



**Federazione Italiana Pesca Sportiva
Attività Subacquee e Nuoto Pinnato**

Regolamento Nazionale Hockey Subacqueo

(approvato dal C.F. in data 17 Gennaio 2020 con delibera n. 77)

Indice

1. DESCRIZIONE	4
2. DEFINIZIONI	4
2.1 campo di gioco (vedi allegato da A1 a A4 estratti da regolamento CMAS).....	4
2.2 porte (vedi allegato B estratto da regolamento CMAS).....	4
2.3 disco (vedi allegato C estratto da regolamento CMAS).....	5
2.4 mazza (vedi allegato D estratto da regolamento CMAS).....	5
3. COMPOSIZIONE, IDENTIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO DELLA SQUADRA ..	5
3.1 composizione.....	5
3.2 identificazione della squadra.....	6
3.3 equipaggiamento personale.....	6
4. UFFICIALI DI CAMPO E LORO EQUIPAGGIAMENTO	7
4.1 numero e tipologia degli ufficiali di campo.....	7
4.2 ruolo dell'Arbitro Principale.....	7
4.3 ruolo dell'Arbitro in acqua.....	7
4.4 ruolo del cronometrista e/o segnapunti	8
4.5 equipaggiamento ufficiali di gara	8
5. SEGNALI (vedi allegati da E1 a E7 estratti da regolamento CMAS)	8
6. IL GIOCO	10
6.1 le regole del gioco.....	10
6.2 durata della partita	11
6.3 time-out	12
7. DETTAGLI DELLA PARTITA	
7.1 inizio del gioco	12
7.2 sostituzioni	13
7.2.1 Sostituzioni da un bordo laterale	13
7.2.2 Sostituzioni in acqua (vedi posizione in allegato A)	14
7.2.3 Sostituzione dietro la linea di fondo.....	14
7.2.4 Regole valide per tutti e 3 i tipi di sostituzione	15
7.3 interruzioni	15
7.4 condizioni di convalida di un Goal (allegati F e G estratti da regolamento CMAS)	15
8. FALLI DI GIOCO	16
8.1 Regola del vantaggio	16
8.2 Perdita di tempo - regola dell'angolo (corner)	16
8.3 Infrazioni	17
9. PENALITA' (allegati H e H1)	17
9.1 Azioni degli arbitri	18
9.2 Ammonizioni verbali	18
9.3 Espulsione temporanea	18

9.4	Espulsione definitiva	19
9.5	Equal Puck (palla a due) (vedi allegato I estratto da regolamento CMAS)	19
9.6	Advantage Puck (tiro di punizione) (vedi allegato L estratto da regolamento CMAS)	20
9.7	Penalty Shot (tiro di rigore) (vedi allegato M estratto da regolamento CMAS)	20
9.8	Penalty Goal (Rigore Goal)	21
9.9	Fallo laterale o disco oltre i limiti del campo	22
9.10	Partenza scorretta	22
9.11	Fallo di ostruzione	22
9.12	Gioco pericoloso e/o comportamento antisportivo	22
9.13	Gioco irregolare: riassunto	23
10.	<i>PROTESTE E RECLAMI</i>	24
11.	<i>ASSEGNAZIONE PUNTEGGI</i>.....	24

1. DESCRIZIONE

L'hockey subacqueo è uno sport che si pratica in apnea sul fondo di una piscina fra due squadre di sei giocatori. Ogni giocatore è dotato di un equipaggiamento di base (vedi paragrafo 3.3). L'obiettivo del gioco è quello di spingere un disco, che scorre lungo il fondo della piscina, nella porta della squadra avversaria.

2. DEFINIZIONI

TORNEO: è una serie di partite fra più squadre in un tempo stabilito;

CAMPIONATO NAZIONALE: è un torneo fra squadre che hanno acquisito il diritto alla partecipazione, ad esempio in funzione dei risultati ottenuti in Tornei Regionali o Zonali, quando esistano, appositamente organizzati o in base a questo regolamento ed alla Circolare Normativa Federale di settore.

2.1 CAMPO DI GIOCO (VEDI ALLEGATO A estratto da regolamento CMAS)

Il campo di gioco deve essere tutto o parte di una piscina.

L'area del campo di gioco misura tra 12 e 15 mt. di larghezza e **21 e 25** mt. di lunghezza, cercando di mantenere il requisito minimo della superficie complessiva di 300 mq. In alcune circostanze, qualora le caratteristiche dell'impianto sportivo non lo consentano, la superficie complessiva può essere anche inferiore, nel rispetto degli altri requisiti e su autorizzazione del Giudice arbitro del torneo.

Il fondo della piscina deve essere piatto o con una pendenza massima del 5%. La profondità dell'acqua è compresa tra 2 e 3,65 m con possibilità di variazione in positivo e negativo del 10%, su approvazione del direttore del torneo.

Le linee che delimitano la zona di fondo campo devono essere solide, ad esempio i muri della piscina, dove verranno collocate le porte in contatto con il muro stesso.

Anche le linee laterali del campo possono essere il muro della piscina, o una barriera rigida della altezza minima di 30 cm oppure una linea continua creata sul fondo della piscina.

Ad ogni estremità del campo potrà essere creata un'area di tiro di rigore avente forma semicircolare di 6 mt. di raggio identificata da una linea tratteggiata; all'interno di questa area dovrà essere creata una zona di porta avente forma semicircolare di 3 mt. di raggio indicata da una linea continua.

Al centro dell'area di gioco, il centro geometrico, deve essere segnato un punto sul quale viene posizionato il disco all'inizio del gioco e dopo che viene segnato un gol.

La zona delle punizioni comprende un'area centrale rettangolare, all'interno dell'area di gioco, che si trova a 2 mt dalle pareti laterali e termina a 5 mt dalla linea di fondo.

2.2 PORTE (VEDI ALLEGATO B estratto da regolamento CMAS)

Le porte devono essere realizzate con materiale non galleggiante avente minimo 2 mm. di spessore con tutti gli spigoli arrotondati e protetti.

Possono essere usate porte aperte sul fondo.

La lunghezza è di 3,36 m, con una gola o canaletta di 3 m, e devono essere collocate ed assicurate in mezzo alla linea di fondo di ogni parte del campo.

La zona dietro la parte anteriore inclinata della porta (scivolo anteriore) è chiamata gola o canaletta.

La parete posteriore della porta deve avere due linee verticali che segnano il limite dei tre metri del volume della porta.

La larghezza della canaletta è di 120 mm; la profondità di 20 mm; l'altezza del lato posteriore della porta è 180 mm; la lunghezza degli scivoli anteriori e laterale della canaletta è di 180 mm.

2.3 DISCO (VEDI ALLEGATO C estratto da regolamento CMAS)

Il disco ha un diametro di 80 mm. +/- 4 mm. e uno spessore di 30 mm. + 4 mm. - 2 mm.

Il disco deve essere arrotondato ed avere un raggio d'angolo compreso tra 3 e 10 mm.

Il peso dovrà essere di **1,3kg + o - 0,2 kg**, di un colore facilmente distinguibile. E' preferibile di un rosa altamente visibile o arancione.

2.4 MAZZA (VEDI ALLEGATO D estratto da regolamento CMAS)

Materiali: la mazza è di legno o plastica oppure altro materiale omogeneo considerato sicuro.

Dimensioni: la mazza deve entrare completamente in posizione orizzontale in una scatola le cui dimensioni interne siano: 100x350x50 mm.

Disegno: la mazza non deve essere in grado di circondare il disco o qualsiasi parte della mano. Non può incapsulare il disco per più del 50% o bloccare il disco alla mazza. La mazza non può sporgere dalla mano che la impugna per più di 25 mm. Minimo arrotondamento degli spigoli dell'intera mazza è di 10 mm.

Sicurezza: la mazza deve essere considerata sicura. Deve essere strutturalmente sana e i bordi dove le superfici si intersecano devono essere arrotondati in modo da non poter causare danni. Se il Capo Arbitro ritiene la mazzetta pericolosa deve impedire l'utilizzo per quella partita.

Colorazione: il colore della mazza deve essere uniformemente nero o bianco. Tuttavia possono essere disegnate, con diverso e contrastante colore, piccole e discrete iniziali o simboli utili per la sua identificazione da parte del proprietario. Se gli arbitri decidono che tali simboli determinano confusione circa il colore della mazza, possono toglierla dal gioco.

La mazza può essere assicurata alla mano in maniera da non creare possibilità di danno e senza poter interferire con il disco.

L'area di gioco della mazza è quell'area non coperta dalla mano con il guanto di protezione davanti al pollice e l'indice della mano che la tiene sulla impugnatura.

La parte della mazza usata come impugnatura non deve sporgere oltre la mano di più di 25 mm. Il disco non può essere giocato con quella parte della mazza e nemmeno con l'impugnatura.

3. COMPOSIZIONE, IDENTIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO DELLA SQUADRA

3.1 COMPOSIZIONE

Una squadra può iscrivere, ad ogni torneo, da un minimo di 6 ad un massimo di 15 giocatori. La presenza dei 15 giocatori è così suddivisa:

6 giocatori in acqua.

4 sostituti nello spazio riservato ai cambi. I sostituti possono essere impiegati per le sostituzioni in qualsiasi momento della partita.

