arbitro di superficie lungo la linea di mezzo. Una palla d'arbitro deve essere tirata in acqua dall'arbitro di superficie, in modo che ciò non dia un vantaggio a nessuna delle due squadre.

È vietato toccare la palla prima che questa raggiunga la superficie dell'acqua. Se ciò accade si procederà con un tiro di punizione

4.2 Cambio e sostituzione di giocatori

4.2.1 Cambio dei giocatori durante il gioco

Tutti i giocatori compresi tra i 12 (o minimo 6) di una squadra, che sono nell'area di cambio, sono chiamati giocatori di cambio. Se una squadra ha più di 6 giocatori, tutti i giocatori in più devono rimanere nell'area di cambio in qualsiasi momento durante la partita (vedi 1.1.2)

4.2.1.a Un giocatore di cambio può dare un cambio volante a qualsiasi giocatore in acqua in qualsiasi momento

4.2.1.b Un giocatore per avere un cambio volante deve lasciar l'area di gioco solo superando la linea di uscita della sua squadra (regola 1.2.6 e appendice 1)

Un giocatore è uscito dall'acqua quando il suo corpo è totalmente fuori dall'acqua, anche se parte delle pinne davanti alle scarpette è ancora in acqua.

Se il livello dell'acqua della piscina è pari con il bordo vasca, il giocatore viene considerato fuori dall'acqua quando sta in piedi/ginocchia sul bordo vasca anche se parte dei piedi dalle caviglie in giù è ancora in acqua.

- 4.2.1.c Un giocatore di cambio non può tuffarsi in acqua fino a che il giocatore con cui cambia non è completamente uscito dall'acqua (regola 4.2.1.b) e si trovi nell'area di cambio della sua squadra.
Se il livello dell'acqua è al pari del bordo vasca il giocatore di cambio può appoggiare la pianta del piede sul bordo vasca, con la parte del piede anteriore alla caviglia nell'acqua, pronto a tuffarsi, prima che il giocatore con cui cambiare sia uscito dall'acqua.
- 4.2.1.d Un giocatore di cambio può entrare in acqua solo dalla corsia di entrata. Il giocatore deve entrare nell'area di gioco prima di sorpassare la linea di mezzo campo dell'area di gioco.
- 4.2.1.e Un giocatore che sia stato colpito, disorientato, che porta attrezzatura pericolosa etc, può uscire dall'acqua in qualsiasi punto ma deve tornare alla sua area di cambio prima che possa venir rimpiazzato da un giocatore di cambio o che possa rientrare in acqua.
- 4.2.2 Uso delle riserve
- 4.2.2.a Ciascuna squadra ha diritto di fare 3 sostituzioni durante una partita
- 4.2.2.b L'arbitro di superficie deve essere informato della sostituzione e il numero del giocatore deve essere detto e segnato sul referto di gara prima che la sostituzione venga fatta
- 4.2.2.c Una squadra può effettuare una sostituzione solo quando il gioco è già stato stoppato
- 4.2.2.d Una sostituzione non deve rallentare la velocità del gioco, per es durante un tiro di punizione per la squadra avversaria. Una sostituzione dove le informazioni sul numero di calottine non sono state fornite in maniera corretta, dove i giocatori coinvolti non sono ancora pronti etc, può essere negata dall'arbitro. Allo stesso modo una richiesta di sostituzione in un momento poco opportuno come quando sta per finire il tempo di uno stop può venire negata.
- 4.2.2.e Un giocatore che è stato sostituito può a sua volta sostituire un altro giocatore e rientrare in partita (conta come una seconda sostituzione)
- 4.3 Durata del gioco:
- 4.3.1 Una partita consiste di due tempi regolamentari e, se necessario, un tempo supplementare e tiri di rigore (lotteria dei rigori)
Una partita deve essere disputata in due tempi effettivi da 15 minuti di tempo di gioco (vedi 4.3.3).
- 4.3.2 Durante l'intervallo
- L'intervallo tra due tempi dura 5 minuti
 - Le squadre devono cambiare campo
 - Gli arbitri subacquei non devono cambiare parte

4.3.3 Interruzione del gioco

A tutte le interruzioni del gioco il tempo deve essere fermato

4.3.4 Interruzione del gioco alla fine del tempo

4.3.4.a Un tiro di rigore deve sempre essere portato a termine senza tener conto della fine del tempo di gioco

Se necessario il tempo di gioco deve essere esteso per portare avanti un tiro di rigore. Questa regola si applica anche per il tiro di punizione e per la palla d'arbitro.

4.3.4.b Se viene assegnato un goal, un tiro di punizione, un'espulsione temporanea mentre sta finendo il tempo di gioco, l'arbitro di superficie deve annotare il referto di gara e tenerne conto. La partita si conclude immediatamente dopo con segnali visivi e sonori.

4.3.5 Partite che non possono finire in parità

Quando una partita, dove deve esserci un vincitore, finisce in pareggio, deve essere prolungata, dopo un intervallo di 5 minuti, con:

4.3.5.a Extra time

L'extra time è un periodo di 15 minuti con la regola della "sudden death".

La squadra che realizza il primo canestro è la vincitrice della partita. La partita termina immediatamente dopo la realizzazione del canestro

4.3.5.b Tiri di rigore

Se, al termine dei 15 minuti di prolungamento, continua a mantenersi la parità, ci saranno i tiri di rigore, all'inizio con tre tiri di rigore per squadra (3 round)

- Batteranno i tiri di rigore tre giocatori diversi per squadra,
- Il portiere può essere cambiato a piacere
- Le squadre battono i tiri di rigore alternandosi.
- Per decidere chi deve iniziare a tirare i tiri di rigore si provvede al sorteggio
- La porta usata è quella della squadra che difende in quel tiro di rigore
- Un giocatore che subisce un'espulsione temporanea durante i tiri di rigore non può partecipare di nuovo nè nello stesso, nè nel successivo tiro di rigore sia che sia attaccante o portiere (regole 6.4.6 e 6.4.7)

4.3.5.c Tiri di rigore (dopo i primi 3 round)

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

- Ciascuna squadra batte un tiro di rigore con un giocatore diverso
- Nessun giocatore, compresi i 3 che hanno tirato i primi 3 round (regola 4.3.5.c), può tirare una seconda volta fino a che tutti i giocatori della propria squadra non abbiano tirato un rigore
- Il portiere può essere cambiato a piacere
- Un giocatore che subisce un'espulsione temporanea durante i tiri di rigore non può partecipare di nuovo nè nello stesso, nè nel successivo tiro di rigore, sia che sia attaccante o portiere (regole 6.4.6 e 6.4.7)

4.3.6 Time out

4.3.6.a Ciascuna squadra ha il diritto di chiedere un time out per partita

4.3.6.b Ciascun giocatore in acqua o ogni persona nell'area di cambio può chiedere il time out per la squadra

4.3.6.c Un time out può essere richiesto solo durante un'interruzione del gioco. Il time out non può essere causa di interruzione del gioco.

4.3.6.d La durata del time out è di un minuto

4.3.6.e Il segnale visivo per la richiesta del time out è lo stesso che usano gli arbitri quando lo assegnano (regola 3.1.10)

4.3.6.f L'arbitro di superficie segnala con sistema sonoro (come per l'interruzione di gioco), seguito dal segnale visivo di time out.

4.3.6.g Durante un time out, entrambe le squadre devono posizionarsi alle estremità della propria area di gioco.

