

WATERBASKET



REGOLAMENTO TECNICO WATERBASKET

(ultimo aggiornamento gennaio 2020)

Indice

ART. 1 PARTITA DI WATERBASKET	4
ART. 2 CAMPO DI GIOCO	4
ART. 3 ATTREZZATURA TECNICA	5
ART. 4 LE SQUADRE E LORO INQUADRAMENTO	6
ART. 5 INFORTUNIO DEL GIOCATORE	7
ART. 6 CAPITANO: DOVERI E DIRITTI.....	8
ART. 7 ALLENATORE : DOVERI E DIRITTI	8
ART. 8 TEMPO DI GIOCO E PUNTEGGIO.....	9
ART. 9 INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO/GARA	11
ART. 10 LE REGOLE DEL GIOCO	11
ART. 11 POSIZIONE DELLE SQUADRE E ARBITRO	16
ART. 12 TIME-OUT.....	16
ART. 13 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI.....	17
ART. 14 GARA PERSA PER FORFAIT O INFERIORITA' NUMERICA.	18
ART. 15 INFRAZIONI DI GIOCO E FALLI SEMPLICI.....	19
ART. 16 FALLI GRAVI: STANDARD, ANTISPORTIVI, VIOLENTI E TECNICI.....	20
ART. 17 TIRI LIBERI	23
ART. 18 L' ARBITRO	25
ART. 19 SEGNALI CONVENZIONALI IN USO PER GLI ARBITRI	26
ART. 20 UFFICIALI DI GARA : REFERTISTA/SEGNAPUNTI, COMMISSARIO, CRONOMETRISTA.....	28
Addendum	29
A – Campo di gioco	29
B – Classifica finale delle squadre	29
C – Sanzioni disciplinari.....	29
D – Segnali arbitrali	30

ART. 1 PARTITA DI WATERBASKET

1.1 Partita di waterbasket

La gara viene giocata in acqua da due squadre di cinque giocatori ciascuna, uomini e/o donne, senza l'ausilio delle pinne. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti nel proprio.

La partita di Waterbasket viene controllata dagli Arbitri, dagli Ufficiali di Gara (refertista/segnapunti e cronometrista) e da un Commissario (se presente).

1.2 Canestro: proprio/degli avversari

Il canestro che viene attaccato da una squadra è il canestro degli avversari, mentre il canestro che viene difeso da una squadra è il proprio canestro.

1.3 Squadra vincente

La squadra vincente è quella che ha realizzato il maggior numero di punti alla fine del tempo di gioco.

ART. 2 CAMPO DI GIOCO

2.1 Campo di gioco¹

Il campo di gioco è in acqua e oltre ad avere una profondità minima di 180 cm, deve essere appositamente delimitato da un rettangolo di dimensioni 20 m di lunghezza e 15 m di larghezza.

Tali dimensioni potranno variare tenendo conto della struttura in cui si intende effettuare la partita. Le variazioni massime consentite saranno di 5 m, in difetto alle dimensioni imposte.

2.2 Linee

All'interno del campo di gioco vengono create delle linee immaginarie disponendo in maniera visibile dei segnali lungo il lato più lungo del rettangolo di gioco. Le linee di gioco sono:

- **linea Bianca:** sarà la delimitazione della metà campo da cui avrà inizio il gioco (Fig. A1);
- **linea Rossa:** rappresenta la linea sulla quale si posiziona il giocatore della squadra in attacco per rimettere la palla in gioco in caso di Corner (angolo). La collocazione della Linea Rossa sarà a 2 m dalla linea che delimita la fine del campo di gioco (Fig. A1).
- **linea Gialla:** sarà la delimitazione entro la quale al canestro effettuato verranno assegnati 2 punti, e oltre la quale al canestro effettuato verranno assegnati 3 punti. E' altresì la linea ove verrà tirato il Tiro Libero. La collocazione della Linea Gialla sarà a 4 m dalla linea che delimita la fine del campo di gioco (Fig. A1). Rappresenta anche la delimitazione dell'area all'interno della quale si applicherà la regola del "Fuorigioco" (vedi Art.10.15) .

¹ Fare riferimento alla Fig. A1 negli allegati.

2.3 Collocazione delle panchine

Verranno collocate all'esterno del campo di gioco, se possibile, sul lato opposto al tavolo degli Ufficiali di Gara (Fig. A1).

2.4 Illuminazione

L'impianto dovrà garantire una adeguata illuminazione, allo scopo di rendere visibile il gioco e portare a termine l'incontro.

2.5 Obblighi squadra ospitante

La squadra di casa ha il dovere di fornire l'attrezzatura regolamentare per la disputa della partita, compresi i palloni. Sarà cura dell'Arbitro certificare le ottimali condizioni per la disputa della partita.

ART. 3 ATTREZZATURA TECNICA

3.1 Canestri galleggianti

I canestri galleggianti devono essere inaffondabili, costruiti con materiale rigido, muniti di regolare tabellone avente dimensioni comprese tra 95-115 cm (larghezza) e 60-65 cm (altezza) e di un cerchio metallico, munito di rete, avente diametro di 45 cm situato ad un'altezza di 130 cm dalla superficie dell'acqua. Tale altezza sarà variabile in eccesso e/o difetto di 3 cm.

Il tabellone così composto dovrà sporgere rispetto alla base galleggiante di una distanza compresa tra un minimo di 12 cm e un massimo di 24 cm, al fine di garantire una maggiore sicurezza dei giocatori.

3.2 Palloni

La palla deve essere sferica e impermeabile, fatta con apposita amalgama per assicurare un'ottimale presa in acqua. Il peso dovrà essere compreso tra i 350g e i 500g. La circonferenza dovrà essere compresa tra 60 e 70 cm. La sua colorazione dovrà garantire un'eccellente visibilità tra i giocatori e in acqua.

3.3 Display segnatempo

I segnatempo indicatori del tempo di gioco e del tempo dell'azione devono essere posizionati a bordo campo in prossimità del canestro e ove possibile nel canestro stesso. La loro collocazione deve essere visibile sia agli atleti in campo sia all'Arbitro (Fig. 1). Dovranno essere almeno due, ognuno in fondo ad ogni metà campo, e muniti di segnalatore acustico per la segnalazione del termine dell'azione o del periodo di gioco.

3.4 Indicatori d'area e loro ubicazione

Gli indicatori d'area servono per delimitare le aree di gioco, e saranno di colore bianco per la linea di mezzeria del rettangolo di gioco, giallo per la linea dei 4 metri (delimitazione dei 3 punti e del Fuorigioco) e rosso per delimitare la linea dei 2m per la Rimessa del tiro d'angolo (o Corner). Il tutto è visibile nella fig. 1. Gli indicatori potranno essere collocati sia lungo il bordo campo (coni o birilli) o direttamente applicati sulle corsie, in entrambi i casi saranno posti parallelamente anche sul lato opposto della vasca.

3.5 Tabellone segnapunti

Il tabellone segnapunti (elettronico o manuale) dovrà avere le stesse caratteristiche di quello usato per il basket, posizionato in prossimità degli Ufficiali di Gara o in un'altra area visibile a tutti i partecipanti alla gara.

3.6 Palette segnalazione falli

Le palette dovranno essere numerate fino a tre, in assenza delle stesse il refertista/segnapunti potrà avvalersi dell'uso delle mani per la segnalazione.

ART. 4 LE SQUADRE E LORO INQUADRAMENTO

4.1 Definizioni

Un componente della squadra può partecipare ad una gara quando ha l'autorizzazione a giocare per una squadra secondo le regole dell'ente organizzatore della competizione. Ogni giocatore ha diritto a giocare quando è stato iscritto a referto, prima dell'inizio della stessa, a patto che non debba scontare sanzioni disciplinari avvenute precedentemente alla gara o durante la stessa.

4.2 Composizione della squadra

Ciascuna squadra è composta da:

- un numero di componenti della squadra autorizzati a giocare non superiori a 12 elementi, di cui 5 titolari e 7 riserve, incluso un Capitano;
- un Allenatore ed eventualmente un vice Allenatore;
- un massimo di 3 persone al seguito che possono prendere posto sulla panchina con compiti specifici (ad esempio accompagnatore, medico, fisioterapista, dirigente);
- le squadre devono garantire per l'inizio del gioco almeno 5 giocatori e durante lo svolgimento della gara non potranno essere presenti in vasca meno di 3 giocatori, pena la partita persa;

4.3 Divise e equipaggiamento

Ogni squadra dovrà esibire lo stesso colore di calottina con il numero ben visibile e di colore decisamente contrastante a quello dell'altra squadra.

4.3.1 *Oggetti e indumenti non consentiti*

E' proibito per i giocatori tenere oggetti potenzialmente pericolosi quali orologi/anelli/bracciali/collane, ecc... e quant'altro ritenuto pericoloso dall'Arbitro, incluso la lunghezza delle unghie.

4.3.2 *Costumi*

E' possibile utilizzare sia costumi interi che a slip, a patto che l'intera squadra indossi lo stesso tipo.

4.4 Altro equipaggiamento

Ogni altro equipaggiamento non specificatamente contemplato dal presente articolo deve essere approvato dalla Commissione tecnica del Waterbasket della Federazione Italiana Pallacanestro.

4.5 Accesso dei tesserati al piano vasca

Prima dello svolgimento di una partita potranno accedere o rimanere sul piano vasca solamente i tesserati autorizzati, quali allenatori, atleti, dirigenti e i medici. In aggiunta alle persone anzidette è consentito l'ingresso sul piano vasca ai Presidenti delle Società in gara. Da mezz'ora prima fino a quando l'Arbitro lascia il recinto riservato allo svolgimento della partita non saranno ammesse che le seguenti persone:

- gli Ufficiali Gara in servizio di Giuria;
- gli atleti e i componenti dello staff elencati nel referto di gara (vedi Art. 7.1).

4.6 Area di permanenza dei tesserati durante la partita

Le persone autorizzate a rimanere sul piano-vasca durante la partita devono sostare sulla panchina destinata alla rispettiva Società e possono abbandonare tale zona (ad eccezione del cambio campo a metà partita) soltanto se autorizzate dall'Arbitro. Esse hanno l'obbligo di comportarsi cooperando nell'ambito delle proprie mansioni al regolare svolgimento della partita. Al solo Allenatore è concesso di allontanarsi o muoversi dalla panchina (rimanendo indicativamente entro il cono dei 4 m o al massimo entro la propria metà campo quando la sua squadra è in attacco), soltanto per impartire nozioni tecnico-tattiche. Il tesserato che non si attiene a queste disposizioni può essere richiamato dall'Arbitro ed eventualmente ammonito (vedi Art. 19.2)

4.6.1 Stazionamento delle riserve

I giocatori presenti in panchina (riserve) devono rimanere seduti in panchina e non sul bordo. È ammesso stare nel pozzetto solo per il tempo necessario al cambio.