5 riserve che possono essere utilizzati in altre partite.

I 4 cambi e le 5 riserve NON sono obbligatori.

Prima dell'inizio di ogni partita il capitano o l'allenatore deve comunicare all'Arbitro Principale la composizione della squadra in particolare se i giocatori sono meno di dieci. In caso di allenatore giocatore la squadra può giocare con meno di 10 giocatori se l'allenatore decide di non giocare per l'intera partita L'Arbitro Principale deve essere informato. Tale composizione non può variare durante tutta la durata della partita. In caso di incidente o di infortunio di un giocatore con conseguente interruzione del gioco ed assistenza del giocatore infortunato a bordo vasca, il capitano della squadra può ottenere l'autorizzazione dell'arbitro principale ad usare un sostituto fra quelli presenti nella area delle sostituzioni.

In caso di infortunio una riserva non può essere usata per quella partita, ma solo per le partite successive del torneo.

Il giocatore che lascia l'area di gioco o il bordo vasca a causa di un infortunio, dopo aver ricevuto assistenza, può rientrare in gioco a discrezione dell'arbitro principale.

In caso di infortunio o malattia che sia confermata da un certificato medico il giocatore può essere rimpiazzato per l'intera durata del torneo.

Durante le partite ad ogni squadra è consentito avere fino a 4 persone come staff nell'area attorno al campo di gioco. Due possono stare in acqua, fuori dell'area di gioco due a bordo vasca nell'area loro designata. I loro nomi devono essere indicati nella lista della squadra. Queste persone possono stare nell'area immediatamente adiacente all'area delle sostituzioni o alla linea di fondo campo. Possono andare sulla linea di fondo durante i time-out delle squadre, all'inizio ed alla fine di ogni tempo di gioco.

3.2 IDENTIFICAZIONE DELLA SQUADRA

Tutti i giocatori di una squadra devono indossare un costume da bagno dello stesso disegno, colore e modello, una tuta di uno o due pezzi e/o una canottiera e/o maglietta con il simbolo della squadra.

La squadra utilizza mazze bianche o nere.

I giocatori devono indossare cuffie bianche o nere (o blu scuro), numerate e abbinare al colore delle mazze che stanno usando. La cuffia deve essere numerata con una serie di numeri, uno diverso dagli altri, per ogni giocatore della squadra. Per facilitare l'identificazione, si richiede ad ogni giocatore di segnare il numero della propria cuffia su entrambi gli arti superiori. I numeri devono avere la dimensione minima di 75mm e devono essere di colore contrastante con quello della pelle. Il capitano di ogni squadra deve avere un "C" segnata su ogni braccio sotto il numero. Allo stesso modo deve essere identificato il Vice Capitano con le lettere "VC"

3.3 EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

Ogni giocatore deve essere equipaggiato con maschera, tubo aeratore, paradenti, cuffia, mazza, guanto/i e pinne. In aggiunta possono avere protezioni per il gomito ed il ginocchio. La maschera deve avere 2 lenti separate salvo i modelli in cui l'unico vetro abbia un supporto divisorio centrale come parte integrante della cornice o una maschera in plastica con telaio e lenti realizzate in unico pezzo monolitico. Tutte le lenti devono essere di materiale infrangibile di buona qualità.

Il guanto per la protezione della mano non deve contenere materiale di rinforzo rigido o tagliente. Il guanto non può presentare una forma che aiuti nel nuoto (es. dita palmate). Il guanto indossato dai giocatori deve essere di un colore che contrasta fortemente con il colore

della mazzetta in uso o del colore del disco usato per la partita. Questo per impedire che il colore possa creare confusione se il disco viene controllato dal giocatore con la mano. Il guanto non deve essere confuso nemmeno con il guanto usato dagli arbitri che deve sempre essere di colore giallo brillante o arancione.

Aeratore senza parti metalliche, pieghevole ed i giocatori devono indossare un dispositivo che protegga adeguatamente da infortuni a denti e gengive.

Cuffia di protezione con paraorecchie in poliestere oppure in gomma.

Un paio di pinne convenzionali da Hockey subacqueo (costruite con materiale non pericoloso, pieghevoli, di materiale sintetico e non devono essere danneggiate in modo tale da creare pericolo per gli avversari.

Protezioni per gomiti e ginocchia, se richieste, possono essere utilizzate solo se di materiale soffice.

Mute umide isotermitiche e cinture di zavorra non sono ammesse.

Mazza da hockey come descritto al paragrafo **2.4**.

L'intero equipaggiamento personale e collettivo deve ricevere l'approvazione dell'Arbitro Principale o dei suoi delegati.

4. UFFICIALI DI GARA E LORO EQUIPAGGIAMENTO

4.1 NUMERO E TIPOLOGIA DEGLI UFFICIALI DI GARA

Gli Ufficiali preposti al controllo di una partita sono: 1 Arbitro Principale fuori dall'acqua, tre (preferito) o due arbitri in acqua, un cronometrista e/o un segnapunti.

4.2 RUOLO DELL'ARBITRO PRINCIPALE

Svolge le sue funzioni dal bordo vasca da dove può avere una visione completa della zona di gioco.

Sorveglia la condotta globale del gioco.

Informa le squadre delle condizioni particolare durante la partita.

Dà il segnale di arresto e riavvio del gioco secondo la regola **7.1**.

Osserva tutte le infrazioni visibili solo dalla superficie e attribuisce le appropriate penalità al giocatore/squadra che le ha/hanno commesse.

Ferma e riavvia il gioco al termine delle sospensione del tempo o del time-out.

Determina se le sostituzioni sono state fatte correttamente.

Dà il segnale di arresto del cronometro in caso di ferite o altre gravi circostanze.

Autorizza (delega un altro ufficiale qualificato ad autorizzare) il rientro in campo dei giocatori al termine del periodo di penalità su segnalazione del segnapunti o del cronometrista.

Applica la regola **4.4** nel caso in cui il tempo di penalità termini mentre il gioco è fermo.

Nomina le persone qualificate ad ispezionare tutto l'equipaggiamento personale e della squadra prima dell'inizio della partita. Fa verificare che i giocatori non indossino oggetti pericolosi (orologi, catenine, anelli, orecchini, piercing, ecc...).

4.3 RUOLO DELL'ARBITRO IN ACQUA

Controlla tutto il campo di gioco sott'acqua.

Fa rispettare le regole tutto il tempo.

Segnala all'Arbitro Principale di fermare il gioco quando viene segnato un goal.

Segnala all' Arbitro Principale di fermare il gioco ogni volta che un fallo è stato commesso.

Applica le penalità appropriate in caso di infrazioni alle regole.

Si assicura che il disco sia posto nella corretta posizione e indica che la partita può ricominciare all' Arbitro principale.

Si assicura che le porte siano sempre nella loro corretta posizione.

Segnala all'Arbitro Principale di fermare il gioco in seguito ad incidente ad un giocatore ed assiste immediatamente il ferito a bordo vasca .

4.4 RUOLO DEL CRONOMETRISTA E/O SEGNAPUNTI

La loro posizione deve essere adiacente a quella dell' Arbitro Principale.

I compiti del cronometrista/segnapunti sono:

- Cronometrare la partita e indicare il termine di ogni frazione all' Arbitro Principale.
- Cronometrare la durata delle penalità di 1, 2, 5 minuti e indicare all' Arbitro Principale quando i giocatori possono rientrare in acqua.
- Fermare il cronometro quando indicato dall' Arbitro Principale per un incidente grave, per parlare con gli altri arbitri o altre circostanze speciali (rigore, time out delle squadre o degli arbitri, etc.).
- Fermare il cronometro negli ultimi 2 minuti della partita quando il gioco viene fermato dall' Arbitro Principale ad esclusione della situazione di Goal segnato.
- Registrare e mostrare i Goal non appena siano stati segnati.
- Annunciare il risultato finale della partita dopo la verifica da parte degli arbitri.

4.5 EQUIPAGGIAMENTO DEGLI UFFICIALI DI GARA

L'arbitro principale deve avere uno strumento che permette l'emissione di un segnale udibile sia in superficie che sott'acqua.

Ogni arbitro in acqua deve avere maschera, aeratore e pinne come descritto per la regola **3.3.**: maschera, che deve avere lenti con vetro di sicurezza o altro materiale sicuro; deve avere 2 lenti separate salvo i modelli in cui l'unico vetro abbia un supporto divisorio centrale come parte integrante della cornice; lo snorkel pieghevole privo di parti metalliche; un paio di pinne convenzionali da Hockey subacqueo (costruite con materiale non pericoloso, pieghevoli, di materiale sintetico o devono essere coperte con una pellicola protettiva per prevenire ogni infortunio in caso siano danneggiate). Un dispositivo che protegga adeguatamente denti e gengive da infortuni.

Ogni arbitro in acqua deve avere un maglietta chiaramente distinguibile, una cuffia di colore rosso con protezione per le orecchie ed un paio di guanti di colore vivace che devono essere gialli o arancioni.

I cronometristi devono avere uno strumento che garantisca la misurazione del tempo della gara e come minimo quello di due giocatori usciti per una penalità.

Il segnapunti deve avere il tabellone sul quale indicare il risultato della gara che sia visibile da ogni parte del campo ed il modulo prestabilito per il controllo delle squadre e il verbale della gara.