4.3.6.h Il minuto per il time out inizia dal momento in cui l'arbitro dà il segnale. Quando il minuto è finito, l'arbitro di superficie dà un altro segnale come di interruzione del gioco e si posiziona nel modo corretto per far ripartire il gioco (es segnalando il tiro libero o tiro di rigore con segnali visivi etc)

4.3.7 Sequenza dei segnali

Se un arbitro per qualsiasi motivo è ostacolato e non può segnalare immediatamente con segnali visivi il fatto, le sue osservazioni e decisioni saranno ancora valide anche se viene dato per primo un altro segnale visivo da un altro arbitro

Questo è applicabile in particolar modo, ma non limitato, alle seguenti situazioni:

- Se un arbitro subacqueo ha visto un goal/fallo senza poterlo segnalare prima della fine del periodo di gioco, egli informerà semplicemente l'arbitro di superficie ed il goal/tiro di rigore, etc verrà dato. È importante che gli arbitri si parlino brevemente in modo da chiarire la sequenza degli eventi.

Tra le ragioni per cui un arbitro non è in grado di fare una segnalazione immediata ci sono:

- Un arbitro ha richiesto la "chiamata ritardata" (regola 6.5.2)
- Un giocatore è rimasto incastrato nel filo dell'attrezzatura sonora e l'arbitro ha dovuto momentaneamente lasciare l'attrezzatura
- L'arbitro necessita di più informazioni per decider se la palla è dentro o dietro al canestro
- Attrezzatura per la segnalazione che non funziona

4.4 Procedura di realizzazione di un canestro

4.4.1 Segnare

4.4.1.a Una marcatura è valida solo quando la palla ha completamente oltrepassato il bordo superiore del canestro. La marcatura è segnalata da uno dei due arbitri subacquei con due lunghi suoni continui.

Voce 4.4.1b cancellata

4.4.1.c Il giocatore che ha segnato dovrebbe farlo vedere all'arbitro di superficie alzando un pugno in aria appena riemerge. Se ciò non accade, il goal verrà convalidato ma il numero del giocatore che ha segnato potrebbe non venire annotato nel referto di gara.

4.4.2 Risultato nella partita

La squadra che realizza il maggior numero di canestri è la vincitrice della partita. Se entrambe le squadre hanno realizzato lo stesso numero di canestri si ha un pareggio.

4.4.3 Risultato nel torneo

In un torneo, per ogni vittoria vengono assegnati 3 punti alla squadra vincitrice, mentre in una partita che finisce in parità verrà assegnato un punto a ciascuna squadra

La squadra con il maggior numero di punti al termine è la vincitrice del torneo

In caso di pari punti tra due o più squadre i criteri di classificazione sono i seguenti:

4.4.3.a la priorità va al risultato degli scontri diretti (in ordine di priorità: punti, differenza reti e maggior numero di goal segnati)

4.4.3.b Se non si arriva a nessuna decisione, è fondamentale la differenza reti di tutte le partite

4.4.3.c Se la differenza reti per tutte le partite giocate è la stessa, la squadra con il maggior numero di reti segnate sarà la vincitrice

4.4.3.d Se anche il numero di goal segnati è uguale, dovrà essere giocata una nuova partita secondo la regola 4.3.5 se necessaria

4.5 Interruzione del gioco

4.5.1 Il gioco viene interrotto per:

- Un goal
- Un tiro di rigore, di punizione o un'ammonizione
- Fine del tempo o del tiro di rigore
- Qualsiasi situazione che l'arbitro consideri opportuna

Un solo suono che per sbaglio viene fatto da un arbitro, che confonda i giocatori durante il gioco può essere causa di interruzione del gioco da parte dell'arbitro.

4.5.2 Tempo di gioco

Il tempo di gioco viene fermato durante le interruzioni di gioco

4.5.3 Segnali sonori per l'interruzione del gioco:

Il gioco è fermato mediante:

4.5.3.a Due suoni lunghi e continui quando viene segnato un goal

4.5.3.b Suoni brevi e ripetuti devono essere usati per fermare il gioco in tutti gli altri casi

5 FALLI DI GIOCO

5.1 Falli di gioco

Per le regole 5.1.7-5.1.12 spetta all'arbitro decidere la gravità della scorrettezza e quindi la corrispettiva punizione, se dare un'espulsione temporanea, un'ammonizione o solo un tiro di punizione. L'arbitro tra le varie cose dovrebbe considerare attentamente il pericolo effettivo/potenziale, quanto la scorrettezza sia fatta di proposito/provocazione, la continuità nell'infrangimento delle regole, e quanto chi commette fallo guadagni dalla scorrettezza appena compiuta se questa non viene rilevata. Se un giocatore può guadagnare molto, per es per fare o prevenire un goal, al tempo stesso dovrebbe anche rischiare molto, come un'espulsione temporanea.

Poichè gli arbitri non possono vedere tutte le scorrettezze, le punizioni dovrebbero essere tanto più dure quanto il potenziale danno/guadagno causato dalla scorrettezza stessa, questo per incoraggiare il fair play.

L'esperienza ha evidenziato come le ammonizioni non sempre provocano quel cambio di comportamento desiderato, mentre le espulsioni temporanee sì. L'arbitro dovrà giudicare se la squadra fa cattivo uso dell'opportunità data con le ammonizioni (vedi 6.1.1). Se il cambiamento del comportamento avviene troppo lentamente, dovrebbero esser usate direttamente espulsioni temporanee. Allo stesso modo, se una squadra infrange molte regole diverse, le ammonizioni rallenterebbero solo il gioco, e l'uso di espulsioni temporanee dirette è consigliabile, in particolar modo in partite dove non viene usato il tempo effettivo.

Non è possibile descrivere tutte le varie scorrettezze in queste regole. Verranno forniti degli esempi in modo da dare uno standard di comportamento e da stuzzicare l'immaginazione dell'arbitro. Per quanto riguarda gli esempi dati, bisogna capire che le regole sono tipicamente indicate, ma non limitate, alle situazioni descritte.

Le seguenti regole sono considerate come comportamento non regolamentare

5.1.1 Comportamento anti-sportivo o provocatorio

Comportarsi in qualsiasi modo risulti essere anti-sportivo o provocatorio

L'arbitro dovrebbe tener conto di quei casi limite che potrebbero portare all'uso dell'espulsione dalla partita (vedi 3.1.6.a).

Questo è particolarmente applicabile, ma non limitato, alle seguenti situazioni:

- Agire in maniera che evidenzii disprezzo per le regole, i giudici o qualsiasi giocatore o persona
- Linguaggio osceno
- Tirar fuori la palla dal canestro prima che venga visto e segnalato dagli arbitri con i due suoni lunghi
- Mentre si nuota, dare un colpo alla palla mentre è nelle mani di un giocatore avversario a cui era stato assegnato un tiro di punizione
- Portare attrezzatura dell'avversario nella propria area di cambio, o nascondere la nel canale o skimmer, dietro i blocchi di partenza, etc. L'attrezzatura degli avversari deve essere lasciata dove si trova, portata direttamente nell'area di cambio degli avversari o data ad un arbitro se considerata pericolosa.
- Schizzare in faccia l'avversario (durante una discussione etc)

5.1.2 Gioco violento o eccessivamente duro

Calciare o colpire qualsiasi giocatore, o giocare in maniera violenta senza necessità. Fare pressione sulla testa di un avversario o girargli la testa. Inoltre, è proibito usare troppa forza sulla testa, o aggrapparsi alla testa. È proibito toccare la testa di un avversario se sopra la superficie dell'acqua.