ART. 5 INFORTUNIO DEL GIOCATORE

5.1 Definizioni

Nel caso in cui avvenga un infortunio ad un giocatore l'Arbitro ha la facoltà di fermare il gioco per valutare l'entità del danno procurato. Sarà cura dello stesso valutare se fermare immediatamente il gioco o aspettare che la palla esca dal rettangolo di gioco, ciò non dovrà procurare danno al giocatore infortunato né alle squadre in campo. Al momento del soccorso verrà fermato il tempo dall'Ufficiale di Gara cronometrista.

5.2 Sostituzione

Nel caso in cui si ritenga necessaria una medicazione o un qualsiasi altro medicamento che superi i tre minuti di tempo, è obbligatoria la sostituzione del giocatore.

5.3 Giocatore sanguinante

Se un giocatore sanguina o ha una ferita aperta deve essere immediatamente sostituito, e potrà rientrare in gioco solo dopo che la perdita di sangue sia stata fermata e la zona ferita sia stata adeguatamente coperta.

5.4 Assegnazione tiri liberi a giocatore infortunato

Se sono stati assegnati tiri liberi al giocatore infortunato e c'è bisogno di una sostituzione seppur temporanea del giocatore, gli stessi devono essere effettuati dal suo sostituto. Il sostituto non può essere a sua volta sostituito fino a che non abbia giocato nella successiva azione di gioco.

ART. 6 CAPITANO: DOVERI E DIRITTI

6.1 Definizione

Il Capitano rappresenta la propria squadra sul campo di gioco. Gli è permesso colloquiare con la dovuta cortesia con l'Arbitro per avere informazioni, solo nelle fasi di gioco interrotto.

6.2 Capitano come Allenatore

Nel caso in cui l'Allenatore o il suo vice non siano disponibili, il capitano potrà assumere la funzione di Allenatore.

6.3 Compiti del Capitano

Il Capitano, subito dopo il termine della gara, deve informare il primo Arbitro se la sua squadra intende sporgere reclamo avverso al risultato della gara, firmando il referto di contestazione.

6.4 Responsabilità oggettiva del Capitano

Se i giocatori di una squadra assumono un atteggiamento di mancanza di rispetto nei confronti di uno o più giocatori della squadra avversaria, o non prestano osservanza verso lo spirito della partita, alla prima interruzione del gioco il Capitano sarà richiamato dall'Arbitro. Nel caso di ulteriore e reiterato comportamento da parte di qualsiasi giocatore della stessa squadra, l'Arbitro deve espellere definitivamente dal gioco con sostituzione il Capitano (già richiamato).

ART. 7 ALLENATORE : DOVERI E DIRITTI

7.1 Referto di squadra

Almeno 20 minuti prima dell'orario di inizio della gara, ciascun Allenatore o un suo rappresentante deve fornire al segnapunti/refertista la lista con i nomi e i numeri dei componenti della squadra designati a prendere parte alla gara. Verrà specificato chi sia il Capitano, l'Allenatore e l'eventuale vice-Allenatore. Tutti i giocatori registrati sul referto di gara sono autorizzati a giocare anche se arrivano in ritardo.

7.2 Quintetto titolare

Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara l'Allenatore deve comunicare al refertista i 5 giocatori che inizieranno il gioco.

7.3 Diritti

L'Allenatore e/o il vice-Allenatore sono le uniche persone che hanno il diritto di stare e rimanere all'interno dell'area di panchina in piedi, possono recarsi al tavolo degli ufficiali di campo durante la gara per chiedere informazioni (solo in caso di gioco fermo), sono gli unici che possono conferire con i giocatori in campo, mantenendo un comportamento corretto. Spetta all'Allenatore comunicare all'Arbitro chi è il Capitano in caso di sostituzione dello stesso. Se un componente della panchina o un dirigente della squadra si sostituisce arbitrariamente all'Allenatore l'Arbitro deve farlo recedere e, in caso di reticenza, applicare le sanzioni previste dall'Art. 19.2)

7.4 Responsabilità dell'Allenatore e panchina

L'Allenatore è responsabile per il comportamento della panchina. Tutti i componenti della panchina, tranne l'Allenatore, devono rimanere seduti. A nessuno è permesso di dare istruzioni alla squadra, solo l'Allenatore ha questo privilegio. Quando c'è difforme comportamento da quello descritto, l'Allenatore deve essere richiamato verbalmente. Se il comportamento continua, allora va mostrato il cartellino giallo all'Allenatore.

Se un Arbitro vede con chiarezza un giocatore/dirigente in panchina protestare verso le decisioni arbitrali o commettere qualsiasi altro tipo di cattiva condotta, vanno applicate le sanzioni previste dall'Art.19.2. Se l'Allenatore è espulso, il vice-Allenatore riceverà il beneficio di chiamare i Time-Out. I giocatori espulsi definitivamente devono lasciare immediatamente la panchina. Un giocatore espulso con tre Falli Gravi deve rimanere sulla panchina con la calottina allacciata.

7.5 Allenatore-Capitano

Il Capitano della squadra assumerà le funzioni di Allenatore se quest'ultimo non è presente o non in grado di continuare e se non vi sia un vice Allenatore. Se il Capitano deve lasciare il terreno di gioco può continuare a svolgere le funzioni di Allenatore.

Tuttavia nel caso in cui debba lasciare il campo per un fallo da espulsione o in caso di infortunio, il suo sostituto come Capitano assumerà anche le funzioni di Allenatore.

ART. 8 TEMPO DI GIOCO E PUNTEGGIO

8.1 Durata della gara.

La gara comprende 4 periodi di gioco (altrimenti detti "quarti") da 8 minuti effettivi ciascuno. Tale periodo può oscillare in eccesso o difetto di un minuto, a patto che qualsiasi variazione sia decisa in un momento antecedente all'incontro o al torneo. Allo scadere del tempo di ciascun periodo di gioco un segnalatore acustico a sirena ne decreta la fine; in maniera analoga avviene allo scadere dei 24" di ciascuna azione (vedi Art. 8.1.1). Il tempo di gioco è effettivo, pertanto il cronometro viene stoppato ad ogni interruzione o sospensione.

- I. Si definisce "**Sospensione**" un arresto prolungato del gioco decretato dal fischio dell'Arbitro e che comporta il ritorno delle squadre verso le proprie panchine (ad es. durante i Time-Out o negli intervalli fra un periodo e l'altro)
- II. Si definisce "**Interruzione**" un breve arresto dell'azione di gioco decretato dal fischio dell'Arbitro e che prevede l'immediata ripresa del gioco senza il ritorno delle squadre verso la propria panchina (ad es. in occasione dei falli, delle Infrazioni, di un canestro realizzato, di una Rimessa in gioco, ecc.)

8.1.1 Azioni da 24 secondi

Ogni azione d'attacco può durare per un massimo di 24" effettivi, al termine dei quali il tabellone contasecondi emetterà un segnale acustico che decreterà il cambio del possesso di palla.

Al termine di ogni azione il tabellone contasecondi viene azzerato ed inizia il conteggio dei 24" dell'azione successiva. L'azione di gioco si considera conclusa nei seguenti casi:

- al raggiungimento del limite dei 24" senza aver tirato a canestro;
- quando la difesa riconquista stabilmente il possesso palla ed avvia una nuova azione (un semplice intercetto del pallone non è sufficiente per dichiarare come riconquistato il possesso palla);

- l'attacco effettua un tiro che, seppur non realizzato, abbia colpito almeno il ferro del canestro. In questo caso il tempo del cronometro viene azzerato sia che il rimbalzo sia stato conquistato dall'attacco (che avrà ulteriori 24" per imbastire una nuova azione d'attacco), sia che sia stato riconquistato dalla difesa (la quale avvierà così una nuova azione di gioco).

8.2 Intervallo di gioco

Ci saranno intervalli di gioco di 2 minuti tra il primo ed il secondo periodo di gioco e tra il terzo e il quarto periodo di gioco. L'intervallo di tempo tra il secondo e il terzo periodo sarà di 3 minuti.

8.3 Intervallo pre-gara

E' previsto un intervallo di venti minuti prima dell'orario di inizio gara per l'organizzazione della gara e la consegna dei referti.

8.4 Inizio periodi

I periodi devono iniziare con la messa in gioco della palla da parte dell'Arbitro al centro del campo, con i giocatori che partiranno al fischio dell'Arbitro dal proprio fondo campo per raggiungere la palla al centro campo.

8.5 Punteggio

Vince l'incontro la squadra che realizza più punti, ogni canestro vale:

- 2 punti se realizzato all'interno dell'Area Gialla;
- 3 punti se realizzato al di fuori dell'Area Gialla (se il giocatore si trova sulla Linea Gialla immaginaria il canestro vale 2 punti);
- 1 punto se realizzato con un Tiro Libero.

8.5.1 Punteggio pari: *continuazione match - vincitore*

Se il punteggio è pari alla fine della partita, cioè al termine del quarto periodo, la gara continuerà con un unico tempo supplementare di tre minuti effettivi. Durante il tempo supplementare non potranno essere chiamati i Time-Out.

Al termine del tempo supplementare, se persiste il risultato di parità, si procederà a determinare il vincitore attraverso una serie di cinque tiri liberi per squadra che si svolgerà secondo la seguente procedura:

- a) i cinque tiri liberi saranno tirati alternativamente dalle due squadre e da cinque diversi giocatori;
- b) possono tirare i tiri liberi solo i cinque giocatori presenti in acqua al termine del tempo supplementare;
- c) l'ordine dei giocatori che battono i cinque tiri liberi dovrà essere comunicato all'Arbitro dall'Allenatore delle rispettive squadre;
- d) se prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri liberi, una di esse segna un numero di canestri che l'altra non potrà mai realizzare pur terminando la serie dei cinque tiri, l'esecuzione dei tiri non dovrà essere proseguita;
- e) se al termine della serie di cinque tiri liberi le squadre fossero ancora in parità si procederà ad oltranza, sempre alternativamente e con lo stesso ordine comunicato in precedenza, fino a quando una squadra avrà realizzato un canestro più dell'altra a parità di tiri;
- f) soltanto i giocatori indicati sono autorizzati a sostare nel campo di gioco durante l'esecuzione dei tiri liberi;
- g) tutti i giocatori eccetto colui che esegue il tiro, devono sostare nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri liberi.

8.6 Fallo commesso contemporaneamente al suono della sirena

Se viene commesso un Fallo Grave che comporta il ricorso ai tiri liberi contemporaneamente al suono della sirena, i tiri liberi verranno tirati all'inizio del periodo successivo. Se è in atto l'ultimo periodo, i tiri liberi devono essere tirati senza possibilità di prendere il rimbalzo.

ART. 9 INIZIO E TERMINE DI UN PERIODO/GARA

9.1 Inizio periodi

I periodi iniziano quando l'Arbitro dal centro del campo fischia e rilascia il pallone in acqua verso il centro del campo con le squadre che partono dalla Linea di fondo del proprio canestro a contendersi la palla. L'azione da 24 secondi parte nel momento in cui una delle due squadre tocca per prima il pallone.