5. SEGNALI (VEDI ALLEGATO "E" estratto da Regolamento CMAS)

5.1.1 READY: alzare verticalmente il braccio teso con la mano aperta e le dita unite.

- 5.1.2 STOP:** alzare verticalmente il braccio teso con la mano aperta effettuando un rapido movimento di va e vieni.
- 5.1.3 TIME:** fine gara o fine primo tempo è segnalato con una mano sopra l'altra per formare la lettera "T".
- 5.1.4 EQUAL PUCK:** braccia incrociate sopra la testa a mani chiuse a pugno.
- 5.1.5 ADVANTAGE PUCK:** braccio teso e palmo verso la squadra che ha commesso il fallo per farla indietreggiare; quindi, muovere il braccio libero di un arco di 90° sopra la superficie dell'acqua a indicarne la linea che non deve essere superata dalla squadra che ha commesso il fallo. Stabilita la posizione della squadra che difende, il braccio che indicava di arretrare viene alzato verticalmente sopra la testa con la mano aperta. Quando entrambi gli arbitri hanno alzato il braccio, l'Arbitro Principale può far riprendere il gioco.
- 5.1.6 TIME PENALTY (ESPULSIONE TEMPORANEA):** si indica con il dito il giocatore che ha commesso il fallo poi la zona di penalità con lo stesso braccio; con le dita dell'altra mano si indica il tempo di penalità inflitta.
- 5.1.7 TOTAL DISMISSAL (ESPULSIONE DEFINITIVA):** si indica con il dito il giocatore che ha commesso il fallo, poi la zona di penalità con lo stesso braccio; con l'altro braccio muovendolo avanti ed indietro parallelamente alla superficie descrivendo un arco di 90° con il palmo al di sopra dell'acqua.
- 5.1.8 GOAL:** è segnalato con le due braccia tese verso l'alto a mani aperte. Per evitare obiezioni e confusione tra gli arbitri, prima di sollevare le braccia, tutti devono confermare che il goal è valido puntando le proprie dita, gli indici, verso l'alto all'altezza della loro testa.
- 5.1.9 NO GOAL O GOAL DIFESO CON SUCCESSO DURANTE L'ESECUZIONE DI UN RIGORE:** braccia alzate ai lati della testa, dita unite a palmi in avanti. Gli avambracci si muovono simultaneamente verso l'acqua (braccia tese e aperte) e in alto (mani sovrapposte); incrociando il braccio destro con il sinistro. Il movimento va ripetuto più volte.
- 5.1.10 PENALTY SHOT (RIGORE):** è segnalato da un movimento del braccio pompando dal basso verso l'alto con l'avambraccio verticale a mano chiusa a pugno.
- 5.1.11 PENALTY GOAL:** è segnalato dalla sequenza gestuale: fermo del gioco + tiro di penalità + Goal.
- 5.1.12 TIME-OUT:** estensione delle braccia al di sopra del capo a formare una O indicando successivamente il lato del campo della squadra che ha richiesto il time out..
- 5.1.13 UTILIZZO ILLEGALE DEL BRACCIO LIBERO:** braccio parallelo all'acqua con gomito piegato e pugno chiuso in movimento avanti e indietro orizzontalmente davanti al corpo.
- 5.1.14 OSTRUZIONE, BLOCCAGGIO, AGGANCIAMENTO:** tutti i falli di ostruzione sono segnalati da due braccia poste sopra l'acqua che si congiungono ai polsi in movimento di va e vieni verso il petto.
- 5.1.15 FAR AVANZARE IL DISCO CON IL GUANTO, LA MANO LIBERA O IL CORPO:** pugno che colpisce il palmo dell'altra mano seguito toccando la parte del corpo usata illegalmente per far avanzare il disco..
- 5.1.16 ARRESTO IRREGOLARE DEL DISCO:** braccio teso, mano aperta, in un movimento di va e vieni dal basso verso l'alto.
- 5.1.17 INFRAZIONE CON LA MAZZA:** movimento ripetuto di una mano a colpire l'avambraccio opposto tenuto parallelo al petto lontano dal corpo.
- 5.1.18 CHIAMATA DELL'ARBITRO:** l'Arbitro può chiamare un giocatore utilizzando una mano con il palmo girato verso di se muovendo le dita avanti e indietro in un movimento di chiamata/richiamo.
- 5.1.19 REFEREE TIME OUT (TIME OUT PER L'ARBITRO):** gli arbitri possono chiedere un time out facendo il segno TIME -OUT poi abbassando le braccia riportando le mani all'altezza delle spalle.

5.1.20 CAMBIO IRREGOLARE: va segnalato con un movimento rotatorio circolare delle due mani.

5.1.21 CONDOTTA ANTI-SPORTIVA: mano chiusa a pugno e quindi batterlo ripetutamente sulla testa dal lato del pollice.

5.1.22 VIOLAZIONE, FALSA PARTENZA, INVASIONE: braccio teso verticalmente verso l'alto con indice teso; la mano viene ruotata diverse volte come per scrivere un cerchio immaginario sopra la testa parallelamente alla superficie.

5.1.23 AGGRAPPARSI O TIRARSI SUI MURI LATERALI O ALLE PORTE: viene mimato, con la mano mezza chiusa con il palmo rivolto verso il basso, il gesto di tirarsi avanti ed indietro lungo una parete immaginaria ed agitandola.

5.1.24 INFRAZIONE VISTA MA REGOLA DEL VANTAGGIO APPLICATA: una volta raggiunta la superficie, un segnale fatto fuori dell'acqua, con il dito indice, le altre dita chiuse a pugno, puntato in avanti e la mano mossa in modo circolare parallelamente alla superficie. Serve per far capire ai giocatori che l'Arbitro sta applicando la regola del vantaggio. Questo segnale ha lo scopo di ridurre la frustrazione e le possibili reazioni dei giocatori

5.1.25 FALLO LATERALE O DISCO OLTRE I LIMITI DEL CAMPO: un avambraccio teso e mano, con le dita tese ed unite, entrambi parallelamente all'acqua, con il palmo rivolto verso il busto, lontano dal busto per la lunghezza dell'arto superiore. L'altra mano fa un movimento come una picchiata oltre il braccio fermo per mimare un disco tirato oltre una barriera. Questo segnale viene seguito dall'appropriato segnale di vantaggio o disco a due.

5.1.26 INFRAZIONE DI PERDITA DI TEMPO o FALLO D'ANGOLO: se la perdita di tempo viene assegnata nell'area d'angolo del campo di gioco, appoggiare una mano sulla spalla opposta col braccio orizzontale, con il comito rivolto verso il giocatore che ha commesso il fallo.

5.1.27 AMMONIMENTO ARBITRALE: braccio steso in avanti, mano chiusa a pugno ad eccezione del pollice che rimane esteso.

6. IL GIOCO

6.1 LE REGOLE DEL GIOCO

Una partita è dichiarata "in gioco" solo durante il periodo compreso tra l'inizio e il termine della partita come indicato dall'Arbitro Principale. Una partita è "in pausa"(non in gioco) durante un time-out chiamato dalle squadre, un time-out degli arbitri, durante l'interruzione fra i tempi di gioco, incluso i due periodi dei tempi supplementari e l'interruzione prima del periodo del "golden gol" (sudden death).

Solo l'"area di gioco della mazza" può essere usata per muovere il disco. L'"area di gioco della mazza" è quell'area della mazza non coperta dalla mano del giocatore quando è impugnata in modo naturale escludendo ogni parte della mazza che si estende dopo la protezione del mignolo.

Un giocatore è dichiarato "in possesso" solo quanto l'area di gioco della mazza rimane in contatto fisico con il disco e la mazza rimane trattenuta nella mano di gioco del giocatore.

Il disco non può essere sollevato né trasportato sulla mazza: qualora venga accidentalmente sollevato sulla mazza deve essere lasciato cadere immediatamente.

La mazza può essere tenuta per l'impugnatura sia con la mano destra che con la mano sinistra; è permesso cambiare la mano di gioco.

Un giocatore può avere entrambe le mani sulla mazza solo quando non è in possesso del disco (per esempio nel tentativo di avere una posizione più idrodinamica nello sprint verso il disco al centro dell'area di gioco o tentando di recuperare una mazzetta caduta).

La mano libera non può essere usata per sostenere la mano, il polso o il braccio della mazza quando il giocatore è in possesso del disco.

Durante la partita il disco può essere spinto o passato in qualsiasi direzione nell'area di gioco dal giocatore che ne è in possesso. Vedi la regola 8.2 per l'eccezione: perdita di tempo. In nessun momento il giocatore può toccare il disco con le mani, sia la mano libera che la mano di gioco; se il disco tocca accidentalmente il dorso della mano che impugna la mazza non è considerato fallo a meno che non sia fatto per far avanzare deliberatamente il disco.

Il disco, mentre viene spinto dalla mazza, può essere appoggiato contro il dito indice quando la mano la impugna nella posizione naturale (ovvero l'indice è piegato attorno alla mazza e non è teso in avanti).

In superficie è consentito il nuoto a stile libero a condizione che gli altri giocatori non corrano il rischio di essere colpiti.