Questo è particolarmente applicabile, ma non limitato, alle seguenti situazioni:

- I difensori, di solito con schiena al canestro, che prova a respingere l'attaccante calciandolo con il calcagno (tacco) del piede/pinne. Il giocatore dovrebbe subire un'espulsione temporanea anche se il calcio va a vuoto. Comunque, il difensore può difendersi appoggiando dolcemente il piede sul busto dell'attaccante per tenerlo a distanza. Se l'arbitro fosse in dubbio se è un appoggio leggero o un calcio, dovrebbe dare almeno il tiro di punizione.
- Quando la palla è bloccata in mischia, un giocatore potrebbe cercare di liberarsi divincolandosi. Divincolarsi con gomiti/braccia lontano dal corpo, o movimenti veloci di ginocchia/calcagni, potrebbe fare del male a qualcuno che sta intorno, e questo giocatore dovrebbe subire un'espulsione temporanea, preferibilmente prima che qualcuno si faccia male. Ad ogni modo, divincolarsi con i gomiti attaccati al corpo, e movimenti che possono causare solo colpi leggeri alle persone vicine dovrebbero essere permessi.
- Quando un giocatore che ha la palla viene cinturato da un avversario sulle gambe, il giocatore non può scalciare selvaggiamente per liberarsi. Gli arbitri dovrebbero fermare il gioco prima che qualcuno si faccia male.
- Toccare la testa di un avversario che si trova sopra la superficie dell'acqua, di solito avviene durante le mischie o "discussioni".
- Per un attaccante con la palla strattonare improvvisamente solo il lato della testa di un portiere.
- Per un giocatore fare pressione sulla faccia/mento di un avversario, causando il movimento della testa in avanti o all'indietro.

Gli arbitri devono tener conto dei casi border line (al limite) che possono portare alla squalifica del giocatore (regola 3.1.6.a)

5.1.3 Eccesso di giocatori in acqua

Per una squadra quando il numero di giocatori in acqua (più panchina di espulsione) è più di sei nello stesso momento durante il gioco (regola 1.1.2)

È compito dell'arbitro di superficie o del suo assistente controllare che il numero dei giocatori di cambio che siedono sulla panchina sia verificato durante ogni momento della partita. Nel caso in cui manchi uno o più giocatori di cambio, senza che se ne sia stata data comunicazione all'arbitro di superficie, ciò indica che c'è un numero eccessivo di giocatori in acqua e deve essere punita secondo la regola 5.1.3

L'uso da parte dell'arbitro della "chiamata ritardata", regola 6.5.2, può essere osservata.

5.1.4 Entrata/Uscita dall'acqua irregolare

5.1.4.a Entrare nell'acqua in altri punti che non siano la corsia di cambio (1.1.2), o entrare in acqua in qualsiasi modo possa risultare potenzialmente pericoloso durante la partita (4.2.1.d e 1.1.1)

5.1.4.b Lasciare l'area di gioco in qualsiasi altra parte che non sia la linea di uscita (regole 4.2.1.b, 4.2.1.e e 1.2.6)

5.1.5 Uso scorretto dei giocatori:

Per una squadra usare un giocatore "illegale", ad es un giocatore che non faccia parte dei 12 con il corrispondente numero di calottina segnato nel referto di gara. Il giocatore "illegale" deve lasciare l'area di gioco, mentre alla squadra verrà dato un tempo di penalità (espulsione temporanea), durante il quale la squadra potrà correggere la lista/persone/calottine

L'arbitro di superficie può permettere al giocatore che è stato espulso temporaneamente di allontanarsi dalla panchina di espulsione per recuperare le giuste calottine etc etc.

Se un giocatore che non risulta segnato nei 12 giocatori del referto gara (riserva non incluse) segna, il goal verrà annullato.

5.1.6 Tirar via un avversario dal canestro

Quando nessuno dei giocatori è in possesso di palla, tirar via o spingere un avversario lontano dal canestro, in qualsiasi momento durante il gioco.

L'arbitro deve considerare che l'infrazione di questa regola succede spesso quando la palla è lontana, e anche prima che il gioco venga riavviato dopo l'assegnazione di un tiro di punizione.

Siccome una squadra può guadagnare molto infrangendo questa regola (per segnare o prevenire un goal), dovrebbe venir direttamente assegnata un'espulsione temporanea.

Questo è particolarmente applicabile, ma non limitato, alle seguenti situazioni:

- In tutti i corpi a corpo quando nessuno di quelli coinvolti ha la palla, la persona che inizia a spostare l'altro è quello che commette fallo
- Quando un attaccante ha guadagnato una buona posizione sul canestro avversario, aspettando che i suoi compagni di squadra arrivino con la palla. Un difensore nuota tra l'attaccante ed il canestro e in questo modo scalza l'attaccante dal canestro
- Quando un difensore/portiere è posizionato al canestro ed un attaccante lentamente appoggia un braccio tra il difensore ed il canestro (o il muro), e spinge il difensore via dal canestro
- Un attaccante che non è in possesso di palla che ha occupato la porta avversaria non può muovere/allontanare un difensore che si sdrai sopra di lui. Anche se non riceve la palla, l'attaccante deve, quando se ne va via, andarsene senza muovere l'avversario in nessuna direzione.
- Qualsiasi giocatore non in possesso di palla che si posiziona sotto un avversario non deve, accidentalmente o intenzionalmente, causare lo spostamento dell'avversario quando lascia la sua posizione. Questo avviene spesso quando un attaccante nuota in avanti e uncina una spalla, fianco, coscia, mano etc sotto un portiere/difensore, spingendo il difensore più o meno lontano dal canestro. Il portiere/difensore non deve essere spostato in nessuna direzione dai movimenti dell'attaccante

5.1.7 Non ritornare alla posizione di partenza dopo che è stato segnato un goal
Continuare a giocare dopo un canestro od un tiro di rigore senza prima avere ripreso la posizione di partenza come descritto nella regola 4.1.2

5.1.8 Uso non legittimo del canestro e della piscina
Per un giocatore afferrare, spingere, incastrarsi con qualsiasi parte del corpo al canestro, o infilarsi tra il muro ed il canestro per trarre dei vantaggi da questa posizione in qualsiasi modo. Per questi casi descritti, è irrilevante dove si trovi la palla o quale squadra sia in possesso di palla in quel momento.

Un giocatore non può spingere da dentro il canestro. Per es non può usare il canestro come punto fisso e fare leva con una gamba o un braccio per tirar fuori una palla già parzialmente dentro, nè può coprire il canestro incurvandosi leggermente con i gomiti dentro la porta.

È permesso fare pressione da fuori il canestro verso dentro, nuotare verso il canestro o calciare o spingersi dal canestro

È permesso (senza usare il muro) far andare un tuo compagno sul canestro (es portiere che da il cambio che spinge il suo compagno nella giusta posizione). È permesso, senza usare il muro, spingere un avversario sul canestro se uno dei due giocatori è in possesso della palla.

Nessuna parte del corpo deve entrare dentro il canestro durante questa situazione, altrimenti il giocatore che ha spinto è colui che ha infranto la regola.

Ad ogni modo non è considerato fallo se un giocatore, involontariamente, a causa della pressione dell'avversario ha una parte del corpo dentro al canestro (es spalla, gomito ginocchio etc).

Siccome una squadra può guadagnare molto dall'infrangimento di questa regola (un goal segnato o evitato), il giocatore che ha commesso il fallo dovrebbe subire un'espulsione temporanea diretta.

Questo è particolarmente applicabile, ma non limitato, alle seguenti situazioni:

- Un attaccante, senza palla, che si aggrappa al canestro per entrare in posizione sul canestro, cosa che non avrebbe potuto fare o che avrebbe avuto bisogno di più tempo per farlo senza aggrapparsi
- Un portiere che si aggrappa al canestro per raggiungere la posizione prima che l'attaccante arrivi, cosa che altrimenti non gli sarebbe riuscita
- Un portiere che si schiaccia tra il muro della piscine e il bordo o l'interno del canestro. Questo si può notare da una striscia più bianca di pelle, causata dalla pressione del canestro per esempio contro l'esterno o il retro della spalla, dove vi è quindi una mancanza di sangue.
- Un difensore/portiere che afferri il bordo o una barra del canestro per non farsi tirar via o per restare in posizione
- Un giocatore che sta aspettando "il suo turno" che si arregge al canestro per non essere spinto via durante il trambusto.
- Un difensore che usi il bordo o una barra del canestro come "punto fisso", per mantenere lontano un avversario
- Un giocatore che si agganci tra il muro ed il canestro con un braccio/gamba sotto il bordo del canestro
- Un giocatore che si agganci con la parte superiore del braccio, con una coscia o col polpaccio sotto il bordo del canestro per non galleggiare via dal canestro o esser tirato via da un avversario in possesso di palla.
- Un attaccante che si agganci al canestro, per es usando una coscia, usando questo come punto fisso per tirarsi indietro verso il canestro al fine di segnare un goal

5.1.9 Attaccare l'equipaggiamento di un avversario

Attaccare qualsiasi parte dell'equipaggiamento di un avversario, maschera, boccaglio, pinne, costume e calottina.