9.2 Eccezione inizio gara

La gara non può avere inizio se una delle due squadre si presenta sul terreno di gioco con meno di cinque giocatori pronti a giocare. Pena la perdita della partita a tavolino, il tempo massimo di attesa è di due periodi escluso l'intervallo.

9.3 Attribuzione campo

Prima dell'inizio della gara i due capitani si metteranno d'accordo sulla scelta del campo in presenza dell'Arbitro o sceglieranno tramite sorteggio, la scelta del campo rimarrà invariata per i primi due periodi. All'inizio del terzo periodo le due squadre si scambieranno il campo, e tale situazione rimarrà invariata fino alla fine della gara.

9.4 Riscaldamento

Prima dell'inizio del primo e terzo periodo è possibile un riscaldamento nella metà campo attribuita ad ogni squadra.

9.5 Fine periodo/gara

I periodi e la gara termineranno quando il segnale acustico del cronometro di gara indicherà la fine del tempo di gioco.

ART. 10 LE REGOLE DEL GIOCO

10.1 Caratteristiche del gioco

Il Waterbasket è un gioco che non ammette in linea di principio contatti fisici con le mani, né con i piedi; solamente in caso di possesso palla è consentito al giocatore di distanziarsi con il braccio (senza affondare e/o spingere) da una marcatura eccessivamente stretta che non gli permetta di mantenere la posizione e quindi la libertà di azione.

10.1.1 Interruzione di gioco per fallo

A seconda della gravità del fallo il gioco viene interrotto e ripreso:

- I. Con una **Rimessa in gioco** (vedi Art. 10.13)
 - o nel caso di un'Infrazione regolamentare
 - o nel caso di un Fallo Semplice;
 - o nel caso di un Fallo Grave avvenuto nella metà campo della squadra che sta attaccando;
- II. Con il ricorso ai **Tiri Liberi** (vedi Art. 17)
 - o laddove il Fallo Grave sia commesso nella metà campo della squadra in difesa.

- laddove, pur avvenuto nella metà campo della squadra che sta attaccando, il Fallo Grave sia commesso contro un giocatore che sta per effettuare un passaggio da chiara occasione da canestro.

In ogni caso laddove si ravvisi il Fallo Grave questo verrà annotato dalla giuria a carico del giocatore che lo ha commesso.

10.2 Spostamento dei giocatori sul campo di gioco

Lo spostamento sul campo di gioco dei giocatori senza palla è libero. Quello dei giocatori in possesso di palla, invece, deve avvenire esclusivamente nuotando con la palla appoggiata in acqua (es. davanti a sé, davanti al petto, o stretta in mano ma comunque trascinata a contatto con la superficie dell'acqua). In tutti questi casi per il difensore è possibile colpire la palla togliendola al possessore.

10.2.2 Infrazione di "Passi"

Nel caso in cui lo spostamento del giocatore in possesso di palla avvenga invece con la palla sollevata dalla superficie dell'acqua si incorre nell'Infrazione comunemente detta di "passi" e verrà pertanto concessa la Rimessa alla squadra avversaria.

10.3 Regola dei 3 secondi di "invulnerabilità"

Al giocatore che solleva la palla dall'acqua non potrà essere tolta la palla dalla mano né colpito il braccio né altra zona del corpo; allo stesso tempo, egli non potrà tenere la medesima posizione (braccio alzato con palla sollevata dall'acqua) per più di 3 secondi, pena il cambio del possesso palla ed una Rimessa in gioco a favore della squadra avversaria. Entro lo scadere dei 3 secondi egli dovrà o tirare la palla a canestro, o passarla, oppure rimetterla in acqua.

10.4 Regola della doppia trattenuta

Il giocatore che decide di riappoggiare la palla in acqua dopo averla tenuta sollevata in mano (entro il limite dei 3 secondi), non potrà risollevarla la palla una seconda volta se prima non ha intervallato i due movimenti con almeno due bracciate di nuoto (questo per evitare che possa prolungare "l'invulnerabilità" ininterrottamente).

10.5 Canestro allo scadere del tempo

Il canestro è da considerarsi valido se il tiro è già stato scoccato nel momento del suono della sirena, vale a dire che la palla sia già staccata dalla mano al suono della sirena.

10.6 Regola del vantaggio

Se si verifica un contatto fisico che implica un fallo (e in cui non è messa a rischio l'incolumità di un giocatore), a discrezione dell'Arbitro l'azione può proseguire senza interruzioni nel caso in cui la squadra che lo subisce sia comunque avvantaggiata nel tentativo di fare canestro.

10.7 Regola sul possesso palla a due mani

Il giocatore che è intento a tirare e/o passare la palla può tenerla sollevata anche con entrambe le mani. E' invece vietato trattenerla in acqua con entrambi le mani, dove "trattenere" ha un risvolto temporale (un tenere prolungato) e/o spaziale (tenere stretta a sé).

10.8 Regola sulla deviazione del tiro nella fase discendente della palla

Qualora la palla tirata verso il canestro dall'attaccante venga deviata da un difensore quando si trova già in fase discendente, viene convalidato il canestro e assegnato un Tiro Libero Aggiuntivo.

10.9 Regola del fallo simultaneo alla realizzazione di un canestro

Nel momento in cui viene commesso un fallo sul giocatore che sta effettuando/ha effettuato un tiro che finisce a canestro (Fallo Grave in quanto il tiratore ha la palla in mano, vedi Art. 16), verrà convalidato il canestro stesso e assegnato un Tiro Libero Aggiuntivo. Il fallo deve comunque essere avvenuto nelle immediatezze del tiro, vale a dire a palla già in volo oppure durante il movimento di preparazione al tiro².

Se il Fallo Grave viene invece commesso su un altro giocatore d'attacco diverso da quello che ha effettivamente realizzato il canestro, quest'ultimo viene convalidato, il Fallo Grave registrato a referto, ma non viene concesso alcun Tiro Libero Aggiuntivo.

10.10 Regola della palla stoppata

E' da considerarsi regolare la palla stoppata dal difensore esclusivamente quando la palla è staccata dalle mani dell'attaccante. In caso contrario potrà essere decretato Fallo Grave se viene colpita la palla o il braccio dell'attaccante che ne è in possesso.

10.11 Regola della palla contesa (o palla a due)

Nel caso in cui la palla venga contemporaneamente presa dal difensore e dall'attaccante, viene consegnata la palla all'Arbitro che provvederà a rimetterla in gioco tra i due giocatori.

La "palla a due" può essere anche utilizzata come Rimessa in Gioco seguente ad una sospensione del tempo voluta discrezionalmente dall'Arbitro stesso (es: per verificare un dubbio regolamentare, in caso di infortunio di un giocatore, per invitare o richiamare all'ordine due avversari, ecc.).

10.12 Il Cilindro come area di movimento del giocatore in possesso di palla

Il principio del "Cilindro" è lo stesso utilizzato nel basket, per cui il giocatore che ha il possesso palla si trova all'interno di un cilindro immaginario che non può essere invaso dall'avversario, delimitato lateralmente dal raggio ottenuto dalle spalle, frontalmente dai palmi delle mani, dietro dai glutei. Nel caso in cui venga oltrepassata tale delimitazione verrà disposta un Fallo Semplice e una Rimessa in gioco per la squadra che ha subito tale Infrazione.

10.12.1 Regola della marcatura a Sandwich/Panino

Come "marcatura a Sandwich/Panino" si intende l'ingabbiare un giocatore avversario (non in possesso di palla) nella stretta morsa di due o più difensori, senza che egli possa avere modo di effettuare movimenti in campo. Come azione preventiva, se l'Arbitro vede un giocatore particolarmente "soffocato" da due o più difensori deve in prima battuta fermare immediatamente il gioco e ristabilire le distanze. Il gioco riparte con Rimessa in gioco semplice dalla medesima posizione/giocatore che aveva il possesso palla al momento della sospensione del gioco. Se la situazione persiste l'Arbitro può ravvisare un Fallo Semplice dovuto all'impossibilità dell'attaccante di potersi muovere nel proprio "Cilindro". Il Fallo Grave, invece, deve essere assegnato senza dubbio ogni qualvolta che, oltre al "panino", si verificano le condizioni previste dall'Art. 16: trattenute, affondamenti, scalciate, ecc.

Resta tuttavia facoltà dell'Arbitro sanzionare con Fallo Grave i casi di "sandwich" evidenti, tendenti ad impedire all'attaccante di giocare, soprattutto nei casi di comportamenti scorretti reiterati.

10.13 Rimessa in gioco

Si definisce Rimessa il primo passaggio con il quale riparte un'azione di gioco in seguito ad un'interruzione o una sospensione decretata dal fischio dell'Arbitro.

Le modalità di esecuzione variano a seconda delle situazioni di gioco e saranno affrontate nel dettaglio nei prossimi paragrafi:

- I. Rimessa in gioco dopo Infrazione o Fallo;

² La preparazione al tiro è composta da tre fasi: (1) ascesa, (2) carico, (3) rilascio.

- II. Rimessa in gioco dopo palla uscita dal campo;
- III. Rimessa in gioco dopo Sospensione decretata dall'Arbitro.

La Rimessa in Gioco va comunque effettuata:

- dal punto in cui è stata commessa l'Infrazione, il Fallo, o l'uscita del pallone dal rettangolo di gioco (evitando che il battitore possa trarre vantaggio da un avanzamento della posizione di battuta)
- dal punto indicato dall'Arbitro in occasione del Time-Out (vedi Art 12.5) e della palla contesa (vedi Art 10.11).

10.13.1 Incaricato alla battuta e tempo per la Rimessa

L'incaricato della Rimessa è sempre il medesimo giocatore che ha anche subito il fallo; in caso di Infrazione di gioco, di uscita del pallone o di Time-Out, invece, a battere la Rimessa può essere un qualsiasi giocatore della squadra che ne beneficia. In qualsiasi caso il giocatore non può battere su se stesso, ma deve effettuare obbligatoriamente un passaggio ad un altro giocatore.

La determinazione del tempo per l'esecuzione di una Rimessa in gioco è lasciata alla discrezione dell'Arbitro; il tempo deve essere ragionevolmente sufficiente, non esigendosi una esecuzione istantanea, ma neppure consentito alcun ritardo ingiustificato.

10.13.2 Rimessa in gioco per Infrazione o per Fallo³

Tutte le tipologie di "Infrazioni di gioco" commesse da una squadra o da un proprio giocatore (vedi Art 15) portano ad un'interruzione di gioco e ad una Rimessa assegnata alla squadra avversaria (ad un qualsiasi giocatore in vasca). Si gioca invece una Rimessa in gioco in favore dello specifico giocatore offeso sia nel caso dei Falli Semplici (vedi Art 15) sia per le tipologie di Fallo Grave che non prevedano il ricorso ai Tiri Liberi (per tutti i dettagli si rimanda all' Art 17).