Durante la partita i 4 sostituti rimangono all'interno dell'area delle sostituzioni.

Le regole sulle sostituzioni sono definiti al paragrafo 7.2

6.2 DURATA DELLA PARTITA

Una partita dura 33 minuti suddivisa in due tempi di 15 minuti e 3 minuti di sospensione tra il 1° e il 2° tempo.

Alla fine del secondo periodo di 15 minuti, la squadra che avrà segnato più gol durante i due periodi di gioco della partita sarà dichiarata vincitrice dell'incontro. Se entrambe le squadre avranno segnato lo stesso numero di gol, l'incontro è in pareggio. In seguito verranno definite le informazioni riguardanti le partite finite in pareggio.

Durante i tre minuti di intervallo le squadre cambiano campo.

Dall'inizio della partita il conteggio del tempo è continuo fino agli ultimi 2 minuti dell'incontro e può essere fermato solo dall'Arbitro Principale in caso di ferita, di necessità di conferire con gli altri arbitri o altra circostanza particolare. Il conteggio del tempo viene fermato quando il disco non è in gioco: durante i time out e finché non è terminata l'azione di un rigore.

Durante gli ultimi 2 minuti dell'incontro o gli ultimi 2 minuti del secondo tempo supplementare, o il periodo del golden goal, il cronometraggio dell'incontro viene sospeso durante tutte le interruzioni del gioco ad esclusione dei Goal.

Nel caso in cui il gioco viene fermato prima degli ultimi 2 minuti di tempo giocato, il count-down dell'orologio deve proseguire fino a quando vengono mostrati i 2 minuti durante questa interruzione, e l'orologio deve essere fermato a questo momento. L'orologio sarà fatto ripartire al segnale dell'Arbitro Principale di riprendere il gioco.

Se la partita termina in parità (e si rende necessario un vincitore) si devono disputare altri 11 minuti di gioco, con tre minuti di interruzione tra la fine dell'incontro e l'inizio dei tempi supplementari.

I tempi supplementari sono due tempi della durata di 5 minuti ciascuno. Le squadre cominciano il 1° tempo supplementare dallo stesso lato nel quale hanno iniziato la partita. Alla fine del primo tempo supplementare entrambe le squadre cambieranno immediatamente campo. L'intervallo fra i tempi supplementari è di 1 minuto.

Il periodo dei tempi supplementari fa parte della stessa partita. Pertanto solo i giocatori dichiarati all'inizio dell'incontro possono partecipare ai tempi supplementari.

Alla fine dei tempi supplementari la squadra che avrà segnato più gol durante quel periodo (e di conseguenza più gol cumulativi nell'intero incontro) sarà dichiarato vincitore. In caso di ulteriore parità, dopo 1 minuto di riposo e senza cambiare lato del campo, si riprenderà il gioco senza interruzioni fino a quando una delle squadre segna un Goal. La squadra che segnerà il Goal viene dichiarata vincitrice.

Quando particolari esigenze di svolgimento del torneo lo richiedano, il Giudice arbitro del torneo in accordo con l'arbitro principale, può ridurre i tempi delle partite. Tale decisione verrà comunicata prima dell'inizio dello stesso da parte degli organizzatori.

6.3 TIME-OUT

Durante la partita ogni squadra ha diritto a 1 time-out per ogni tempo. Sia il capitano che l'allenatore possono chiamare il Time-out.

Per richiedere il "Time-out" il Capitano e l'Allenatore dovranno attrarre verbalmente l'attenzione di un arbitro, sia in acqua che l'Arbitro Principale, e la richiesta sarà visualizzata mostrando entrambe le braccia sopra la testa a forma di una grande lettera "O". Anche l'allenatore giocatore può chiamare il Time-Out. L'Arbitro Principale" accoglierà la richiesta ripetendo il segnale e fermando il tempo. Anche gli arbitri in acqua mimeranno il segnale dell'Arbitro Principale di time-out.

Ogni time out avrà la durata di 1 minuto. Ai 45 secondi, l'Arbitro Principale dovrà dare un segnale sonoro di avviso dei 15 secondi (alla ripresa del gioco).

I time-out si possono concedere solo durante i due tempi regolamentari di 15 minuti.

Non si possono chiedere time-out durante i tempi supplementari o il periodo di gioco del golden gol (sudden death).

Durante il periodo del time out i giocatori espulsi (ad esclusione di quelli espulsi definitivamente) e gli allenatori possono riunirsi alla squadra nel campo di gioco. Alla fine del time out i giocatori espulsi devono ritornare nell'area di penalità e gli allenatori devono lasciare il campo di gioco. **Osserva la regola 7.2 riguardo la possibilità di più di sei giocatori in acqua mentre la partita è in gioco.**

7. DETTAGLI DELLA PARTITA

7.1 INIZIO DEL GIOCO

A inizio partita, dopo ogni l'intervallo, dopo ogni Goal, dopo un tiro di rigore la posizione dei giocatori di ogni squadra è in acqua lungo la rispettiva linea di fondo campo verso la propria porta, ogni giocatore deve avere almeno una mano a contatto con la linea di porta. Tale mano deve essere visibile dagli Arbitri.

I sostituti di ogni squadra saranno nell'area di cambio loro designata e ogni giocatore espulso che sta scontando la penalità sarà nella zona delle penalità.

A inizio partita, a inizio 2° tempo, a inizio 1° e 2° tempo supplementare l'Arbitro Principale darà un segnale di avviso 30 secondi prima dell'inizio del gioco, seguito dal segnale di inizio gioco.

Dal momento in cui l'Arbitro Principale dà il segnale di inizio del gioco fino al momento in cui il disco entra "in possesso" di una squadra, tutti i giocatori, compreso i sostituti, che entrano in partita prima di dirigersi verso l'azione di gioco devono toccare il muro di fondo. Dopo che il disco diventa "in possesso", i giocatori che entrano in partita dalla loro area delle sostituzioni possono entrare direttamente in gioco secondo le norme che regolano le sostituzioni in uso: dal bordo, in acqua o da fondo campo.

Le posizioni iniziali degli arbitri sono:

L'arbitro Principale sul bordo della piscina approssimativamente al centro della linea laterale.

Gli arbitri in acqua: un arbitro sarà lungo la linea centrale dal lato della piscina dove si trova l'Arbitro Principale, e gli altri due si posizioneranno vicino alla linea di intersezione fra i 5 metri (dal fondo campo) ed i 2 metri (dal bordo laterale) il più vicino possibile alla porta da cui guardano l'inizio del gioco. Questi due arbitri saranno nel lato opposto dell'area di gioco rispetto a quello dell'Arbitro Principale. Solo quando particolari circostanze lo richiedano e con autorizzazione del giudice arbitro della manifestazione, gli arbitri in acqua possono essere solo due. In questo caso entrambi saranno sulla linea centrale del campo uno dalla parte del Capo Arbitro ed uno dalla parte opposta.

L'Arbitro Principale dà il segnale di avvertimento sonoro 30 prima di ogni periodo di gioco (primo tempo, secondo tempo, primo e secondo tempo supplementare e prima dell'inizio del periodo di tempo del golden gol). Trenta secondi dopo verrà dato il segnale acustico di inizio della partita.

L'Arbitro Principale ricomincerà il gioco quando la squadra che ha segnato è pronta o al massimo 30 secondi dopo un Goal, a seconda di quale delle due eventualità si verifichi per prima. Non viene dato alcun segnale di preavviso di 30 secondi.

Se il gioco viene ricominciato prima che tutti i giocatori abbiano raggiunto il rispettivo lato del campo, devono farlo comunque prima di rientrare in gioco: la mano che tocca il muro deve essere visibile dall'Arbitro Principale.

Se il gioco dovesse essere fermato per un fallo di infrazione alle regole, un incidente o un infortunio, viene fatto riprendere dall'Arbitro Principale.

Il segnale di inizio del gioco comincia al primo suono emesso dal sistema sonoro usato per la partita.

7.2 SOSTITUZIONI

Esistono 3 metodi per sostituire i giocatori durante le partite: sostituzione da un bordo laterale della piscina, sostituzione in acqua, sostituzione dietro la linea di fondo. In ogni torneo deve essere adottato un solo sistema.

I sostituti non possono entrare in partita finché i giocatori in campo non escono chiaramente dall'area di gioco come determinato al punto 7.2.4 **ECCETTO** quando viene segnato un gol. Nel periodo di tempo dopo un gol, è consentita "la libera sostituzione" dove tutti i giocatori possono entrare ed uscire dall'area di gioco senza alcuna importanza per il numero di giocatori in campo.

Una volta che il tempo sarà ricominciato, non più di 6 giocatori per ogni squadra potranno essere in campo.

Vedi la regola 8.3.

7.2.1 Sostituzioni da bordo laterale della vasca (VEDI ALLEGATO AI estratto da Regolamento CMAS)

Le aree di sostituzione di entrambe le squadre devono essere sullo stesso lato del campo, segnalate sul bordo vasca e visibili sia da sopra che da sotto la superficie dell'acqua. La collocazione ideale è lungo la linea laterale opposta a quella dell'Arbitro Principale, cronometristi e segnapunti così che possano essere facilmente osservati.

L'area delle sostituzioni deve essere visibile dall'area di gioco e da sotto la superficie.