Non appena un giocatore si aggrappa alla maschera/copre il vetro della maschera di un avversario, deve essere dato un tiro di punizione, senza tener conto se il fallo è intenzionale o meno. Se però l'arbitro capisce che il giocatore stava cercando di togliere la maschera o ci sia riuscito, dovrebbe venir data un'espulsione temporanea. Afferrare intorno alla testa un avversario o nuotargli sopra, non deve essere causa dello scompigliamento dell'equipaggiamento

È anche proibito spingere o tirare di proposito la palla sulla maschera di un avversario

È proibito trattenere, o toccare di proposito, la maschera o il boccaglio di un avversario

È proibito afferrare/trattenere le pinne di un avversario. È permesso spinger via le pinne, per es con la parte di un braccio se uno dei due è in possesso di palla

È proibito tirare o trattenere il costume o calottina di un avversario. Nè è permesso trattenere un avversario usando come presa dove ci sia solo tessuto, o quando alcune dita rimangono impigliate/afferrano le stringhe della calottina o il costume etc.

È permesso toccare il tessuto del costume/calottina usando prese che sarebbero permesse se il costume/calottina non ci fossero state (ad es costume intero negli uomini).

5.1.10 Strangolamento

Prendere per il collo un avversario in modo da strangolarlo. Non ha importanza quale parte del corpo o equipaggiamento causi lo strangolamento, o se sono gli arti di una terza persona che causano lo strangolamento. Poichè questo fallo può causare infortuni anche gravi, nel dubbio, l'arbitro deve intervenire

5.1.11 Incorretta gestione della palla

5.1.11.a Per un giocatore che a gioco fermo, trattenga, prenda possesso, nasconda la palla quando è l'altra squadra che dovrebbe avere la palla (tiro di punizione, tiro di rigore, team ball, dopo che è stato segnato un goal). La palla deve essere lasciata cadere sul fondo della piscina.

5.1.11.b Tenere la palla dopo che è stata segnalata una palla d'arbitro. La palla deve essere o lasciata cadere sul fondo oppure data all'arbitro di superficie.

5.1.12 Comportamento non corretto

Per qualsiasi giocatore in acqua o nell'area di cambio, o per qualsiasi non-giocatore nell'area di cambio, infrangere una delle regole di questo manuale

La squadra può venir penalizzata con un'espulsione temporanea anche se l'infrazione viene commessa da un non-giocatore nella propria area di cambio (vedi regola 2.2.4.c)

Poichè questi capitoli riguardano regole descrittive e la maggior parte non prevede nessuna espulsione (temporanea o definitiva), l'arbitro deve valutare la situazione per gravità, ripetizione della scorrettezza, possibile vantaggio, comportamento vergognoso/cattivo, interferenza con la fluidità del gioco etc etc, e dare punizioni adeguate secondo le regole 6.1, 6.2 o 6.3. Se una squadra continua a infrangere le regole è consigliabile che l'arbitro dia un'espulsione temporanea ogni volta, visto che è stato provato che è il modo più efficace per far cambiare comportamento ad una squadra.

5.1.13 Trattenute

Trattenere, pigiare, spingere, etc un avversario quando nessuno dei due è in possesso della palla, non è lecito qualunque parte del corpo venga usata

Questa proibizione è importante per mantenere il gioco fluido e di buona qualità. Gli arbitri dovrebbero, in caso, ammonire (warning) e quindi dare espulsioni temporanee se il comportamento scorretto persiste.

Questo è particolarmente applicabile, ma non limitato, alle seguenti situazioni:

- Un giocatore che continua ad essere trattenuto dopo aver passato la palla
- Un giocatore in superficie viene trattenuto impedendogli così di raggiungere la posizione nel gioco della sua squadra
- Un giocatore che si vuole piazzare sul/intorno al canestro, che viene trattenuto e quindi non può piazzarsi come vorrebbe
- Due giocatori che stanno lottando per raggiungere la palla e uno dei due tiri o spinga l'altro prima che uno dei due abbia la palla
- Un giocatore che trattiene un avversario per favorire un suo compagno a raggiungere una palla vagante
- Un giocatore che attivamente "porti via nuotando" un avversario

L'arbitro può dare ammonizioni secondo la regola 6.1 e quindi dare successivamente espulsioni temporanee

5.1.14 Interferenza durante il tiro di punizione

5.1.14.a Gli avversari devono posizionarsi fuori dalla "zona libera" prima che venga fatto il passaggio del tiro di punizione. (vedi 1.2.8, tenere almeno una sfera di 2 metri di distanza dal punto in cui si trova chi batte la punizione, per poter partecipare al gioco, vedi regola 6.2.5)

5.1.14.b Se un giocatore si trova dentro la "zona libera" prima che venga battuta la punizione, non può interferire con il tiro di punizione (ad es intercettare il passaggio), o partecipare al gioco fino a che non è uscito dalla "zona libera", anche dopo che il gioco è ri-iniziato ed il passaggio del tiro di punizione è stato fatto.

Chi infrange questa regola dovrebbe essere ammonito la prima volta, e successivamente espulso temporaneamente per ogni volta che viene ripetuto il fallo

5.1.15 Nascondere la palla alla partenza

Se uno non tiene la palla in modo che sia visibile fino a 2 metri dall'avversario, ogni volta che il gioco viene iniziato (regola 4.1.2.c)

5.1.16 Portare la palla fuori dall'area di gioco

La palla viene considerata fuori dall'area di gioco quando tutta la palla è sopra la superficie dell'acqua o fuori dalle linee di perimetro dell'area di gioco

Il giocatore che tiene la palla quando questa viene portata fuori dall'area di gioco viene considerato come colui che infrange la regola. Non ha importanza se la palla tocca il torso, testa etc di un altro giocatore in quanto quest'ultimo non può essere considerato in possesso della palla

Se un avversario sta girando/pressando il braccio che tiene la palla o sta spingendo il giocatore, la persona in possesso di palla è comunque quella considerata come colui che infrange la regola

Se nessun giocatore è in possesso di palla, il tiro di punizione è contro il giocatore che per ultimo ha toccato la palla

Se i giocatori di entrambe le squadre tengono la palla in mischia usando braccia/gambe/mani etc verrà assegnata una palla d'arbitro

5.1.17 Tenersi ad un qualsiasi "punto fisso" nella piscina durante il gioco

Durante il gioco e quando si compete per la palla, i giocatori non possono usare nessun "punto fisso" della piscina, per es corsie, canale, skimmer, blocchi di partenza, etc (vedi regola 1.2.1)

Questo è particolarmente applicabile, ma non limitato, alle seguenti situazioni:

- Durante le mischie in superficie un giocatore si appoggia al muretto di contorno della parete della piscina, si tiene al bordo etc
- In qualsiasi momento del gioco un giocatore utilizza il blocco di partenza per darsi la spinta

Al contrario è permesso usare questi "punti fissi" in alcune situazioni:

- Alla partenza, arreggersi allo skimmer, canale, o al bordo vasca per avere più slancio sulla partenza

- Per il difensore/portiere spingersi con le gambe dal muro per arrivare piu' velocemente sul canestro
- Mentre ci si riposa arreggersi al canale, skimmer, bordo vasca, blocchi di partenza etc
- Mentre si esce dall'acqua utilizzare qualsiasi cosa disponibile per aiutarsi

5.1.18 Ritardare la ripresa del gioco deliberatamente

Se una squadra ritarda di proposito la ripresa del gioco, l'arbitro può ammonire e successivamente dare espulsioni temporanee (il giocatore che ha causato l'ultimo ritardo sanzionato sarà quello che verrà espulso temporaneamente). Se necessario, il tempo di gioco può essere esteso (vedi 3.1.10)

Gli arbitri devono garantire alle squadre tempo sufficiente per nuotare verso la loro posizione, rimettere a posto il proprio equipaggiamento quando danneggiato da un avversario etc. Gli arbitri dovrebbero essere flessibili riguardo a sostituzioni effettuate a causa di un infortunio, o qualora la situazione lo richieda.