10.13.3 Rimessa in gioco per palla fuoriuscita dal campo

Quando la palla oltrepassa i confini del rettangolo di gioco viene Rimessa in gioco da un qualsiasi giocatore della squadra che non ha toccato per ultima il pallone. La base del canestro viene considerata fuori dal campo, pertanto se il pallone ne viene a contatto viene assegnata la Rimessa.

- **Rimessa laterale:** si effettua quando la palla esce lateralmente dal campo (sui lati lunghi del rettangolo) e va battuta dal punto in cui la palla è uscita.
- **Rimessa dal fondo:** si effettua (A) quando la palla esce dal lato corto del campo (o fondocampo) toccata per ultima dall'attaccante, oppure (B) per riprendere il gioco dopo la realizzazione di un canestro e va battuta in un punto vicino al proprio canestro. Il passaggio su Rimessa dal fondo non può superare la propria metà campo.
- **Rimessa dai 2m o "Corner".** si effettua quando la palla esce dal lato corto del campo (o fondocampo) toccata per ultima dal difensore e va battuta dalla Linea dei 2m dal lato in cui la palla è uscita.
- Nel caso in cui la palla rimanga bloccata tra il canestro ed il tabellone, a seconda dell'ultimo tocco vi sarà la Rimessa dal fondo o il Corner dal lato dove è rimasta bloccata la palla.

³ La differenza di definizione fra "Infrazione di gioco", "Fallo semplice" e "Fallo Grave" sono affrontate nella sezione dei falli. Qui una breve anticipazione che facilita il compito del lettore:

- **Infrazione di gioco:** vengono considerate Infrazioni le violazioni al regolamento che comportano un vantaggio per la propria squadra ma non un danno all'avversario (Fuorigioco, 24", doppia trattenuta, "passi", ecc);
- **Fallo Semplice:** vengono considerati falli semplici tutti quelli che arrecano uno svantaggio lieve all'avversario che non è in possesso di palla o che è in possesso ma senza aver sollevato il pallone dall'acqua;
- **Fallo Grave:** Vengono considerati falli gravi tutti quelli che arrecano uno svantaggio vistoso nello sviluppo dell'azione di gioco o un danno grave all'avversario, o tutti i falli commessi sul giocatore che ha la palla in mano sollevata dall'acqua, impedendone la facoltà di proseguire l'azione.

10.13.4 Rimessa in gioco dopo sospensione

Il gioco può essere temporaneamente sospeso dall'Arbitro in occasione dei Time-Out oppure di una palla contesa (o palla a due). Si tratta in questo caso di una situazione diversa dalle precedenti, sia nelle modalità di Rimessa in gioco sia nei beneficiari della stessa:

- per la Rimessa in gioco dopo il Time-Out si rimanda all'Art. 12.3: "La ripresa del gioco dopo il Time-Out avviene tramite una Rimessa in gioco da parte di un qualsiasi giocatore della squadra che ha chiamato il Time-Out (e che era quindi in possesso palla prima della sospensione), dalla Linea di metà campo, tranne nel caso in cui il Time-Out sia stato chiamato prima dell'esecuzione di un Tiro Libero o di un Corner, nel qual caso il gioco viene fatto riprendere con l'esecuzione del tiro in questione".
- per la Rimessa su palla a due si rimanda all'Art. 10.11: "l'Arbitro provvede a rimettere la palla in gioco fra i due contendenti nel punto più vicino a quello in cui si trovava l'azione di gioco al momento della sospensione".

10.14 Fuorigioco⁴

E' considerato in Fuorigioco il giocatore attaccante che, al momento di un passaggio o di un tiro di un proprio compagno, si trovi contemporaneamente (è necessario che si verifichino tutte e tre le condizioni):

- all'interno dell'Area Gialla dei 4m
- al di là dell'ultimo difensore
- al di là della linea della palla

Nella valutazione della posizione di Fuorigioco non fa alcuna differenza che la posizione dell'attaccante sia attiva o passiva (che partecipi o non partecipi all'azione nell'immediato o nel prosieguo dell'azione). In caso di Fuorigioco verrà quindi rilevata l'Infrazione e decretata una Rimessa in gioco da parte della difesa sulla Linea dei 2m.

10.14.1 Fuorigioco su canestro

L'unica eccezione in cui la posizione di Fuorigioco è considerata totalmente estranea ed ininfluyente è quella sul tiro del proprio compagno di squadra che realizza il canestro: in questo caso l'azione d'attacco si conclude con la convalida del canestro da parte dell'Arbitro il quale non sanziona la posizione di Fuorigioco.

⁴ Durante la riunione dell'8/12/19 si è deciso di optare per la proposta n.2, "Fischiare Fuorigioco sempre (tranne se è canestro diretto)". E' invece stata scartata l'opzione "Fischiare fuorigioco solo se attivo", che riportiamo per completezza:

"E' considerato in Fuorigioco il giocatore attaccante che, al momento di un passaggio o di un tiro di un proprio compagno, si trovi contemporaneamente (è necessario che si verifichino tutte e quattro le condizioni):

- all'interno dell'Area Gialla dei 4m
- al di là dell'ultimo difensore
- al di là della linea della palla
- che prenda parte attiva all'azione

Nella valutazione della posizione di Fuorigioco è quindi determinante che la posizione dell'attaccante sia attiva, vale a dire che partecipi attivamente all'azione nell'immediato o nel prosieguo dell'azione, sia toccando il pallone, sia facendo da ostacolo alla difesa. In caso di Fuorigioco verrà quindi rilevata l'Infrazione e decretata una Rimessa in gioco da parte della difesa sulla Linea dei 2m.

ART. 11 POSIZIONE DELLE SQUADRE E ARBITRO

11.1 Le squadre

Per decretare la posizione in campo delle squadre all'inizio della partita sarà lanciata una moneta dall'Arbitro, a meno che non sia necessario per accordi tra le squadre; il cambio della metà campo avverrà al terzo periodo e così rimarranno fino alla fine della gara.

11.2 Arbitro

Di regola l'Arbitro si posizionerà a bordo vasca lungo il lato dove si trova il tavolo degli ufficiali di gara, eccezion fatta nel caso in cui l'Arbitro abbia maggiore visibilità dall'altro lato, ad esempio in presenza di riflessi in acqua e quant'altro arrechi disturbo all'arbitraggio.

11.3 Partita arbitrata da due Arbitri

Nel caso di partita arbitrata da due Arbitri, questi saranno disposti sui lati opposti della piscina ed avranno gli stessi poteri (vedi Art. 18.5).

In alternativa, potranno disporsi sullo stesso lato della vasca e suddividersi i compiti: uno posizionato sulla linea dei difensori più focalizzato sul Fuorigioco e sulla boa, ed uno più centrale a controllare il portatore di palla e le altre situazioni di gioco. Al cambio d'azione e di direzione si invertono i ruoli.

ART. 12 TIME-OUT

12.1 Definizione

Un Time-Out è una sospensione del gioco richiesta dall'Allenatore, dal vice-Allenatore o da chi ne fa le veci, esclusivamente nel momento in cui la propria squadra ha il possesso palla.

12.2 Regola

La durata di un Time-Out è di un minuto, e ha inizio quando tutti i componenti di una squadra hanno raggiunto il bordo vasca di fronte alla loro panchina (il tempo massimo per una sospensione compreso il tempo di percorrenza della vasca è di 2 minuti).

12.2.1 Quantità

I Time-Out a disposizione per una squadra sono quattro per partita, uno per periodo, e non possono essere riportati nel successivo periodo se non effettuati.

12.2.2 Procedura

Solo un Allenatore o un vice-Allenatore ha il diritto di chiedere un Time-Out, e dovrà stabilire un contatto visivo con l'Arbitro.

12.2.3 Modalità

Ha inizio solo quando l'Arbitro fischia ed effettua l'apposita segnalazione e termina quando il cronometrista con il segnale acustico ne determina la fine.

12.3 Ripresa del gioco dopo il Time-Out

La ripresa del gioco dopo il Time-Out avviene tramite una Rimessa in gioco da parte di un qualsiasi giocatore della squadra che ha chiamato il Time-Out (e che era quindi in possesso palla prima della sospensione), dalla linea di metà campo, tranne quando il Time-Out sia stato chiamato prima dell'esecuzione di un Tiro Libero o di un Corner, nel qual caso il gioco viene fatto riprendere con l'esecuzione del tiro in questione.

12.4 Errata richiesta di Time-Out⁵

Se la squadra in possesso di palla richiede un Time-Out nonostante abbia già raggiunto il numero massimo consentito in un periodo, il gioco verrà fermato e riprenderà con una Rimessa in gioco per la squadra avversaria.

Se la squadra non in possesso palla richiede un Time-Out (pur non avendone alcun diritto) l'Arbitro può semplicemente ignorare la richiesta concedendo il vantaggio alla squadra in attacco (Regola del vantaggio, Art 10.6).

ART. 13 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

13.1 Definizione

La sostituzione viene decisa dall'Allenatore o da chi ne fa le veci e prevede l'uscita di uno dei giocatori presenti in vasca e la sua sostituzione con una delle riserve.

13.2 Modalità e tempistiche della sostituzione

Non potendo essere presenti in vasca più di cinque giocatori contemporaneamente per una stessa squadra, il sostituto potrà avvicinarsi con il titolare solo quando quest'ultimo sia prima uscito dal campo di gioco.

La sostituzione potrà avvenire solo in una delle seguenti situazioni di gioco:

- a) nell'intervallo tra un periodo e un altro, oppure
- b) nelle sospensioni del gioco e nei Time-Out, oppure
- c) nel caso in cui il titolare sia espulso (sostituzione obbligatoria), oppure
- d) ad azione in corso esclusivamente nel momento in cui la propria squadra sia in possesso di palla, oppure
- e) durante la battuta dei Tiri Liberi a favore della propria squadra (considerato come proprio possesso palla), da effettuarsi senza recare intralcio al Tiro Libero né perdite di tempo, ed esclusivamente entro e non oltre la battuta dell'ultimo Tiro Libero in questione (fa fede il fischio arbitrale).⁶

13.2.1 Area di sostituzione

Ad azione in corso, la riserva che entra in gioco dovrà prima sostare in acqua a bordo campo nell'area di sostituzione (Fig.1) e da qui fare il proprio ingresso. Viceversa, il giocatore uscente dovrà uscire dal campo di gioco e poi dalla vasca utilizzando l'area di sostituzione preposta.

Durante una sospensione del gioco (Time Out o intervallo) non è invece obbligatorio effettuare la sostituzione necessariamente all'interno dell'area di sostituzione.