La linea laterale che demarca il campo, sia essa una barriera o una parete della piscina, deve essere immediatamente adiacente all'area delle sostituzioni delle squadre. Ottimale è una zona neutra larga circa un metro.

Il Direttore del Torneo in accordo con il Giudice di Gara può decidere di applicare variazioni allo schema per adattarsi alle caratteristiche della vasca.

L'area delle sostituzioni di una squadra deve essere di 5 metri ed occupa lo spazio compreso dai 5 ai 10 metri dalla linea di fondo in cui è collocata la porta difesa dalla squadra medesima.

Un giocatore che vuole essere sostituito si definisce entrato completamente nella zona delle sostituzioni quando è uscito completamente dall'acqua all'interno della zona delle sostituzioni.

Il sostituto non può entrare nell'area di gioco finché il giocatore da sostituire non sia uscito completamente dall'acqua, attrezzature incluse. Il sostituto si definisce fuori dall'area delle sostituzioni quando prende contatto con l'acqua nell'area di gioco.

I sostituti non possono sedere con le gambe o le pinne nell'acqua.

I sostituti non possono entrare in gioco saltando o tuffandosi in avanti, entrando in acqua per primo con la faccia. Tuttavia, per ragioni di sicurezza, saltare o tuffarsi sono proibiti quando i giocatori o un Arbitro in acqua si trovino entro 3 metri dal punto del tuffo. Entro i 3 mt, il sostituto deve scivolare in acqua. Per tale tipo di infrazione sono somministrate direttamente le espulsioni temporanee. Nessun avvertimento deve essere dato. Questa regola si applica in ogni momento fra l'inizio e la fine della partita.

Quando i sostituti entrano nell'area di gioco dopo che viene segnato un goal o successivamente alla realizzazione di un rigore, loro devono toccare la loro linea di fondo prima di rientrare in gioco, finché il disco non è rientrato in possesso.

7.2.2 Sostituzioni in acqua (VEDI ALLEGATO A2 estratto da Regolamento CMAS)

Le aree di sostituzione di entrambe le squadre devono essere marcate sullo stesso lato del campo. La collocazione ideale è lungo la linea laterale opposta a quella dell'Arbitro Principale, cronometristi e segnapunti così che possano essere facilmente osservati.

Preferibilmente la linea laterale non deve essere immediatamente adiacente all'area delle sostituzioni, ottimale è una zona neutra larga circa un metro.

L'area delle sostituzioni di una squadra deve essere di 5 metri ed occupa lo spazio compreso dai 5 ai 10 metri dalla linea di fondo in cui è collocata la porta difesa dalla squadra medesima.

Una corsia galleggiante marca le estremità della zona dei cambi. Non ci devono essere sagole galleggianti sopra la linea laterale.

I giocatori non devono aggrapparsi alle sagole galleggianti che delimitano l'area dei cambi.

E' vietato ai giocatori spostare le sagole galleggianti per avere un vantaggio. Tale comportamento causa l'immediata somministrazione di una espulsione di 2 minuti senza richiamo verbale.

Un giocatore che vuole essere sostituito si definisce entrato completamente nella zona delle sostituzioni quando il suo snorkel emerge sulla superficie dell'acqua all'interno della zona delle sostituzioni.

Il sostituto non può entrare nell'area di gioco finché lo snorkel del giocatore da sostituire non sia emerso sull'acqua all'interno della zona delle sostituzioni. Il sostituto si definisce fuori dall'area delle sostituzioni quando il suo snorkel si immerge sotto la superficie dell'acqua nella zona dei cambi.

Quando i sostituti entrano nell'area di gioco dopo che viene segnato un goal o successivamente alla realizzazione di un rigore, loro devono toccare la loro linea di fondo prima di rientrare in gioco, finché il gioco non è ricominciato ed il disco non è rientrato "in possesso".

7.2.3 Sostituzione dietro la linea di fondo (VEDI ALLEGATO A3 estratto da Regolamento CMAS)

Questa forma di sostituzione può essere usata come ultima in ordine di preferenza solo quando non possono essere usate le soluzioni dalla parte laterale del campo.

La linea di fondo dell'area di sostituzione delle squadre deve essere immediatamente adiacente all'area di gioco.

Non deve esserci un'area neutra tra il campo di gioco e l'area delle sostituzioni.

L'area delle sostituzioni di ciascuna squadra è collocata dietro la linea di fondo campo contenente la porta difesa dalla squadra medesima.

Un giocatore che vuole essere sostituito si definisce entrato completamente nella zona delle

sostituzioni quando è uscito completamente dall'acqua all'interno della zona delle sostituzioni.

Il sostituto non può entrare nell'area di gioco finché il giocatore da sostituire non sia uscito completamente dall'acqua, attrezzature incluse. Il sostituto si definisce fuori dall'area delle sostituzioni quando prende contatto con l'acqua nell'area di gioco. I sostituti non possono sedere con le gambe o le pinne nell'acqua.

7.2.4 Regole valide per tutti i tipi di sostituzione

I quattro sostituti possono essere utilizzati durante l'incontro ad esempio una sostituzione volante o durante una naturale interruzione del gioco ad esempio l'uscita naturale del disco o rigore o goal, l'intervallo o periodo di time out. Uno, due, tre o quattro giocatori possono essere sostituiti contemporaneamente.

Il sostituto che viola la regola, ad esempio entrando nell'area di gioco, può incorrere in uno o due minuti di penalità. La squadra giocherà senza un numero di giocatori pari al numero dei sostituti che hanno commesso il fallo.

Quando l'arbitro principale non può identificare il giocatore che ha commesso il fallo, avviserà il capitano della squadra fallosa di indicare il giocatore. Il capitano o il vicecapitano ha cinque secondi per farlo. Se il capitano od il vicecapitano non dovessero indicare qualunque membro della squadra durante questo periodo il capitano verrà espulso per scontare la penalità.

Gli arbitri non dovranno aspettare che i sostituti trovino la loro posizione in campo nel caso in cui il gioco debba riprendere con una punizione.

I giocatori che hanno lasciato il campo a seguito di una sostituzione ora diventano sostituti a loro volta e devono rimanere ad aspettare nell'area delle sostituzioni della loro squadra finché gli viene richiesto.

7.3 INTERRUZIONE DEL GIOCO

Il segnale di fine partita viene dato dall'Arbitro Principale su avviso del cronometrista quando il tempo di gioco è terminato. Il gioco viene fermato dall'Arbitro Principale anche nei seguenti casi:

Quando viene segnato un Goal.

Quando viene commessa un'infrazione.

Quando si ha un'incidente o un infortunio.

Quando c'è la necessità di confrontarsi con gli arbitri in acqua.

In qualsiasi circostanza particolare in cui l'Arbitro Principale ritenga opportuno arrestare il gioco.

Quando viene sanzionato un rigore.

Il cronometraggio viene arrestato solo su indicazione dell'Arbitro Principale.

Il segnale di arresto del gioco inizia nel momento del primo suono emesso dal dispositivo sonoro usato per la partita.

7.4 PROCEDURA PER ASSEGNARE UN GOAL (VEDI ALLEGATI F E G estratti da Regolamento CMAS)

Un Goal è convalidato quando tutto il disco è interamente nel volume della porta e crea un contatto o con la parete posteriore o con il fondo della gola o canaletta della porta spinto dalla mazza; se il disco entra nella porta non spinto dalla mazza costituisce una infrazione ed è quindi annullato con l'applicazione dell'apposita sanzione.

Il volume della porta è quello spazio la cui dimensione è: 120 mm dalla linea di fondo dell'area di gioco fino al bordo frontale della canaletta, 180 mm di altezza per 3 metri di lunghezza lungo la dimensione della canaletta.

Dagli 8 disegni dell'Allegato F si comprende in quali situazioni il disco è interamente entrato nel volume della porta e toccato sia la parte posteriore della porta che la base della canaletta.

Viceversa nei disegni dell'Allegato G vengono rappresentate posizioni non corrette del disco nella canaletta. Negli ultimi due disegni dell'Allegato G il disco è entrato completamente nel volume della porta ma non è Goal poiché il disco non ha toccato né la parete posteriore né il fondo della canaletta.

8. FALLI DI GIOCO

8.1 REGOLA DEL VANTAGGIO

In qualsiasi momento della partita, se un Arbitro si accorge di un fallo, ma decide che questa infrazione non lede il vantaggio della squadra in possesso del disco, lascia proseguire il gioco **come se il fallo non fosse commesso.**

Se viene vista una infrazione ed applicata la regola del vantaggio, una volta che il vantaggio sia perso o al successivo arresto del gioco, l'Arbitro può sanzionare una penalità ritardata.

8.2 PERDITA DI TEMPO O REGOLA DELL'ANGOLO (CORNER)

Il gioco che ha lo scopo di ritardare, perdere tempo o ha l'effetto di rallentare la partita può essere considerato fallo di gioco.

"Angolo" è definita quella parte dell'area di gioco compresa in un arco di 1 mt di raggio sul fondo della piscina in ognuno dei 4 angoli del campo e una penalità per perdita di tempo può essere assegnata a ciascun team in ognuno di questi 4 angoli.

Quando il disco entra in tale arco scatta la "regola dell'angolo".