Questo è particolarmente applicabile, ma non limitato, alle seguenti situazioni:

- Una squadra in vantaggio non cerca di giocare come previsto dallo sport, ad es un giocatore che blocca la palla nella posizione fetale quando si avvicina un avversario
- Una squadra che usi in modo non necessario tempi lunghi in qualsiasi situazione, praticamente creandosi un extra-time out
- In partite dove non si usa il tempo effettivo, una squadra perda tempo senza necessità durante tiri di punizione etc

5.1.19 Infrangere le regole per prevenire un goal

Qualsiasi infrazione davanti al canestro o sulla via per arrivare al canestro, che prevenga la segnatura di un goal abbastanza sicuro

Nei casi limite, quando l'arbitro non è sicuro se era un goal praticamente sicuro, può limitarsi a dare un'espulsione temporanea

Questo è particolarmente applicabile, ma non limitato, alle seguenti situazioni:

- Un portiere che si schiacci tra il muro ed il dentro del canestro, quando l'attaccante sta cercando di rimuoverlo
- Un portiere/difensore che si arregga al bordo o ad una barra del canestro quando l'attaccante sta cercando di rimuoverlo
- Un difensore che usi il bordo o la barra del canestro come "punto fisso", per tenere lontano un attaccante in una buona posizione per segnare
- Un portiere/difensore che rimuova un attaccante non in possesso della palla levandolo dalla porta o dalla sua posizione durante un attacco della sua squadra che potrebbe portare al goal
- Quando uno o piu' giocatori di una squadra trattengono uno/più avversari che vogliono precipitarsi al canestro avversario dopo un recupero del possesso di palla, e quindi prevengono che gli attaccanti siano in maggioranza

Gli arbitri devono tener conto che di solito viene assegnato o solo il tiro di rigore o l'espulsione temporanea. In caso di comportamento particolarmente violento o anti-sportivo (regola 5.1.1 e 5.1.2), è raccomandato dare sia il tiro di rigore che l'espulsione temporanea.

6 PENALITÀ:

6.1 Ammonizioni (Warning)

6.1.1 Ragioni per ammonire:

Un'ammonizione viene data ad un singolo giocatore o alla squadra per far cambiare un comportamento non voluto, quando altre punizioni sono considerate troppo dure

Un'ammonizione può essere data a qualsiasi giocatore o ad una squadra a causa dell'infrazione di una qualsiasi delle regole di questo manuale, o per un comportamento inappropriato o provocativo.

Generalmente le ammonizioni vengono date per 2 motivi:

6.1.1.a Per cambiare un modo di comportarsi scorretto e non voluto dagli arbitri

6.1.1.b Avvertire il giocatore che continua a infrangere le regole, che verrà espulso secondo la regola 3.1.6.b

Quando le ammonizioni non hanno l'effetto desiderato, è consigliabile l'uso diretto di penalità (come espulsione temporanea e per casi gravi espulsione dal match, vedi regola 5.1)

6.1.2 Quando ammonire

6.1.2.a L'arbitro può fermare il gioco per dare un'ammonizione. Il gioco verrà ripreso con un tiro di punizione contro la squadra che ha infranto le regole.

6.1.2.b L'arbitro può far continuare il gioco e ammonire successivamente durante uno stop. Il gioco verrà ripreso a seconda del motivo per cui è stato fermato (e non per l'ammonizione relativa ad una azione precedente).

6.1.3 Annotazione di un'ammonizione

Il giocatore o la squadra riceve l'ammonizione in maniera verbale e visivamente. L'ammonizione deve essere annotata nel referto di gara. Preferibilmente entrambe le squadre dovrebbero essere informate del perchè dell'ammonizione. Team leader e capitani delle squadre devono essere pronti ad essere consultati dagli arbitri.

6.1.4 Un giocatore che continua nel suo comportamento

6.1.4.a Se un giocatore ripete il comportamento per il quale è stato ammonito, l'arbitro può dare al giocatore un'espulsione temporanea diretta ogni volta che la stessa regola viene infranta durante il resto della partita

6.1.4.b Se un giocatore viene ripetutamente ammonito per, o causa ripetute interruzioni del gioco, per diversi tipi di fallo, l'arbitro dovrebbe valutare se il giocatore porta disprezzo per le regole, avversari, arbitri etc, e tenere in considerazione l'uso di espulsioni temporanee (vedi regola 5.1.1) o espellere il giocatore secondo la regola 3.1.6.b.

6.1.5 Una squadra che ripete le scorrettezze: "team warning"

6.1.5.a Se due giocatori della stessa squadra ricevono un'ammonizione per lo stesso fallo commesso, la seconda ammonizione viene considerata come ammonizione per la squadra. L'arbitro dovrebbe dare un segnale visivo (regola 3.1.10)

Per il resto della partita, qualsiasi giocatore della squadra che ha ricevuto un'ammonizione per l'infrazione della stessa regola, che commetta lo stesso fallo subirà un' espulsione temporanea diretta.

- 6.1.5.b Se una squadra è ripetutamente ammonita, o causa interruzioni del gioco, per l'infrazione di diverse regole, l'arbitro dovrebbe valutare se la squadra mostra disprezzo per le regole, avversari, arbitri etc, e tenere in considerazione l'uso di espulsioni temporanee (vedi regola 5.1.1).

6.2 Tiri di punizione

- 6.2.1 Motivi per dare tiri di punizione
Un tiro di punizione può essere concesso dall'arbitro per l'infrazione delle regole comprese tra 5.1.7 a 5.1.18
- 6.2.2 Notifica dei tiri di punizione:
L'arbitro darà il segnale di un tiro di punizione contro la squadra che ha commesso il fallo. Il tiro di punizione viene annotato sul referto gara
- 6.2.3 La squadra che ha commesso il fallo trattiene la palla
La squadra che ha commesso il fallo deve lasciar cadere la palla sul fondo della piscina. Se questo non viene fatto può essere interpretato come un tentativo per rallentare il gioco della squadra avversaria, e deve portare ad un'espulsione temporanea o come minimo all'ammonizione (vedi regola 5.1.1 e 5.1.11)
- 6.2.4 Posizione per battere il tiro di punizione
Il tiro di punizione deve essere battuto sempre da un giocatore in superficie
- 6.2.4.a Un tiro di punizione ottenuto nel proprio campo deve essere battuto al centro dell'area di gioco (punto di centro)
- 6.2.4.b Un tiro di punizione ottenuto nella metà campo avversaria deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, ma non a meno di 3 metri dalla linea di uscita degli avversari.
- 6.2.5 Esecuzione del tiro di punizione
- 6.2.5.a Un giocatore sta in superficie, nel posto assegnato, tenendo la palla; lui è l'esecutore del tiro di punizione. Se l'esecutore tiene la palla sulla superficie dell'acqua, sarà interpretato dall'arbitro come pronto a battere la punizione. L'arbitro dovrebbe cominciare il gioco non appena abbia svolto tutti gli altri doveri da arbitro. Se l'esecutore tiene la palla sotto la superficie, sarà interpretato dall'arbitro come richiesta di ulteriore tempo per battere la punizione. L'arbitro dovrebbe concedere un tempo ragionevole prima di dare il via.
- 6.2.5.b Tutti gli avversari devono stare fuori dalla zona libera (vedi 1.2.8) fino a che non sia stato eseguito il passaggio per la battuta del tiro di punizione. Qualsiasi avversario che si trovi nella zona libera è in una posizione scorretta, e non deve partecipare al gioco fino a che non esce dalla zona libera. Non è importante se il segnale di inizio per la battuta della punizione ed il passaggio è già stato fatto, il giocatore deve comunque uscire dalla zona libera prima che possa nuovamente partecipare all'azione.
- 6.2.5.c L'esecutore deve PASSARE la palla entro 3 secondi dal segnale di inizio. Non può spostarsi "geograficamente" fino a che la palla non è stata passata. L'esecutore deve fisicamente lasciare andare la palla prima di poterne rientrare in possesso.