⁵ In passato erano previsti dei Tiri Liberi come punizione per l'errata chiamata del Time Out: questa regola offriva la possibilità (antisportiva) di chiamare un finto Time-Out come mossa difensiva per "mandare in lunetta" avversari scarsi ai liberi invece di far giocare loro l'azione. Con il nuovo regolamento, l'Arbitro semplicemente ignora la chiamata e lascia proseguire il gioco.

⁶ Regola aggiunta in data 8/12/19: da sperimentare e confermare.

13.3 Sanzioni errata sostituzione

Nel caso in cui siano commesse irregolarità nelle modalità di sostituzione (regolate dagli articoli 13.2 e 13.2.1) verrà comminato un Fallo Grave Tecnico che, come da Art. 16.7.1, prevede:

- un Fallo Grave a referto al giocatore entrante, il quale dovrà lasciare il campo fino alla ripresa del gioco;
- due Tiri Liberi in favore della squadra avversaria;
- la ripresa del gioco con una Rimessa da metà campo da parte della squadra che era in possesso palla al momento dell'Infrazione.

Nel caso in cui l'errata sostituzione avvenga a gioco fermo durante la battuta dei Tiri Liberi della squadra avversaria (contravvenendo a quanto enunciato nell'Art. 13.2 al punto "E"), i due Tiri Liberi si aggiungono a quelli già previsti, ma il gioco non riprende con una Rimessa bensì con il rimbalzo seguente all'ultimo Tiro Libero effettuato (come già previsto dall'Art. 16.7.1).

13.3.1 Impossibilità di risalire al colpevole

Laddove non sia stato individuato il colpevole dell'Infrazione, Il Capitano dovrà segnalare il nominativo del giocatore al quale sarà assegnato un Fallo Grave e che dovrà lasciare il campo fino alla successiva ripresa del gioco.

13.3.2 Eccesso di giocatori in campo

Se una squadra si trova, per una qualsiasi ragione, con più di 5 giocatori nel campo di gioco, l'Arbitro ne constata immediatamente l'irregolarità e:

- a) se ciò avviene durante un'azione di gioco applica le sanzioni previste dall'Art. 13.3
- b) se il gioco è fermo o appena ripreso dopo un'interruzione ma non ha ancora prodotto fatti di ordine tecnico, fa semplicemente ripetere la ripresa del gioco dopo aver fatto uscire il giocatore in eccesso

13.4 Sostituzione su Tiro Libero

Il titolare incaricato di effettuare un Tiro Libero, se non infortunato, non può essere sostituito fino a che non ha tirato il/i Tiro/i Libero/i assegnati. In caso di infortunio, sarà il sostituto ad incaricarsene.

13.5 Sostituzione fino ad esaurimento

Tutti i giocatori che terminano anticipatamente la propria gara a causa di un'espulsione definitiva (es: somma di Falli Gravi, espulsione diretta) vanno sostituiti con una riserva, fino ad esaurimento delle stesse riserve.

ART. 14 GARA PERSA PER FORFAIT O INFERIORITA' NUMERICA.

14.1 Gara persa per forfait

Una squadra perde la gara per forfait se:

- a) i giocatori presenti non raggiungono il numero minimo di 5 per scendere in acqua e iniziare il gioco. Il tempo massimo di attesa è di due periodi escluso l'intervallo (esempio: se è stato deciso che i periodi debbano durare 8 minuti, il tempo di attesa è di 16 minuti);
- b) il comportamento di una squadra sia tale da impedire lo svolgimento della gara;
- c) una squadra si rifiuta di giocare dopo essere stata invitata dall'Arbitro;

14.1.1 Sanzione per forfait

La squadra avversaria vincerà la gara con un punteggio di dieci a zero, aggiudicandosi tre punti in classifica e zero per la squadra assente. Per l'eventuale sanzione disciplinare fa fede quello che verrà stabilito dall'organo competente.

14.2 Gara persa per inferiorità numerica

La gara sarà dichiarata persa quando il numero dei giocatori schierati in vasca – a seguito di infortuni e/o espulsioni – non raggiunga il numero di tre all'interno di una squadra.

14.2.1 Sanzione per inferiorità numerica

Alla squadra che rimarrà in inferiorità numerica, a prescindere dal risultato ottenuto fino a quel momento, verranno azzerati i canestri realizzati; all'altra squadra rimarranno i canestri realizzati fino a quel momento. Per eventuali sanzioni disciplinari fa fede quello che verrà disposto dall'organo competente. Nel caso siano previsti una gara di andata e una di ritorno, sarà presa in considerazione, in caso di parità, la differenza dei canestri.

ART. 15 INFRAZIONI DI GIOCO E FALLI SEMPLICI

Vengono trattati come interruzioni di gioco e puniti con una semplice Rimessa in gioco per la squadra avversaria sia le Infrazioni di Gioco sia i Falli Semplici qui sotto elencati. L'incaricato alla Rimessa e il punto di battuta sono regolati dall'Art. 10.13.1 e 10.13.2)

15.1 Le Infrazioni di gioco

Vengono considerate Infrazioni le violazioni al regolamento che comportano un vantaggio per la propria squadra ma non un danno all'avversario:

- A. superare i 24 secondi di possesso palla senza che si sia riuscito a concludere a canestro ("Infrazione di tempo", vedi Art. 8.1.1);
- B. partire in anticipo per contendersi la palla al centro del campo (Infrazione di "Falsa Partenza");
- C. spostarsi con la palla tenuta fuori dall'acqua (Infrazione di "Passi", vedi Art. 10.2.2);
- D. trattenere la palla in acqua con entrambe le mani (Regola sul possesso palla a due mani, vedi Art 10.7);
- E. stringere a sé la palla;
- F. immergersi durante le azioni di gioco;
- G. perdere tempo con la palla in mano:
 - a) Caso A: superare i 3 secondi con il braccio sollevato tenente la palla (Regola dei 3 secondi di "invulnerabilità", vedi Art. 10.3).
 - b) Caso B: sollevare la palla dall'acqua per due volte consecutive (Regola della doppia trattenuta, vedi Art. 10.4);
- H. superare il centrocampo in fase di Rimessa dal fondo con il primo passaggio utile (Rimessa dal fondo, vedi Art. 10.13.3);
- I. toccare il fondo vasca con i piedi;
- J. il fuorigioco (Regola del Fuorigioco, vedi Art. 10.14);
- K. colpire la palla con un pugno;
- L. facilitare il compagno di squadra sotto canestro (sollevare o fare da appoggio) sia in fase difensiva che in fase di attacco;

- M. affondare la palla sott'acqua (nel caso in cui venga affondata la palla da un giocatore che subisce un fallo da contatto fisico con le mani, viene segnalata quest'ultimo come fallo);
- N. toccare la palla con i piedi;

15.2 I Falli Semplici

Vengono considerati Falli Semplici tutti quelli che arrecano uno svantaggio lieve all'avversario che non è in possesso di palla o che è in possesso ma senza aver sollevato il pallone dall'acqua:

- A. invadere il "Cilindro" (vedi Art 10.12) del giocatore in possesso di palla pur senza venirne a contatto;
- B. ostacolare (con le mani o con i piedi) o limitare i movimenti di un avversario o impedire in qualsiasi modo il suo libero movimento anche nuotando sulle spalle, dorso o gambe, a patto che l'avversario non abbia la palla in mano sollevata dall'acqua (in questo caso si incorre nel Fallo Grave, vedi Art. 16);
- C. ingabbiare un giocatore avversario nella stretta morsa di due o più difensori, senza che egli possa avere modo di spostarsi (vedi "Regola del Sandwich", Art. 10.12.1);
- D. coprire la visuale del gioco mettendo una mano vicino al viso del giocatore avversario;
- E. ostacolare con i piedi senza calciare.

ART. 16 FALLI GRAVI: STANDARD, ANTISPORTIVI, VIOLENTI E TECNICI

Vengono considerati Falli Gravi tutti quelli che arrecano uno svantaggio vistoso nello sviluppo dell'azione di gioco, o un danno grave all'avversario, o tutti i falli commessi sul giocatore che ha la palla in mano sollevata dall'acqua, impedendone la facoltà di proseguire l'azione. Nei seguenti articoli si distinguerà fra:

- A. **Falli Gravi da contatto fisico:**
 - a. Falli Gravi Generici/Standard
 - b. Falli Gravi Violenti (brutalità)
- B. **Falli Gravi senza contatto fisico:**
 - a. Falli Gravi Antisportivi e Falli Gravi Tecnici

Laddove si ravvisi il Fallo Grave questo verrà annotato dalla giuria a carico del giocatore che lo ha commesso. Un giocatore deve essere punito solo per il motivo e nel momento in cui effettua il fallo, a meno che l'Arbitro non abbia concesso il vantaggio facendo quindi proseguire/concludere l'azione.

16.1 Ripresa del gioco dopo il Fallo Grave

Come anticipato nell'Art. 10.1.1 (Interruzione di gioco per fallo) a seguito del Fallo Grave il gioco riprende:

- A. con il ricorso ai Tiri Liberi in favore del giocatore che lo ha subito laddove il Fallo Grave sia commesso nella metà campo della squadra in difesa;
- B. con una Rimessa in gioco in favore del giocatore che lo ha subito nel caso di un Fallo Grave subito nella metà campo della squadra che sta attaccando (vedi Art. 10.13.2);
- C. con il ricorso ai Tiri Liberi laddove, pur avvenuto nella metà campo della squadra che sta attaccando, il fallo sia commesso contro un giocatore che sta per effettuare un passaggio/tiro da chiara occasione da canestro.

16.2 L'incaricato alla Rimessa o al Tiro Libero

L'incaricato della Rimessa in gioco o della battuta dei Tiri Liberi conseguente ad un Fallo Grave è unicamente il giocatore che ha subito il fallo salvo le eccezioni illustrate nell'Art 17.4.

16.3 Numero massimo di Falli Gravi

Il numero massimo di Falli Gravi concessi ad un giocatore sono 3 (tre), dopodiché questo sarà espulso definitivamente e sostituito con una riserva, se disponibile, altrimenti la squadra giocherà in inferiorità numerica, ma con non meno di tre giocatori in acqua (vedi Art. 14.2). Nello spirito del gioco, quindi, il primo Fallo Grave è un'ammonizione, il secondo una diffida ed il terzo corrisponde all'espulsione. I falli Violenti ("brutalità") ed altre specifiche tipologie indicate di seguito comportano invece l'espulsione immediata del giocatore e la sua conseguente sostituzione.

Un giocatore espulso per somma di Falli Gravi deve rimanere sulla panchina con la calottina allacciata. I giocatori oggetto di espulsione diretta devono invece lasciare immediatamente il campo da gioco.

16.4 Fallo simultaneo

Nel caso di un fallo simultaneo tra due giocatori verrà fischiato il fallo più grave (è unicamente l'Arbitro a valutare la gravità di un intervento): l'Infrazione è più lieve del Fallo Semplice, il quale è più lieve del Fallo Grave.

Se il Fallo è Semplice da parte di entrambi potrà essere fatto continuare il gioco oppure si ricorre ad una palla contesa (comunemente detta "palla a due").