Se due membri della stessa squadra trattengono il disco in angolo in successione senza che nessuno di loro faccia un chiaro tentativo di portare il disco fuori dell'angolo o un giocatore avversario prenda il possesso del disco l'Arbitro ferma il gioco e assegna una Punizione (Advantage Puck) a favore della squadra che non aveva il possesso del disco.

La squadra che aveva il possesso del disco riceverà una ammonizione (alla prima infrazione) e per tutte le seguenti infrazioni il secondo giocatore che terrà il possesso del disco in angolo subirà un'espulsione di 1 minuto.

Se un giocatore tira il disco fuori dal campo l'arbitro fermerà il gioco assegnando una punizione a favore della squadra avversaria. La squadra che era in possesso del disco riceverà una ammonizione alla prima infrazione ed il giocatore falloso subirà un'espulsione di 1 minuto dalla seconda infrazione e per tutte quelle successive.

Se la mazzetta od il corpo di un avversario devia un disco dopo che è stato tirato e poi esce dal campo questo non può essere considerato una violazione della "perdita di tempo".

Nel caso che la deviazione sia intenzionale se la squadra incriminata ha già subito un richiamo per questo fallo, il giocatore che ha deviato il disco fuori del campo subirà un'espulsione temporanea di 1 minuto, mentre il giocatore che ha tirato il disco non subirà penalità.

Se uno o più giocatori della squadra incriminata stanno scontando penalità temporanee nel momento in cui il disco viene deviato fuori del campo, è consentito all'arbitro ritenere che la deviazione fuori del campo sia un tentativo intenzionale di "perdita di tempo".

8.3 INFRAZIONI

I giocatori possono essere penalizzati per le infrazioni alle seguenti regole:

8.3.1 – Falsa partenza, senza il rispetto delle presenti regole.

8.3.2 - Stare in piedi oppure uscire dall'area di gioco in modo da ostacolare lo svolgimento del gioco stesso.

8.3.3 - Regola della perdita di tempo (o regola dell'angolo) come descritta al punto 8.2.

8.3.4 - Avere più di 6 giocatori in acqua durante la partita o sostituire un giocatore espulso, tranne che dopo un goal quando la sostituzione libera è consentita come dettagliato più sopra al punto 7.2.. Entrare in acqua prima che il giocatore da sostituire sia uscito completamente.

8.3.5 - Tentare di giocare il disco con altro che non sia la superficie di gioco della mazza.

8.3.6 - Toccare il disco con la mano libera. (Include guidare il disco con l'indice steso).

Se il disco tocca accidentalmente la mano che impugna la mazza non viene considerata infrazione a meno che non sia fatto deliberatamente per avanzare il disco.

8.3.7 - Alzare o portare il disco in equilibrio sulla mazza.

8.3.8 - Fare ostruzionismo a un avversario, in qualsiasi modo, se non è in possesso del disco.

8.3.9 - Avere una condotta o un atteggiamento considerato antisportivo dagli arbitri, contrario allo spirito sportivo di un incontro.

8.3.10 - Impedire o tentare di impedire un Goal con parti che non siano la superficie di gioco della mazza.

8.3.11 - Coprire o nascondere il disco con qualsiasi parte del corpo o dell'equipaggiamento quando non si è in possesso del disco per impedire di accedervi ad altri giocatori.

8.3.12 - Tentare di entrare in possesso del disco facendo ostruzione.

8.3.12.1 - Usare qualunque forma di ostruzione attiva per impedire ad un avversario di guadagnare l'accesso al disco anche quando il giocatore falloso è in possesso del disco. Ad esempio usando il braccio libero per tenere un altro giocatore lontano dal disco o nascondendo il disco dietro al corpo mentre si avvanza o usare il corpo per spingere lontano l'avversario quando sta tentando di guadagnare l'accesso al disco.

Nota: ruotare intorno al disco mentre ne hai il possesso o semplicemente spingerlo indietro sotto al corpo quando un giocatore è fermo non è considerato ostruzione per il tempo in cui il disco rimane a contatto della mazzetta del giocatore.

8.3.13 - Utilizzare le mani, le braccia o il corpo in qualsiasi modo, per agganciare, tirare o spingere un avversario o la sua mazza da gioco.

8.3.14 - Togliere o tentare di togliere l'equipaggiamento di un avversario.

8.3.15 - Insultare con parole o gesti altri giocatori o gli arbitri.

8.3.16 - Rifiutare di accettare una decisione qualsiasi degli arbitri.

8.3.17 - Attaccare o ferire deliberatamente un avversario, colpire o tentare di colpire un avversario con qualsiasi parte del corpo e dell'equipaggiamento, ciò include anche ogni azione di rappresaglia.

8.3.18 - Afferrare o tirarsi lungo una barriera laterale o la porta per guadagnare un vantaggio.

8.3.19 - Infrazione col braccio libero.

8.3.20 - Togliere il disco una volta entrato nella porta.

8.3.21 - Gioco pericoloso.

8.3.22 - Lasciare la zona delle espulsioni in modo scorretto secondo quanto specificato da questo Regolamento (Scivolare nell'acqua dalla zona delle espulsioni).

8.3.23 - Usare la mazzetta diversamente dal giocare il disco legalmente.

9. PENALITA' (VEDI ALLEGATO H estratto da Regolamento CMAS)

9.1 AZIONI DEGLI ARBITRI

La partita è sospesa dall'Arbitro Principale se viene riscontrata una infrazione alle regole da egli stesso o se vede l'Arbitro in acqua fare il segnale di arresto del gioco.

In funzione della gravità del fallo gli arbitri possono penalizzare i giocatori responsabili seguendo la seguente scaletta:

- Avvertimento verbale.
- Espulsione per un tempo pari a 1, 2 o 5 minuti.
- Espulsione definitiva.

Oltre a penalizzare il giocatore che ha commesso l'infrazione o in alternativa gli arbitri possono penalizzare la squadra responsabile secondo lo schema seguente:

1. Chiamare Palla a Due (Equal Puck) in caso di mancato vantaggio di una delle due squadre.
2. Concedere una Punizione a vantaggio (Advantage Puck) della squadra non colpevole.
3. Concedere un Rigore (Penalty Shot) se il fallo è avvenuto all'interno dell'area dei 3 mt.
4. Concedere un Rigore Goal (Penalty goal) alla squadra non colpevole.

Se l'infrazione alle regole è causata dai sostituti o dallo staff, si procede all'espulsione temporanea del colpevole; se è un giocatore questi si recherà nell'area delle espulsioni ove rimarrà per la durata della penalità; la squadra penalizzata dovrà giocare in inferiorità numerica per il tempo dell'espulsione.

9.2 AMMONIZIONI VERBALI

Per tutte le infrazioni minori o accidentali o qualsiasi altra ragione giudicata tale dagli arbitri una volta che il gioco è fermo l'arbitro può assegnare una ammonizione verbale al giocatore o alla squadra

Una volta dato l'avvertimento, al giocatore o alla squadra, gli arbitri indicano che il gioco può riprendere con palla a due (Equal Puck) o una punizione (Advantage Puck).

Nel caso un giocatore o una squadra siano ammoniti per essersi staccati dalla linea di fondo prima del segnale di inizio del gioco, il disco rimane sul centro e il gioco riprende con una punizione (Advantage Puck) per l'altra squadra.

9.3 ESPULSIONE TEMPORANEA

Per le infrazioni maggiori e in caso di ripetute infrazioni minori, dopo avere fermato il gioco l'arbitro manderà il giocatore che ha commesso il fallo nell'area delle espulsioni per scontare la penalità che può essere di 1, 2 o 5 minuti. La durata della penalità è indicata dall'arbitro che ha fermato il gioco indicando il giocatore falloso e la direzione della zona di espulsione alzando 1, 2 o 5 dita con l'altra mano per indicare la lunghezza della penalità da scontare.

Il tempo della espulsione non sarà fatto partire finché il giocatore non avrà preso posto nell'area delle espulsioni e l'Arbitro Principale non avrà emesso il primo suono dal sistema sonoro usato per la partita come previsto al paragrafo 7.1.

I giocatori espulsi non si possono rimpiazzare.

Durante un time out o l'intervallo tra le frazioni di gioco, il tempo della espulsione viene fermato ed i giocatori espulsi (esclusi quelli espulsi in modo definitivo) possono raggiungere la loro squadra nell'acqua. Per rientrare in acqua, il giocatore espulso deve attendere il segnale di fine della penalità del cronometrista e l'autorizzazione data dall'Arbitro Principale.

Un giocatore espulso deve riguadagnare l'acqua lasciandosi scivolare dolcemente nella zona centrale del campo. In nessun caso potrà saltare o tuffarsi in acqua. Un'entrata irregolare viene punita con 1 minuto di penalità.

Se la penalità termina mentre il gioco è interrotto il giocatore espulso temporaneamente non può entrare in acqua finché il disco non venga toccato da una delle due squadre.

Dopo che è stato indicato il giocatore espulso, l'Arbitro che ha fermato il gioco indicherà se la ripresa avverrà con una Palla a due (Equal Puck), una Punizione (Advantage Puck) o un tiro Rigore (Penalty Shot).