- 6.2.5.d Un avversario che non sta tenendo la distanza richiesta di 2 metri dalla posizione di battuta e che partecipa al gioco prima di essere uscito dalla zona libera, deve essere ammonito e da lì in poi subire un'espulsione temporanea ogni volta che ripete questa infrazione per il resto della partita (regola 5.1.14).
- 6.2.6 Segnale di inizio per il tiro di punizione
Il segnale di battuta del tiro di punizione è compito esclusivo dell'arbitro che ha chiamato il fallo e interrotto il gioco. Questo non conta se oltre al fallo viene segnalata anche un'ammonizione o un'espulsione (temporanea o non), poichè l'arbitro di superficie deve controllare il giocatore penalizzato, referto, tenere il tempo etc etc. In questi casi è l'arbitro di superficie che ricomincerà il gioco anche se non ha interrotto lui il gioco.
- 6.2.7 Tiro di punizione scorretto
Se un tiro di punizione viene eseguito in maniera scorretta, la punizione verrà assegnata all'altra squadra

6.3 Espulsione temporanea

- 6.3.1 Espulsione temporanea:
 - 6.3.1.a Un'espulsione temporanea comporta al giocatore che l'ha subita di uscire dall'acqua e sedersi sulla panchina di espulsione per 2 minuti di gioco effettivo. Nessun'altra persona è ammessa nell'area di espulsione. Il giocatore può raggiungere i suoi compagni nell'area di cambio durante i time-out e durante le pause tra un tempo e l'altro, ma anche durante il periodo di "sudden death" ed in caso di partita decisa ai tiri di rigore.
 - 6.3.1.b Il tempo dell'espulsione viene fermato e fatto ripartire ogni volta che l'orologio di gara si ferma o riparte (tempo effettivo).
 - 6.3.1.c La squadra durante l'espulsione temporanea deve giocare con un uomo in meno nell'acqua
 - 6.3.1.d Se il giocatore che viene espulso ha causato un tiro di rigore (regole 5.1.19/5.1.1), o se l'espulsione temporanea viene data contemporaneamente o dopo il tiro di rigore, il tempo di espulsione non comincia fino alla ripresa del gioco normale dopo il tiro di rigore
 - 6.3.1.e Viene assegnato un tiro di punizione alla squadra avversaria
 - 6.3.1.f Se l'arbitro non sa quale giocatore abbia commesso la scorrettezza, o se l'espulsione temporanea è stata causata da un non-giocatore nell'area di cambio, l'arbitro chiederà alla squadra di scegliere un giocatore oppure può scegliere un giocatore a caso se la squadra non risponde
 - 6.3.1.g Se un giocatore espulso temporaneamente non si reca immediatamente alla panchina di espulsione, o in qualsiasi modo mostra disprezzo alla decisione o a qualsiasi persona, può subire un'ulteriore punizione con il risultato di avere un'espulsione per 2+2minuti. I due tempi di penalità sono considerati come tempi di penalità separate, per esempio riguardo alla regola 6.3.6. Un giocatore che continui con questo comportamento può venire espulso definitivamente secondo la regola 3.1.6.b
 - 6.3.1.h Una penalità viene data per l'infrazione della regola 5.1.1 e 5.1.2 (comportamento anti-sportivo e violento) anche subito dopo che è finita la partita, se il

comportamento riguarda la partita. La penalità dovrebbe essere riportata in maniera normale nel referto gara

6.3.2 Ragioni per dare un'espulsione temporanea

Un'espulsione temporanea può essere data dall'arbitro per infrazione delle regole da 5.1.7 a 5.1.12, o dopo infrazioni ripetute di una qualsiasi delle regole.

Da notare che la violazione delle regole da 5.1.7 a 5.1.12 può anche essere punita solo con un tiro di punizione. L'arbitro deve giudicare se chiamare un'espulsione temporanea o o solo un tiro di punizione, basandosi, tra le altre cose, sul reale o potenziale danno inflitto, sull'intenzionalità, sulla ripetitività, sul possibile guadagno ottenuto e sullo sviluppo generale del gioco o su come sta andando il gioco.

6.3.3 La squadra che ha commesso fallo trattiene la palla (leggi 6.2.3 e quindi 5.1.1 e 5.1.11)

6.3.4 Il giocatore che è stato espulso temporaneamente:

Quando vengono segnalati dei falli che comportano l'espulsione temporanea di un giocatore, questo deve raggiungere direttamente la panchina di espulsione e rimanerci per 2 minuti

Il giocatore espulso deve essere nella panchina di espulsione prima che l'arbitro faccia riprendere il gioco

6.3.5 Segnalazione della fine del tempo di espulsione:

La panchina di espulsione deve trovarsi nelle immediate vicinanze ma certamente separata dall'area di cambio. Quando sono rimasti 10 secondi di penalità da scontare, l'arbitro di superficie o un suo assistente alza un braccio. Alla fine del tempo di penalità il braccio verrà abbassato con decisione. Durante questi ultimi 10 secondi del tempo di penalità, al giocatore che era stato espulso per 2 minuti viene permesso l'accesso all'area di cambio, ma nè lui nè un qualsiasi altro giocatore potrà entrare in acqua fino a che l'intero tempo non è finito (e quindi l'arbitro abbia abbassato il braccio) (vedi regola 3.1.10)

6.3.6 Tempi di penalità per espulsioni temporanee annullate prima che il tempo sia scaduto:

Se una squadra è in numero minore a causa delle espulsioni temporanee e la squadra avversaria segna, il giocatore che è stato espulso per primo (se i penalizzati sono più di uno) vedrà annullata la sua penalità prima del tempo.

Se entrambe le squadre hanno sulle panchine di espulsione lo stesso numero di giocatori (ad es 2 per parte), nessuna delle due squadre viene considerata in minoranza. Se una squadra ha un giocatore espulso (regola 3.1.6.a o 3.1.6.b, quindi espulsioni DEFINITIVA DALLA PARTITA) ed entrambe le squadre hanno un giocatore sulla panchina di espulsione, nessuna delle due squadre è considerata in minoranza anche se una delle due squadre ha un giocatore in più in acqua (il giocatore espulso definitivamente dalla partita non viene contato).