Se il Fallo è Grave da parte di entrambi i giocatori, si ricorre ugualmente ad una palla contesa; oltre a ciò, ad entrambi viene annotato il Fallo Grave sul referto. Nei casi più gravi di gioco violento potrà verificarsi l'espulsione con sostituzione obbligatoria per entrambi e successivamente la contesa della palla da parte dei rispettivi sostituti.

16.4.1 Fallo seguente ad altro fallo

Laddove non sussista il criterio della simultaneità, ma vi sia piuttosto una sequenza di due Falli Gravi compiuti a breve distanza temporale l'uno dall'altro, vengono registrati entrambi a referto ma soltanto il primo determina le modalità di prosecuzione del gioco (il secondo fallo, infatti, è commesso in un momento in cui il gioco è fermo, interrotto dal fischio arbitrale)⁷.

Se invece il secondo dei due falli appartiene alla tipologia dei Falli Gravi Violenti (brutalità), il giocatore viene immediatamente espulso e decade qualsiasi diritto di possesso palla della sua squadra di appartenenza.

16.5 Falli Gravi Generici/Standard

I Falli Gravi Generici (o Standard) sono i falli gravi da contatto, volontari, e che impediscono all'avversario di proseguire l'azione; comportano l'annotazione del fallo sul referto di gara e l'assegnazione dei Tiri Liberi o di una Rimessa come illustrato nell'Art. 16.1:

- A. colpire la palla oppure una qualsiasi parte del corpo del giocatore in possesso di palla e che abbia la stessa sollevata dall'acqua;
- B. trattenerne vistosamente il giocatore con o senza palla impedendogli di nuotare o muoversi;
- C. tirare un avversario con o senza palla afferrandolo in qualsiasi parte del corpo o per il costume mentre nuota;

⁷ L'esempio più ricorrente è quando il giocatore che ha subito un Fallo Grave si appropinqua al punto di battuta dei Tiri Liberi o della Rimessa in gioco compiendo a sua volta un Fallo Grave (es: spingendo, affondando o stratonando un avversario): anche il secondo Fallo Grave deve essere registrato a referto a carico del colpevole, dopodiché questi dovrà effettuare i Tiri Liberi già conquistati; se si tratta di terzo Fallo Grave, il colpevole dovrà tirare comunque i Tiri Liberi e poi essere sostituito.

Un secondo esempio ricorrente sono le proteste offensive e plateali (Fallo Grave Tecnico) dopo l'assegnazione di un Fallo Grave da parte dell'Arbitro: entrambi i Falli Gravi devono essere innanzitutto registrati a referto, dopodiché il Fallo Tecnico comporta la battuta di 2 Tiri Liberi, ed infine il gioco riprende secondo le modalità determinate dal primo Fallo Grave.

- D. spingere, affondare o passare sopra ad un avversario facendo pressione sul suo corpo o scavalcandolo, sia a palla in gioco sia a gioco fermo;
- E. colpire l'avversario in conseguenza di un gesto istintivo o di un naturale movimento corporeo teso ad acquisire un vantaggio;
- F. scalciaie volontariamente contro un giocatore sotto la superficie dell'acqua;
- G. spruzzare deliberatamente acqua sul viso di un giocatore avversario con gesto volontario;
- H. fare movimenti esagerati e potenzialmente rischiosi con l'intenzione di sottrarre il pallone o intimorire il portatore di palla o l'avversario (es: nuotare con i gomiti alti fuori dall'acqua sfiorando il viso dell'avversario).

16.6 Falli Gravi Violenti (“brutalità”)

I Falli Gravi Violenti sono anch'essi falli da contatto, ma compiuti volontariamente e con l'intenzione di procurare danno fisico grave all'avversario; comportano anche l'espulsione diretta del giocatore e, successivamente alla conclusione della partita, sono sottoposti al giudice sportivo e/o alla commissione disciplinare preposta:

- A. colpire, o anche solo tentare di colpire, violentemente e volontariamente un giocatore, l'Arbitro o qualsiasi altro tesserato presente sul campo di gara (es: pugno, calcio, schiaffo, gomitata, testata, lancio di oggetti, ecc.);
- B. condurre un gioco o un'azione violenta o brutale, che possa compromettere l'incolumità del soggetto offeso;
- C. assumere evidenti atteggiamenti intimidatori nei confronti di un avversario;
- D. sputare verso un altro tesserato o Ufficiale di Gara;

16.7 Falli Gravi Antisportivi e Tecnici

I Falli Gravi Antisportivi sono falli gravi che non prevedono un contatto fisico, ma un comportamento profondamente sleale nei confronti degli avversari e/o dello spirito del gioco; i Falli Gravi Tecnici riguardano invece la cattiva condotta e i comportamenti di insubordinazione (es: le proteste e gli atteggiamenti che impediscono la ripresa del gioco) da parte di uno o più giocatori in vasca (l'Allenatore, le riserve o i dirigenti vengono invece richiamati e puniti con ammonizioni ed espulsioni come da Art. 19.2).

16.7.1 Provvedimenti disciplinari

Essendo entrambi lesivi dell'etica sportiva, i Falli Gravi Antisportivi e Tecnici vengono puniti similmente:

- annotazione del fallo sul referto di gara;
- assegnazione di 2 Tiri Liberi (eventualmente aggiuntivi a Tiri Liberi già in corso);
- ripresa del gioco con una Rimessa da metà campo da parte della squadra che era in possesso palla al momento del fallo. Se invece era in corso la battuta di uno o più Tiri Liberi precedentemente comminati, dato che i due Tiri Liberi si aggiungono a quelli già previsti, il gioco non riprende con una ulteriore Rimessa bensì con il rimbalzo seguente all'ultimo Tiro Libero effettuato.

Se il comportamento irregolare persiste e viene reiterato anche dopo l'assegnazione del Fallo Grave Antisportivo/Tecnico, l'Arbitro può infine ricorrere all'espulsione definitiva del giocatore.

16.7.2 Tipologie

Qui di seguito vengono riportate le tipologie di Falli Gravi Antisportivi e Tecnici:

- A. protestare in maniera reiterata, plateale, ingiuriosa, offensiva o intimidatoria contro una decisione arbitrale, utilizzando un linguaggio scurrile o irrispettoso nei confronti dell'Arbitro o degli Ufficiali di Gara in servizio di Giuria;
- B. assumere atteggiamenti di insubordinazione o rifiutare l'obbedienza all'Arbitro o lederne l'autorità e la dignità, anche tramite atteggiamenti minacciosi, blasfemi, oltraggiosi (l'atto dello sputare);
- C. utilizzare un linguaggio scorretto, ingiurioso o offensivo verso altri tesserati presenti sul campo di gara;

- D. perdere deliberatamente tempo dopo un fischio arbitrale trattenendo o allontanando la palla con chiaro intento di creare uno svantaggio alla squadra avversaria o alla prosecuzione del gioco (es: quando è già stato dato il segnale acustico dei 24" o quando è stato fischiato un fallo a sfavore della propria squadra). E' compito dell'Arbitro discernere fra la perdita di tempo deliberata (punibile) e quella involontaria non punibile (ad es. quando il giocatore non ha sentito il fischio arbitrale perchè coinvolto in un contrasto sott'acqua);
- E. appendersi al canestro; in caso di canestro realizzato dallo stesso giocatore, verrà annullato (comporta l'espulsione definitiva per comportamento profondamente sleale);
- F. fare oscillare appositamente il canestro, o abbassarlo, alzarlo, o capovolgerlo per evitare la realizzazione di un canestro avversario (comporta l'espulsione definitiva per comportamento profondamente sleale);
- G. togliere la palla dal canestro quando un tiro è già in fase discendente (comporta la convalida del canestro come da Art. 10.8, e un Tiro Libero aggiuntivo come da Art. 17.3);
- H. ostacolare l'effettuazione di un Tiro d'Angolo, o di un Tiro Libero, o di una Rimessa, nonostante l'invito dell'Arbitro al rispetto delle distanze;
- I. interferire con il gioco o con gli avversari durante l'entrata o l'uscita dal campo conseguente ad una sostituzione o ad un'espulsione: va considerata "interferenza intenzionale" ogni azione compiuta con l'intenzione di non far giocare il pallone o di creare ostacolo alla squadra avversaria (es: percorrere un tragitto che sia d'intralcio gli avversari);
- J. lasciare l'acqua durante il gioco senza il permesso dell'Arbitro (a meno che non si tratti di una regolare sostituzione);
- K. entrare in acqua in modo non regolamentare durante la sostituzione (vedi Art. 13.3);
- L. simulare di essere stato danneggiato dall'avversario;
- M. ungersi il corpo per trarne un vantaggio durante il gioco.

La casistica esposta è in continua evoluzione, sarà cura dell'Arbitro durante una gara valutare se altri comportamenti possano essere considerati gravi, violenti o antisportivi.

ART. 17 TIRI LIBERI

17.1 Definizione

Il Tiro Libero è un'opportunità concessa a un giocatore di segnare un punto, non disturbato, da una posizione di 4 metri frontalmente al canestro. Il Tiro deve essere effettuato al fischio dell'Arbitro e se il pallone viene lanciato prima del fischio, il tiro dovrà essere ripetuto.

Qualsiasi fallo o violazione effettuata durante lo svolgimento dei tiri liberi sarà punita come da regolamento a seconda dei casi.

17.2 Disposizione in campo

Il giocatore che effettua il Tiro Libero deve posizionarsi all'altezza della Linea Gialla dei 4 metri, frontalmente al canestro: il giocatore può tenere la palla impugnata sia alta che sull'acqua, ed effettuare il tiro al fischio dell'Arbitro. La difesa avversaria può schierare al massimo due giocatori disposti l'uno di fronte all'altro. La squadra in attacco, oltre al tiratore del Tiro Libero, può schierare al massimo due giocatori che si disporranno a seguire di quelli in difesa (sempre l'uno di fronte all'altro). Nei limiti suddetti, le squadre possono comunque decidere quanti giocatori

schierare nelle due fasi, mentre tutti gli altri giocatori dovranno rimanere dietro a colui che effettua il tiro. Prima del fischio che autorizza l'esecuzione del Tiro Libero, l'Arbitro deve ottenere l'osservanza e il rispetto della posizione e delle distanze stabilite per i giocatori.