9.4 ESPULSIONE DEFINITIVA

Per una infrazione maggiore deliberata o un ripetuto comportamento antisportivo (contrario allo spirito sportivo), gli arbitri possono espellere il giocatore/i per tutto il resto della partita compresi i supplementari e non può essere rimpiazzato; questo vale anche per i componenti dello staff (manager, allenatore, medico, ecc.).

I giocatori espulsi definitivamente devono andare nell'area delle espulsioni e lì rimanere fino a fine partita; il personale dello staff espulso definitivamente deve abbandonare il bordo vasca per il resto della partita. Questa espulsione definitiva include anche tutti gli eventuali tempi supplementari, e pertanto i componenti dello staff della squadra espulsi, perdono il diritto a continuare a dirigere, allenare, influenzare o aiutare la squadra per il resto della partita.

Un'espulsione definitiva è indicata dall'arbitro che ha fermato il gioco indicando il giocatore che ha commesso il fallo, la zona delle espulsioni muovendo contemporaneamente l'altro braccio per un arco di 90 gradi con il palmo della mano rivolto verso il basso parallelamente alla superficie dell'acqua. Dopo che al giocatore espulso è stato indicato di lasciare l'acqua, l'Arbitro che ha fermato il gioco indicherà se la ripresa avverrà con una Palla a due (Equal Puck), una Punizione (Advantage Puck) o un tiro Rigore (Penalty Shot).

In caso di espulsione definitiva gli arbitri della partita dovranno redigere un verbale per la giuria del torneo, il più presto possibile finita la partita perché possa decidere ogni successiva penalità da applicare ad ogni soggetto in osservazione per la durata del torneo.

9.5 PALLA A DUE (EQUAL PUCK) (VEDI ALLEGATO I estratto da Regolamento CMAS)

Per una infrazione accidentale o per qualsiasi altra ragione giudicata necessaria, una volta che è stato fermato il gioco, l'arbitro può assegnare una Palla a due senza assegnare il vantaggio a nessuna delle due squadre, sia come singola decisione che assieme ad ammonizioni, espulsioni temporanee o definitive.

L'arbitro indicherà una Palla a due incrociando le mani sopra la testa con le mani chiuse a pugno.

Quando viene assegnato una Palla a due il gioco si riprende dalla superficie come segue: il disco posto nel punto dove è stata commessa l'infrazione comunque a non meno di 2 mt. dalla linea laterale e di 5 mt. dalla linea di fondo. Due arbitri devono formare una linea immaginaria nel senso dell'ampiezza dell'area di gioco allineati al disco ed entrambe le squadre devono essere dal lato della linea con tutti i giocatori in superficie.

Tutti i giocatori in superficie si possono posizionare ovunque nella zona di campo compresa tra la linea indicata dai 2 arbitri in acqua e la porta che difendono.

Tutti i giocatori sono in superficie (cioè lo snorkel è sopra la superficie dell'acqua)

Quando la linea è stabilita l'Arbitro in acqua alza un braccio verticalmente sopra la testa con la mano aperta per avvisare l'Arbitro Principale che si è pronti alla ripresa del gioco.

Dopo che il segnale di ripresa del gioco è stato dato dall'Arbitro Principale, uno o tutti i giocatori della squadra possono immergersi per prendere possesso del disco.

9.6 TIRO DI PUNIZIONE (ADVANTAGE PUCK) (VEDI ALLEGATO L estratto da Regolamento CMAS)

Per ogni infrazione alle regole per le quali viene fermato il gioco, **in funzione della gravità del fallo**, gli arbitri possono sanzionare il giocatore e/o la squadra che lo ha commesso, assegnare una punizione o espulsioni temporanee contro la squadra o i giocatori incriminati o espellere definitivamente il giocatore falloso.

La ripresa del gioco avviene nel punto dove era il disco al momento del **fallo ad eccezione di quando il fallo viene commesso lontano dal disco, nel qual caso il disco viene posizionato nel punto in cui si trovava quando è stato fermato il gioco. In tutti i casi, comunque, a non meno di 2 mt. dalla linea laterale o 5 mt. dalla linea di fondo.**

Due Arbitri in acqua prima si allineano col disco, quindi alzano un braccio nel segnale di stop con il palmo diretto verso la squadra che ha commesso il fallo e nuotano 3 metri verso la loro porta; ora formano una linea immaginaria **nel senso della larghezza della vasca**, dietro la quale devono arretrare tutti i giocatori della squadra che ha commesso il fallo. Se la squadra falloso non arretra o staziona entro la linea dei tre metri prima che ricominci il gioco, subisce una ulteriore penalità e deve arretrare di tre ulteriori metri verso la propria porta.

I giocatori della squadra beneficiaria della punizione, si preparano a prendere il possesso del disco, posizionandosi dove vogliono sul terreno di gioco.

Quando entrambe le squadre sono in posizione, l'Arbitro in acqua indicherà all' Arbitro principale che il gioco può riprendere alzando verso l'alto un braccio in aria con la mano aperta e l'altro braccio con la mano che indicano la linea dei tre metri

Al segnale di ripresa da parte dell'Arbitro Principale la squadra beneficiaria deve prendere possesso del disco entro 5 secondi. In caso contrario il vantaggio è perso ed il gioco riprende con una Palla a due (Equal Puck).

I giocatori della squadra falloso si possono immergere senza però oltrepassare la linea immaginaria dei 3 mt. fino a quando l'altra squadra non ha preso possesso del disco.

9.7 TIRO DI RIGORE (PENALTY SHOT) (VEDI ALLEGATO M estratto da Regolamento CMAS)

Per tutte le infrazioni alle regole avvenute nella zona di fondo dei 3 mt. dalla porta per impedire una chiara azione da Goal, gli arbitri in acqua segnaleranno all'arbitro principale di fermare il gioco segnalando di seguito muovendo verticalmente verso l'alto ed il basso un braccio (pompendo) con la mano chiusa per indicare che è stato assegnato un rigore contro la squadra che ha commesso il fallo. Il tempo viene fermato e gli arbitri a loro discrezione possono penalizzare il giocatore che ha commesso il fallo con una ammonizione, espulsione temporanea o definitiva.

Preparazione per il tiro di rigore:

Il disco è posizionato a 3mt. di distanza dalla porta, in posizione centrale.

Il Capitano della squadra che batte il rigore, sceglie due attaccanti fra tutti i giocatori eleggibili in campo o fra i sostituti ed entrambi saranno inizialmente in superficie dietro il disco.

Il capitano della squadra che ha commesso il fallo sceglie un difensore fra tutti i giocatori eleggibili in campo o fra i sostituti che si posizionerà in superficie, nei pressi della metà della linea di fondo, con almeno una mano a contatto con il bordo della piscina a fondo campo.

Non possono essere selezionati giocatori che al momento del rigore si trovano nella zona delle espulsioni.

Tutti gli altri giocatori devono ritornare alle rispettive aree di sostituzione.

Due arbitri si posizionano in superficie vicino alla linea di fondo, ognuno alla fine della linea tratteggiata di 6 metri attorno alla porta che indica l'area di rigore, **se c'è un terzo arbitro si posiziona dietro i due giocatori che battono il rigore.**

L'Arbitro principale, vedendo che i giocatori sono correttamente in posizione e gli arbitri con un braccio alzato in aria con la mano aperta indicando che sono pronti a dare inizio, darà il segnale per far giocare il tiro di rigore.

Una volta che l'inizio del rigore è stato dato:

Gli attaccanti si possono immergere immediatamente e muoversi verso ogni posizione lecita di gioco (ad esempio non possono fare ostruzione al difensore). Un attaccante prende possesso del disco entro 5 secondi; se ciò non avviene il rigore è considerato difeso con successo e si riprende il gioco con disco al centro.

Una volta che l'attaccante ha preso possesso del disco il gioco è continuo finché il rigore è deciso.

Il 2° attaccante può immergersi e i 2 attaccanti cercano di mantenere il possesso del disco e di segnare un Goal manovrando il disco all'interno dell'area dei 6 mt, evitando che il difensore riesca a guadagnare il possesso del disco ed a portarlo al di fuori dell'area dei 6 mt. Se il disco esce interamente dall'area di rigore dei sei metri mosso sia dagli attaccanti che dal difensore, il gioco viene fermato e il rigore viene considerato parato con successo. L'Arbitro indicherà con la serie di segnali per il "NO GOAL".

Il difensore può immergersi a sua discrezione mantenendo il contatto tra la mano e il muro di fondo finché un attaccante non ha preso possesso del disco. A quel punto può lasciare il contatto e contrastare gli attaccanti cercando di impossessarsi del disco e portarlo fuori dalla linea dei 6 mt.

Se uno degli attaccanti commette un fallo, l'Arbitro in acqua ferma l'azione del rigore e lo dichiara difeso, anche se l'attaccante ha segnato il goal prima che l'Arbitro potesse fermare il gioco.

Se il difensore commette un fallo, l'Arbitro in acqua ferma l'azione del rigore e assegna il Goal.

Quando viene assegnato un rigore, il cronometraggio della partita viene sospeso, sia del tempo di gioco che del tempo di penalità per le espulsioni.

Una volta assegnato, il tiro di rigore dovrà comunque essere eseguito anche fuori tempo di gioco.