Da notare che un giocatore espulso per le regole 3.1.6.a o 3.1.6.b non ha ricevuto un tempo di penalità da scontare e quindi non si trova sulla panchina di espulsione e non serve tenere il tempo per lui

Questa regola è valida anche per i tiri di rigore

6.3.7 Tempi di penalità durante i tiri di rigore a fine partita per decretare il vincitore

Regole speciali durante la lotteria dei tiri di rigore vengono descritti dalle regole 4.3.5.b e 4.3.5.c

6.4 Tiro di rigore

- 6.4.1 Ragioni per dare il tiro di rigore
Un tiro di rigore deve essere concesso per la violazione della regola 5.1.19
- 6.4.2 La squadra che ha commesso fallo trattiene la palla (leggi 6.2.3 e quindi 5.1.1 e 5.1.11)
- 6.4.3 Tempo di gioco per il tiro di rigore
Un rigore viene effettuato durante il tempo effettivo di gioco e, se necessario, il tempo di gioco deve essere esteso per poterlo completare
- 6.4.4 Esecuzione dei tiri di rigore
 - 6.4.4.a Il tiro di rigore viene eseguito da un giocatore di ciascuna squadra che si posiziona davanti alla porta avversaria
 - 6.4.4.b L'esecutore non può essere nè un giocatore che sta scontando un tempo di penalità per espulsione temporanea, nè un giocatore espulso
 - 6.4.4.c Le squadre scelgono chi eseguirà il tiro di rigore. Gli altri giocatori dovranno posizionarsi fuori dall'area di gioco durante il tiro di rigore. Possono stare nella corsia di entrata.
 - 6.4.4.d L'esecutore deve partire dal centro dell'area di gioco.
 - 6.4.4.e Un arbitro subacqueo dà la palla al rigorista
 - 6.4.4.f Il portiere deve stare sopra il proprio canestro e al momento della partenza non può allontanarsi più di due metri dal bordo vasca sulla superficie dell'acqua.
 - 6.4.4.g Il segnale di inizio viene dato dall'arbitro di superficie. Il segnale è come quello per l'inizio del gioco, un segnale lungo e continuato.
 - 6.4.4.h Il portiere non può attaccare il rigorista prima che entrambi si siano immersi
 - 6.4.4.i Il rigorista ha 45 secondi per segnare
 - 6.4.4.j Quando il portiere si è immerso, deve rimanere nelle vicinanze (a portata di mano) del canestro per tutto il tempo. Questo significa che il portiere può scegliere qualsiasi posizione (seduto davanti, sdraiato sopra etc), ma deve essere sempre capace di toccare il canestro allungando un braccio o una gamba, senza cambiar posizione con il corpo.
Il portiere non può allontanarsi volontariamente dalla porta, se viene portato via/spinto lontano dalla porta dall'attaccante, una volta lasciato andare il portiere deve subito nuotare verso il canestro.
 - 6.4.4.k Al portiere non è consentito portare il rigorista in superficie, deve essere chiaro che è la palla che deve essere portata in superficie.
 - 6.4.4.l Sia il portiere che il rigorista possono emergere/immergersi ripetutamente durante il tiro di rigore.
 - 6.4.4.m Gli arbitri non devono tenere informate le squadre del tempo rimanente dei 45 secondi. Le squadre possono informare i propri giocatori dalla loro metà campo dell'area di gioco.

- 6.4.5 Il tiro di rigore finisce:
- 6.4.5.a Quando l'attaccante riesce a segnare il goal
 - 6.4.5.b Quando il portiere riesce a guadagnare la palla e a portarla fuori dalla superficie dell'acqua.
 - 6.4.5.c Quando il gioco viene fermato per un fallo ad opera di uno dei due giocatori (vedi regole 6.4.6 e 6.4.7).
 - 6.4.5.d Quando terminano i 45 secondi senza goal
- 6.4.6 Comportamento non regolamentare del portiere:
Se il tiro di rigore viene interrotto a causa del comportamento scorretto del portiere, deve essere concesso un altro tiro di rigore.
- Il giocatore che ha commesso il fallo deve uscire immediatamente dall'acqua e scontare 2 minuti di espulsione temporanea al termine del tiro di rigore.
- Il tempo di penalità inizia alla fine del tiro di rigore con la ripresa normale del gioco.
- 6.4.7 Comportamento non regolamentare dell'attaccante:
Se il rigore viene interrotto per un fallo commesso dal rigorista, il gioco viene ripreso come all'inizio della partita o di un tempo (regola 4.1.1).
- 6.4.8 Lotteria dei tiri di rigore:
Regole speciali per gli shoot-out dei tiri di rigore sono trattate nelle regole 4.3.5.b e 4.3.5.c.

6.5 Regola del vantaggio o della "chiamata ritardata"

L'uso delle regole 6.5.1 e 6.5.2 renderanno il gioco più fluido. D'altra parte potrebbe frustrare una squadra rispettosa delle regole e incoraggiare una squadra più scorretta dato che i giocatori penseranno che l'arbitro non abbia visto il fallo. Gli arbitri dovrebbero quindi tener conto del comportamento generale durante la partita e considerare l'uso di ammonizioni e tiri di punizione al posto della regola del vantaggio o della chiamata ritardata.

Nè la regola del vantaggio nè la chiamata ritardata devono essere usate se la scorrettezza porta il giocatore che l'ha eseguita all'espulsione dalla partita (regola 3.1.6.a o 3.1.6.b).

- 6.5.1 Regola del vantaggio:
Se in un qualsiasi momento della partita, l'arbitro ritiene che la violazione di una regola non danneggi la squadra che ha subito la scorrettezza ed in possesso di palla, può far continuare il gioco come se la violazione non fosse stata commessa. Questo viene detto "giocare con la regola del vantaggio".
- Se la scorrettezza è fatta ripetutamente, è consigliabile non usare questa regola
- Se la scorrettezza è del tipo violento, la regola del vantaggio non deve essere usata
- 6.5.2 Chiamata ritardata:
Quando un arbitro ritiene che una violazione delle regole non danneggi la squadra che ha subito il fallo che è in possesso di palla, l'arbitro può continuare a far giocare per qualche secondo per vedere come si sviluppa la situazione. Se la squadra che ha

subito il fallo non riesce a guadagnare dalla situazione, il fallo dovrebbe venire segnalato e l'arbitro deve concedere il tiro di punizione/ammonizione/espulsione temporanea/tiro di rigore