17.3 Numero di Tiri liberi

Il numero dei tiri liberi concessi varia a seconda della situazione di gioco:

- A. **1 Tiro Libero** quando il fallo viene commesso contemporaneamente alla segnatura di un canestro (vedi Art. 10.9). Si tratta in questo caso di un Tiro Libero Aggiuntivo al canestro già realizzato/convalidato (es: in occasione di un fallo sul tiro dell'attaccante o di un'intercettazione di un tiro in parabola discendente);
- B. **2 Tiri Liberi** in occasione di un un Fallo Grave da contatto (Generico/Standard oppure Violento/Brutalità), commesso nella metà campo della squadra in difesa e che non ha portato alla realizzazione di un canestro;
- C. **2 Tiri Liberi** in occasione di un un Fallo Grave Tecnico/Antisportivo (senza un contatto), a prescindere dalla zona del campo nel quale è stato commesso;
- D. **3 Tiri Liberi** se il Fallo Grave viene commesso sull'attaccante che sta in quel momento effettuando il tiro da 3 punti (fuori dall'Area Gialla dei 4 metri) e il canestro non viene realizzato (in caso contrario il canestro viene convalidato e concesso un solo Tiro Libero Aggiuntivo, vedi punto "A").

17.4 Battitore del Tiro Libero

In caso di Fallo Grave da contatto fisico, il giocatore incaricato della battuta è lo stesso che ha subito il fallo, a meno che non sia costretto ad uscire dal campo a causa di un infortunio, allorché sarà il suo sostituto ad effettuare i tiri. In caso di Fallo Grave non causato da contatto fisico, in cui quindi non è possibile individuare univocamente quale giocatore sia stato danneggiato (es. proteste plateali, oppure sostituzione non eseguita in modo corretto) il battitore può essere uno qualsiasi dei cinque giocatori in campo al momento del fischio arbitrale.

17.5 Tiro Libero corto

Come nella pallacanestro, viene considerato come "corto", e quindi fallito, il Tiro Libero non realizzato in cui la palla non colpisca almeno il ferro del canestro. Rientrano in questa casistica:

- A. il Tiro Libero non realizzato che finisce al di là del canestro, o a lato, o così corto da non arrivare nemmeno a colpire il ferro;
- B. il Tiro Libero non realizzato che colpisce solo il tabellone;
- C. il caso in cui nel momento di lanciare o staccare dall'acqua il pallone questo sfugge di mano al tiratore.

17.6 Prosecuzione del gioco dopo il Tiro Libero

Al termine dell'ultimo Tiro Libero previsto il gioco prosegue:

- A. con la Rimessa dal fondo da parte della difesa se il Tiro Libero è stato realizzato con un canestro;
- B. con la Rimessa dal fondo da parte della difesa se è finito fuori dal campo o "corto" (vedi Art. 17.5);
- C. con una normale azione di gioco nel caso in cui il Tiro Libero non sia andato a canestro ma abbia almeno colpito il ferro e sia poi rimbalzato sul campo di gioco; in questo caso, nel momento in cui una qualsiasi delle due squadre si impossessa del pallone dopo il rimbalzo sul ferro, il contasecondi viene azzerato e comincia una nuova azione da 24".
- D. C'è inoltre un'ultima casistica che è legata al Fallo Grave Antisportivo e Tecnico, già illustrata nell'Art. 16.7.1, a cui si rimanda:
 - a) con una Rimessa da metà campo da parte della squadra che era in possesso palla al momento del fallo (possesso palla aggiuntivo);
 - b) con il rimbalzo seguente all'ultimo Tiro Libero effettuato, se i due Tiri Liberi si erano aggiunti ad altri Tiri Liberi già comminati (es: 2 Tiri Liberi + 2 Tiri Liberi aggiuntivi).

17.6.1 Rimbalzo offensivo da parte del battitore

Se a seguito di un Tiro Libero non realizzato è lo stesso battitore del Tiro Libero ad impossessarsi del rimbalzo offensivo, egli non potrà realizzare un canestro prima di avere effettuato almeno un passaggio.

ART. 18 L' ARBITRO

18.1 Definizione

Gli Arbitri hanno il controllo assoluto del gioco e hanno piena autorità su tutti i tesserati presenti in vasca e bordo vasca. Tutte le decisioni degli Arbitri sono definitive e la loro interpretazione del regolamento deve essere accettata durante tutta la partita. In qualsiasi situazione gli Arbitri non devono fare congetture per quanto riguarda i falli, ma devono interpretare al massimo della loro abilità quello che rilevano: un giocatore falloso deve essere punito solo per il motivo e nel momento in cui effettua l'Infrazione, senza che i precedenti comportamenti influenzino la valutazione dell'Arbitro.

18.2 Compiti

Prima dell'inizio della gara l'Arbitro deve, tramite appello, identificare le persone con diritto di rimanere sul piano vasca elencate nel referto di gara. L'Arbitro deve fischiare e lanciare la palla ad inizio di ogni periodo per dare inizio al gioco, indicare quando un canestro vale 2 o 3 punti (indicazione con il braccio alzato e le dita indicanti il numero verso l'alto), indicare i Falli Gravi con relativa segnalazione all'ufficiale di gara, indicare i Falli Semplici e, in caso di violenza in campo o di impossibilità ad arbitrare, espellere il giocatore e quant'altri commettano illecito, fino a dichiarare la sospensione della partita. Nel caso in cui sia costretto a prendere decisioni drastiche, come la sospensione di un match o l'espulsione per troppo agonismo, dovrà redigere un referto che verrà preso in considerazione dal giudice sportivo o l'organo competente: l'Arbitro deve infatti fare particolare menzione sul "verbale di gara" di tutte le espulsioni definitive – eccetto quelle avvenute per il raggiunto limite dei tre Falli Gravi – in modo che, per la loro gravità e secondo i fatti accaduti, gli Organi Giudicanti possano prendere i provvedimenti del caso.

Tra i compiti dell'Arbitro c'è, oltre il dovere di punire, anche quello di prevenire: in caso di dissenso o disapprovazione verso una decisione arbitrale egli potrà, a gioco interrotto o in movimento, mantenendo un atteggiamento sereno e senza dilungarsi (deciso e breve) limitare il suo intervento al solo richiamo.

18.3 Regola del vantaggio

L'Arbitro ha il diritto di non fischiare un fallo, qualora ritenga che la segnalazione possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che lo ha commesso; una volta terminata l'azione, l'eventuale Fallo Grave va comunque segnalato al refertista per la trascrizione a referto⁸.

⁸ E' importante che gli Arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione: fischiare un fallo a favore di un giocatore che, nonostante il fallo subito, sia ancora in possesso di palla avanzando verso il canestro avversario costituisce un vantaggio per la squadra che ha commesso il fallo, pertanto non va fischiato.

18.4 Poteri arbitrali

L'Arbitro ha l'autorità di prendere decisioni su infrazioni alle regole sia all'interno che all'esterno delle linee che delimitano il rettangolo di gioco. Nel caso in cui non venga ascoltato su una decisione presa ha la facoltà di interrompere la gara, può allontanare qualsiasi giocatore, dirigente, spettatore che gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera appropriata e imparziale. Ha la facoltà di sospendere la gara se a suo giudizio la condotta dei giocatori o del pubblico possa impedire il corretto svolgimento della stessa.

18.5 Due Arbitri

Nel caso in cui una gara sia diretta da due Arbitri, essi si disporranno sui lati opposti della piscina e avranno gli stessi poteri ma nessuno dei due potrà annullare una decisione presa dall'altro. In alternativa, potranno disporsi sullo stesso lato della vasca e suddividersi i compiti: uno posizionato sulla linea dei difensori più focalizzato sul fuorigioco e sulla boa, ed uno più centrale a controllare il portatore di palla e le altre situazioni di gioco. Al cambio d'azione e di direzione si invertono i ruoli.

18.6 Technical Mistakes

Tutti gli errori tecnici degli Ufficiali di Giuria (errore del tavolo di Giuria nel segnalare il punteggio, nel resettare il cronometro dopo i 24" di attacco, nel segnalare all'Arbitro un Time-Out non richiesto, ecc.) devono essere corretti. Un Arbitro non deve mai consentire che un errore tecnico comprometta il buon esito dell'incontro o il risultato del campo.

In caso di segnalazione di errore tecnico, l'Arbitro deve sospendere il gioco, chiamare a sé la palla e mantenere la disciplina sul bordo vasca; a questo punto, l'Arbitro verificherà al tavolo della giuria l'accaduto ed eventualmente farà ripetere l'azione annullando anche il canestro effettuato. I delegati dovrebbero poi poter aiutare la comprensione dei fatti accaduti.

18.7 Infortunio dell'Arbitro

Se un Arbitro si infortuna o per qualsiasi altra ragione non possa continuare a dirigere, entro 5 minuti il gioco dovrà essere sospeso e segnalato tutto all'autorità competente. Nel caso di presenza di due Arbitri l'incontro sarà portato a termine dall'altro.

ART. 19 SEGNALI CONVENZIONALI IN USO PER GLI ARBITRI

19.1 Segnalazioni dell'Arbitro

L'Arbitro in ogni partita di waterbasket segnalerà ogni interruzione di gioco prima fischiando e successivamente, con l'ausilio della mano, dovrà indicare la tipologia del fallo, la direzione di Rimessa in gioco del pallone e le altre manifestazioni che necessitano indicazioni specifiche come di seguito indicato⁹.

- L'inizio della partita sarà scandito dal fischio arbitrale;
- Fallo Semplice, Infrazione, Rimessa in gioco o Corner: verranno indicati con il braccio teso in direzione dell'attacco della squadra usufruisce della Rimessa;

⁹ Fare riferimento alle Fig. D1 e D2 per i segnali arbitrali generici e per quelli specifici per i Falli Gravi.

- Falli Gravi; questi devono essere indicati dall'Arbitro con il braccio sollevato e successivamente dovrà essere indicato (sempre con il braccio sollevato) il numero di calottina del giocatore che ha commesso il fallo al refertista;
- Segnalazione di espulsione; l'Arbitro, indicherà il giocatore o i giocatori da espellere e in un secondo tempo indicherà il bordo vasca dalla parte dove dovranno andare;
- Segnalazione di Fuorigioco; l'Arbitro indicherà con una mano la linea di Fuorigioco e con l'altra la direzione della difesa verso l'attacco;
- Segnalazione dei tiri liberi; l'Arbitro terrà il braccio teso all'altezza della spalla e indicherà il numero 2 con l'indice e il medio, che sta a significare due tiri liberi; in caso di un Tiro Libero Aggiuntivo l'Arbitro lo indicherà con il pollice alzato;
- Segnalazione della palla contesa; l'Arbitro farà indicazione con i pollici sollevati di entrambe le mani, si farà consegnare la palla indicando poi i giocatori che dovranno contendersela;
- Il Time Out verrà segnalato come da convenzione, con l'indice di una mano puntato sul palmo inferiore dell'altra mano;
- Segnalazione del canestro realizzato; l'Arbitro fischierà convalidando il canestro indirizzando la ripartenza del gioco della difesa verso l'attacco;
- Segnalazione in caso di falsa partenza all'inizio dei tempi di gioco; l'Arbitro indicherà la squadra che dovrà usufruire del possesso palla al centro del campo.