Una volta che l'azione del rigore è terminata (gol segnato o difeso) tutti gli orologi della partita, gioco e penalità, saranno fatti ripartire dall'Arbitro principale al segnale di inizio del gioco come descritto al punto 7.1..

9.8 Rigore GOAL (PENALTY GOAL)

Viene concesso, a discrezione dell'Arbitro, in casi estremi per una infrazione commessa in qualunque zona del campo, specialmente vicino all'area di porta, e quando un Goal sarebbe stato quasi certamente segnato e per rinunciare a far giocare un rigore.

Alcuni esempi di fallo sono:

- un'azione fallosa che impedisce al disco di entrare nel volume della porta o che impedisce che un goal quasi certo venga segnato;
- un fallo commesso da un difensore durante un rigore;
- una sostituzione illegale durante un contropiede compiuta per impedire che un goal venga segnato;
- un fallo grave nei confronti del giocatore in possesso del disco che ha il campo aperto verso la porta (aggrappandosi al giocatore in possesso del disco per fermarlo);
- tirare fuori il disco dalla porta.

Viene segnalato dall'arbitro che ferma il gioco alzando ed abbassando (pompendo) una mano chiusa a pugno in una azione a stantuffo seguite da entrambe le mani alzate sopra la testa.

Quando un Rigore Goal è stato accordato o rifiutato, il gioco riprende con disco al centro come all'inizio della partita, senza l'avviso dei 30 secondi.

9.9 FALLO LATERALE O DISCO OLTRE I LIMITI DEL CAMPO

In un campo privo di pareti che segnalino i lati del campo se il disco esce dalla linea laterale superando una sagola, una catena o un muro basso, l'Arbitro può accordare una Palla a due (Equal Puck) o una punizione (Advantage Puck) contro la squadra che ha tirato il disco. Il disco viene posizionato a 2 mt. dal punto di uscita, ad esclusione del caso in cui sia fatto uscire nei 5 mt. dalla linea di fondo: in tal caso il disco viene posizionato a 2 mt dalla linea laterale e a 5 mt dalla linea di fondo.

Se un giocatore tira deliberatamente il disco in fallo laterale, viene sanzionato con una espulsione temporanea di 1 o 2 minuti (**vedi la regola 8.2**).

La ripartenza con una Palla a due (equal puck) ci sarà quando secondo l'arbitro entrambi i team sono intervenuti nello spingere il disco fuori dal campo, in tutti gli altri casi l'ultimo giocatore ad aver toccato il disco con la sua mazza prima che uscisse dal campo sarà considerato il giocatore incriminato e sarà assegnata una punizione a favore della squadra avversaria. Una penalità per perdita di tempo può essere assegnata in questa situazione. (**vedi 8.2**)

9.10 PARTENZA SCORRETTA

Per le partenze anticipate ed il contropiede **guarda la regola 8.1**.

Altrimenti sono sanzionate come segue:

Partenza: tiro di punizione (Advantage Puck) al centro per l'altra squadra.

Equal Puck: punizione (Advantage Puck) per l'altra squadra.

Punizione (Advantage Puck) per la squadra che ha commesso il fallo: arretramento di 3 mt della squadra in difesa; se si raggiungono i 5 mt dalla linea di fondo, il disco viene spostato lateralmente verso il centro. (Si ricorda che ogni successiva partenza anticipata viene sanzionata con l'espulsione del giocatore per un minuto se è accidentale. In caso di partenza anticipata volontaria già dalla prima infrazione il giocatore viene espulso per un minuto e le volte successive per due minuti).

Punizione (Advantage Puck) per la squadra che batte la punizione: o se non viene preso possesso del disco entro 5 secondi dalla ripartenza del gioco: il disco rimane nella stessa posizione e Palla a due.

9.11 OSTRUZIONE

Si definisce ostruzione quando un giocatore si posiziona in modo da bloccare ad un avversario la via diretta verso il disco. Sanzione: Punizione (Advantage Puck.).

Si ha ostruzione anche quando il disco viene tirato in avanti e l'avversario si gira ma non si dirige verso il disco.

9.12 GIOCO PERICOLOSO

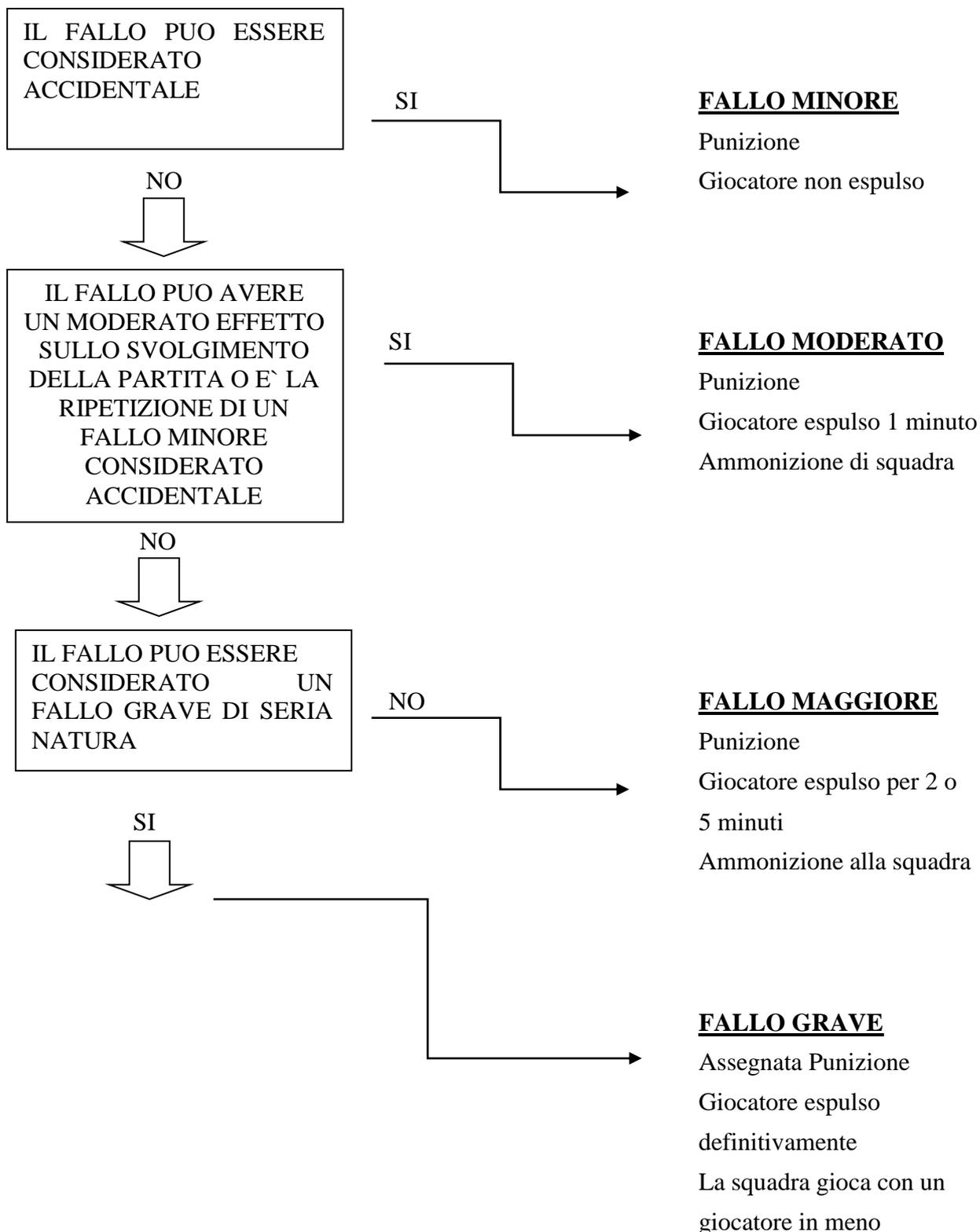
Se l'Arbitro in acqua decide che il disco sia stato deliberatamente giocato in modo pericoloso, espelle il giocatore per 2 o 5 minuti o definitivamente **per il resto della partita**.

9.13 GIOCO IRREGOLARE: RIASSUNTO

Infrazioni minori: la maggior parte delle infrazioni di mazza, partenze scorrette, la maggior parte delle ostruzioni.

Infrazioni maggiori: afferrare, tenere, spingere, insultare, ripetizione di infrazioni minori.

Infrazioni gravi: picchiare, colpire, ripetizione di infrazioni maggiori.



10. PROTESTE E RECLAMI

Una protesta ufficiale viene accettata solo se avanzata dal capitano o dal responsabile della squadra; l'Arbitro Principale deve fermare il gioco, consultare gli arbitri acquatici, annunciare la sua decisione e far riprendere il gioco.

La decisione dell'Arbitro Principale è da ritenersi definitiva.

Entro i 15 minuti che seguono la fine della partita, un responsabile di squadra può fare appello a una decisione di un Arbitro per iscritto in accordo con le modalità sancite dall'Articolo 16 della Circolare Normativa.

11. ASSEGNAZIONE PUNTEGGIO

Partita PERSA PER FORFAIT	-2 punti
Partita PERSA	0 punti
Partita PAREGGIATA	1 punto
Partita VINTA	2 punti
Partita VINTA PER FORFAIT	2 punti