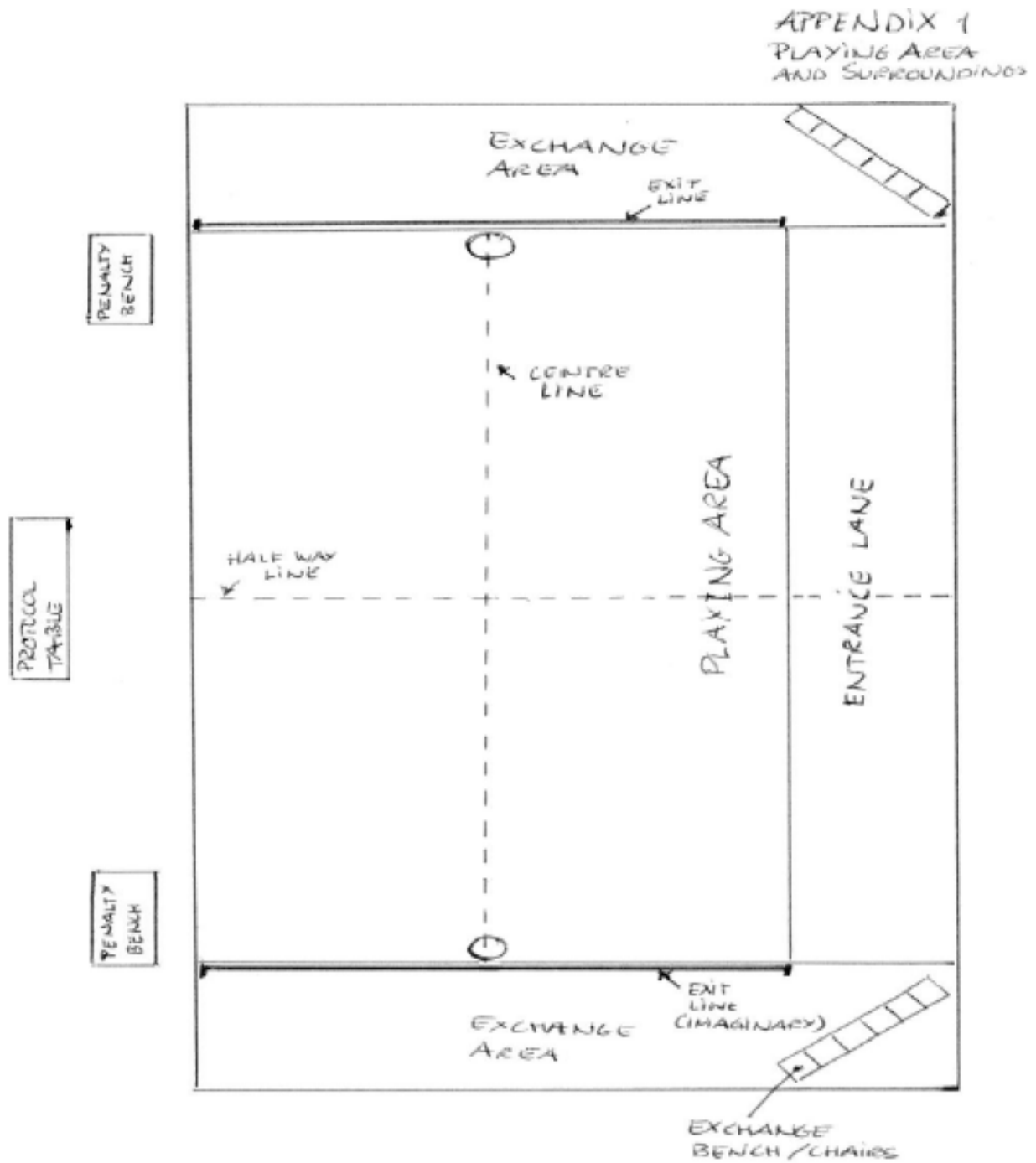
Questo è specialmente applicabile ma non limitato alle seguenti situazioni:

- La squadra che difende usa eccessivi trucchi per difendere il canestro e l'arbitro aspetta per vedere se un goal viene segnato lo stesso

7 ORGANIZZAZIONE:

- 7.1.1 Responsabilità per l'area di gioco
Il club o l'associazione organizzatrice sono responsabili della conformità alle regole dell'area di gioco, canestri e palle
- 7.1.2 Responsabilità per il cambiamento di regole in determinate campionati:
Il club o l'associazione organizzatrice sono responsabili per la notificazione di qualsiasi cambiamento delle regole da applicare al campionato. Per il campionato del mondo o quello continentale, i cambiamenti devono prima essere accettati dalla CMAS.
- 7.1.3 Responsabilità per il personale:
Il club o l'associazione organizzatrice sono responsabili per fornire il personale per il tavolo del referto gara, e di tutti gli accessori necessari per tenere il referto gara.
- 7.1.4 Responsabilità per le palle:
Il club o l'associazione organizzatrice sono responsabili per fornire almeno una palla, sia per le partite degli uomini ma anche delle donne, che soddisfi i requisiti necessari. Sono anche responsabili per procurare reti o secchi per tutte le palle per le partite.
- 7.1.5 Responsabilità per l'equipaggiamento degli arbitri:
Il club o l'organizzazione organizzatrice sono responsabili per la fornitura di tutte le unità di aria compressa (bombole) per gli arbitri subacquei. Le bombole devono essere adatte ai movimenti veloci necessari a seguire il gioco nella piscina, ad es che non siano attaccate a giubbotti grandi con tasche che trattengono l'acqua etc.
- I regolatori devono essere adatti per lavorare in tutte le posizioni, poichè spesso gli arbitri stanno di schiena, sotto sopra etc.
- Il club o l'organizzazione organizzatrice sono responsabili per fornire cinture con i pesi con la possibilità di ottenere facilmente una grande varietà di pesatura.
- 7.1.6 I giocatori giocano a loro rischio e pericolo

Area di gioco



APPENDICE 2

Canestro

Pos.	No.	Descrizione	Materiale
8	3	dado M 10	acciaio
7	3	stud bolt, M 10 x 25	acciaio
6	1	soft pad	neoprene
5	1	barra acciaio rotonda, 10 Ø x 1350	acciaio
4	16	barra acciaio rotonda, 10 Ø x 455	acciaio
3	1	disco, 320 Ø x 5	acciaio
2	1	disco, r = 700, t = 5	gomma
1	1	disco, 320 Ø x 1,5	acciaio

APPENDICE 3:

Istruzioni per la manipolazione e riempimento delle palle per il rugby subacqueo

Circonferenza per le donne	490-510 mm
Circonferenza per gli uomini	520-540 mm
Velocità di discesa:	1000-1250 mm/s

1. Equipaggiamento necessario per riempire le palle:

- 1 pompa da pallone da football-di plastica se disponibile
- 1 ago per riempire palle da basket (2 mm \varnothing x 30 mm lunghezza)
Come alternative: pompa a spruzzo, es pompa da giardino (che opera a 3 bar).
Un tubo di ottone 2 mm \varnothing x 30 mm lunghezza va saldato nell'apertura del getto. Il tubo va arrotondato da una parte prima dell'uso. Tali tubi possono esser comprati in un negozio di materiali da costruzione. Oppure è possibile chiedere ad una macelleria di usare in prestito la loro pompa liquida ad iniezione e connettere un adattatore con l'ago per riempire le palle.
- 1 tubo di ottone 2 mm \varnothing x 200 mm lunghezza. Il tubo va arrotondato da una parte prima dell'uso
- 1800 grammi di sale comune
- 1 contenitore con 5 litri di acqua scaldata a circa 50 gradi centigrade

2. Procedura di riempimento:

Sciogliere completamente il sale prima di riempire la pompa. Durante l'operazione di riempimento la palla deve essere tenuta in acqua fredda per mantenere l'elasticità dell'involucro di plastica.

Inserire con molta attenzione l'ago (insaponato) nella valvola della palla. Far uscire l'aria rimanente. Riempire la pompa da football con l'acqua salata e spingerla dentro la palla. Ripetere l'operazione fino a che la palla non ha raggiunto la circonferenza di 570 mm. Questa procedura così "faticosa" non è necessaria quando si usano le "alternative". Dopo 24 ore inserire la parte diritta del tubo da 200 mm con la valvola verso il basso. Fare pressione per far uscire l'aria rimasta. Inoltre drenare anche l'acqua salata fino a che non venga raggiunta la circonferenza di 520-540 mm.
Non si devono sentire dei gorgoglii
Una palla riempita pesa 3000 grammi \pm 20 g.

3. Trattamento della superficie per migliorare la presa:

Sfregare la superficie asciutta con carta vetrata 600 fino a che non sia visibile alcun riflesso quando messa contro sole. Rimuovere attentamente tutte i margini.

Attenzione: l'uso di una carta vetrata di grana più grossa rende la palla inutilizzabile

I pentagoni neri della palla che sbiadiscono a causa dello sfregamento possono essere restaurati usando la matita resistente all'acqua EDDING 800. La palla sarà pronta dopo 12 ore di asciugatura.

4. Maneggiamento e cura:

Per mantenere la rotondità la palla deve essere tenuta sospesa in una rete! Di volta in volta o prima dell'inizio della stagione sportiva la palla deve essere pulita a fondo (con sapone o simili). Disegnare nuovamente i pentagoni è consigliabile dopo un lungo periodo di uso.