19.2 Cartellino giallo e rosso

I cartellini gialli e rossi sono usati esclusivamente per ammonire i componenti della panchina (dirigenti, accompagnatori, Allenatore, vice Allenatore, riserve e chiunque altro sia sul referto di gara e presente in panchina) per un comportamento ritenuto inadeguato:

- Il **Cartellino Giallo** viene dato come primo avvertimento (ammonizione);
- Il **Cartellino Rosso** decreta l'espulsione definitiva dalla vasca.

Può verificarsi anche un'espulsione diretta, ciò dipende dalla gravità dell'Infrazione commessa e in questo caso sarà refertato il tutto all'organo competente. I componenti della panchina oggetto di espulsione definitiva o diretta devono lasciare il campo da gioco.

Sono causa di cartellino rosso ed espulsione diretta con allontanamento dal campo di gara:

- tutti i comportamenti violenti, offensivi, minacciosi, intimidatori, nei confronti di qualsiasi altro tesserato, Arbitro o Ufficiale di Giuria, commessi fuori dalla vasca o comunque messi in atto dai tesserati non in vasca (similmente a quanto avviene per i Falli Gravi Violenti per i giocatori in campo);
- rifiutare l'obbedienza all'Arbitro o lederne l'autorità e la dignità, anche tramite atteggiamenti minacciosi, oltraggiosi (compreso lo sputo), blasfemi;
- utilizzare un linguaggio scorretto, ingiurioso o offensivo verso altri tesserati presenti sul campo di gara;

19.3 Sanzioni

Gli atleti responsabili di atti di brutalità saranno puniti con la squalifica automatica di due partite di campionato, salvo maggiorazioni decise dalla Commissione Giudicante composta dagli organizzatori del Campionato/Torneo/Manifestazione Internazionale.

Gli atleti responsabili di cattiva condotta, linguaggio scorretto, disobbedienza o mancanza di rispetto verso Arbitro o Ufficiali di Gara, gioco violento, persistenza nel gioco sleale, saranno puniti con la squalifica automatica di una partita di Campionato, salvo maggiorazioni decise dagli organizzatori di cui sopra.

ART. 20 UFFICIALI DI GARA : REFERTISTA/SEGNAPUNTI, COMMISSARIO, CRONOMETRISTA

20.1 Definizione

Sono le persone che, incaricate dalla commissione del waterbasket dell'Ente Organizzatore, siedono sul Tavolo della Giuria a bordo vasca e svolgono compiti di seguito dettagliatamente elencati, e che coadiuvano l'Arbitro nel corretto evolversi di una gara. Non hanno nessun potere decisionale sull'eventuale applicazione delle regole in quanto all'interno del campo di gioco spetta solo all'Arbitro applicare il regolamento.

20.2 Commissario o Ufficiale di gara (non obbligatorio)

Un commissario o ufficiale di gara deve sedersi tra il refertista/segnapunti ed il cronometrista, il suo dovere principale durante la gara è quello di sovrintendere al lavoro dell'Arbitro e di assisterlo affinché la gara si svolga regolarmente.

20.3 Segnapunti e Refertista

I doveri del segnapunti/refertista sono:

- provvedere alla registrazione sull'apposito verbale dell'evolversi del gioco, includendo i nomi dei giocatori, gli autori dei canestri, il punteggio, i Time-Out, e i Falli Gravi assegnati contro ciascun giocatore, e le espulsioni con sostituzione;
- segnare i cartellini gialli e rossi assegnati dall'Arbitro;
- segnalare tramite segnale acustico e/o visivamente le seguenti infrazioni con il braccio sollevato o con la paletta o con le mani:
 - una sostituzione non consentita o eseguita in modo irregolare (vedi Art. 13.3);
 - il raggiungimento del limite massimo di Falli Gravi (tre), che decreterà l'espulsione e la sostituzione del giocatore;
 - i Time-Out richiesti oltre quelli previsti;

20.4 Cronometrista

I doveri dei Cronometristi sono:

- rilevare l'esatta durata del gioco effettivo, dei Time-Out e degli intervalli fra i tempi di gioco;
- rilevare i tempi di continuato possesso della palla da parte di ciascuna squadra;
- segnalare tramite segnale acustico la fine dell'azione dei 24 secondi, e di ciascun Time-Out;
- segnalare attraverso un segnale acustico la fine dei tempi di gioco;

Indipendentemente da quello dell'Arbitro, il suo segnale ha effetto immediato.

20.5 Materiale custodito

Eventuali palloni di scorta da fornire all'Arbitro in caso di necessità, saranno custoditi al tavolo della giuria.

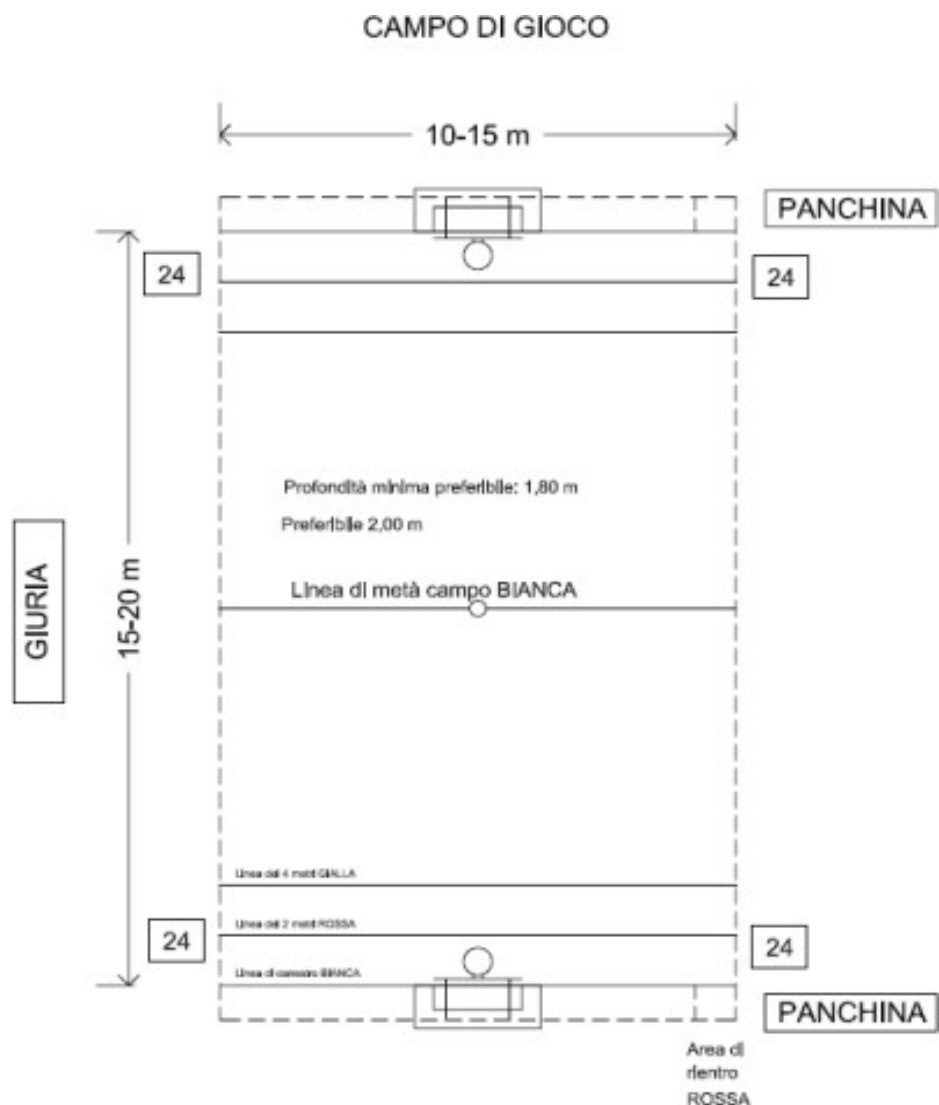
20.6 Over ruling

Tra i propri compiti, il tavolo di Giuria ha quello fondamentale di supporto all'Arbitro; in caso di una svista evidente nell'applicazione del regolamento, deve segnalare la fattispecie all'Arbitro che ha l'opportunità di chiamare un "over ruling" (verifica del regolamento) dandone adeguata motivazione alle squadre.

Addendum

A – Campo di gioco

Figura A1: illustrazione del campo di gioco, composto dalla vasca e dal bordo vasca adibito alla sistemazione della Giuria e delle panchine.



B – Classifica finale delle squadre

La classifica delle squadre sarà stilata in base ai punti acquisiti cioè tre punti per ciascuna partita vinta, zero punti per le partite perse e un punto per il pareggio (qualora la competizione lo preveda).

C – Sanzioni disciplinari

A seconda motivazione che ha portato all'espulsione di un tesserato, sarà il giudice sportivo e/o la commissione disciplinare a prendere gli adeguati provvedimenti atti a punire l'illecito in conformità delle regole adottate dalla Federazione Italiana Nuoto (sezione pallanuoto ove compatibili).

D – Segnali arbitrali

Figura D1: segnali generici

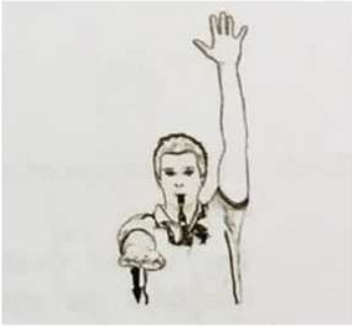
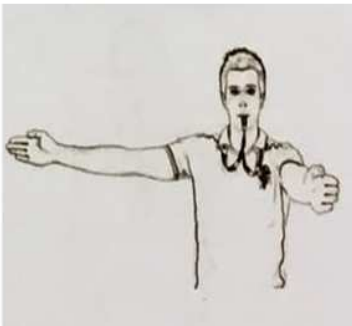






	Inizio Partita		Fallo semplice o di rimessa in gioco o corner: verranno indicati con il braccio teso in direzione dell'attacco della squadra che ha subito il fallo
	Falli gravi: devono essere indicati dall'arbitro con il braccio sollevato e successivamente dovrà essere indicato sempre con il braccio sollevato il numero di calottina del giocatore che ha commesso il fallo al segretario/i.		Tiri liberi: l'arbitro terrà il braccio teso all'altezza della spalla e indicherà il numero 2 con l'indice e il medio, che sta a significare due tiri liberi; in caso di un tiro libero aggiuntivo l'arbitro lo indicherà con il pollice alzato
	Palla contesa.		Time Out.
	Vantaggio.		Indicazione canestro da Tre punti.

Figura D2: segnali sui Falli Gravi

Tirare un giocatore



Colpire un giocatore sulle braccia



Spingere un giocatore



Spingere un giocatore con i piedi



Affondare un giocatore



Trattenere un giocatore



Colpire un giocatore



Fallo antisportivo



Regolamento Tecnico Waterbasket: ideato e scritto da Riccardo Ciullini nel 2003
Contributi successivi: Vezio Ciapetti, Silvio Cametti, Vincenzo Oncini, Michele Romagnoli.