

Falli  
Tiro di punizione  
Tempo di penalità  
Tiro di rigore

**REGOLE 5-6**

**FALLI DA PUNIZIONE**

## Segnali manuali



**Gioco interrotto**

## Falli da punizione regole 5.1-5.15

- Prendere l'avversario per la maschera, boccaglio, pinne, costume



## Falli da punizione regole 5.1-5.15

- Prendere l'avversario per la maschera, boccaglio, pinne, costume
- Spingere o tirare deliberatamente un avversario per raggiungere velocemente la superficie dell'acqua



## Falli da punizione regole 5.1-5.15

- Prendere l'avversario per la maschera, boccaglio, pinne, costume
- Spingere o tirare deliberatamente un avversario per raggiungere velocemente la superficie dell'acqua
- Calciare o colpire l'avversario di proposito o giocare in modo violento (particolare attenzione ai colpi alla testa)



## Falli da punizione regole 5.1-5.15

- Prendere l'avversario per la maschera, boccaglio, pinne, costume
- Spingere o tirare deliberatamente un avversario per raggiungere velocemente la superficie dell'acqua
- Calciare o colpire l'avversario di proposito o giocare in modo violento (particolare attenzione ai colpi alla testa)
- Strangolamento al collo



## Falli da punizione regole 5.1-5.15

- Prendere l'avversario per la maschera, boccaglio, pinne, costume
- Spingere o tirare deliberatamente un avversario per raggiungere velocemente la superficie dell'acqua
- Calciare o colpire l'avversario di proposito o giocare in modo violento (particolare attenzione ai colpi alla testa)
- Strangolamento al collo

Etica dell'arbitraggio:

- ✓ Mantenere fluidità del gioco
- ✓ Severità per gioco pericoloso
- ✓ Attenzione a strangolamento
- ✓ Attenzione: portiere o difensore che respinge calciando

## Segnali manuali



Preso all'attrezzatura



Fallo in risalita



Gioco violento



Preso al collo

## Falli da punizione regole 5.1-5.15

- Continuare a giocare dopo un canestro od un tiro di rigore senza prima avere ripreso la posizione iniziale
  - Toccare il muro, o partire dalla area cambio
- Quando un giocatore non è in possesso di palla, cercare di allontanarlo dal canestro tirandolo o spingendolo
  - Spesso avviene lontano dall'azione
- Avere più di 6 giocatori contemporaneamente in acqua
  - Arbitro di superficie → controlla il numero di giocatori sulla panchina
  - Se altra squadra attacca → Fare terminare l'azione

## Falli da punizione regole 5.1-5.15

- Placcare l'avversario quando questi non è in possesso di palla
  - Fluidità → Attento interventi precedenti e successivi
  - Non è concesso lasciare e riprendere deliberatamente la palla!



## Falli da punizione regole 5.1-5.15

- Placcare l'avversario quando questi non è in possesso di palla
  - Fluidità → Attento interventi precedenti e successivi
  - Non è concesso lasciare e riprendere deliberatamente la palla!
- Far fuoriuscire la palla dall'acqua
  - Completamente fuori
- Ribaltare o spingere lontano il canestro
  - Se in attacco !
- Nuotare con la palla oltre il perimetro dell'area di gioco
- Tenersi o allontanare il canestro con le mani o con le pinne
  - Se in attacco !

## Falli da punizione regole 5.1-5.15



Nuotare con la palla oltre il perimetro dell'area di gioco

## TIRO DI PUNIZIONE ESECUZIONE

## Tiro di punizione ESECUZIONE

DOVE?



## Tiro di punizione ESECUZIONE

DOVE:

- In corrispondenza del fallo  
A favore dell'attacco
- Centro campo (opzionale)  
A favore della difesa
- Presso il limite laterale  
Quando interruzione per palla fuori dall'area di gioco

## **Tiro di punizione ESECUZIONE**

### **PER CHI BATTE:**

- Raggiunta la posizione, non potrà spostarsi fino al momento in cui non avrà lasciato la palla
- Non può immergersi fino al momento in cui non avrà lasciato la palla
- Battere entro 3 sec.
- Non può toccare la palla prima che questa sia stata toccata da un altro giocatore delle due squadre
  - La palla non può essere tirata direttamente verso il canestro

## **Tiro di punizione ESECUZIONE**

### **PER CHI DIFENDE:**

- Mantenersi ad una distanza di 2 metri (anche sott'acqua)
  - Solo gli avversari devono attenersi

**NB.** L'arbitro può comandare l'esecuzione del tiro anche nel caso in cui non venga rispettata la distanza, qualora gli avversari non arrechino disturbo

## REGOLA SPECIALE PISCINA SENZA MURO

Per il portatore di palla...

### E' CONCESSO:

- Attaccare il portiere da dietro
- Nuotare dietro il canestro solo per attaccare il portiere
- Passare la palla ad un giocatore in senso centripeto o in linea

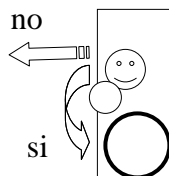
### E' VIETATO:

- Nuotare deiberatamente in senso centrifugo
- Nuotare dietro il canestro senza attaccare il portiere
- Passare la palla in senso centrifugo

**...trarre vantaggio dal gioco protratto  
dietro il canestro...**

## REGOLA SPECIALE PISCINA SENZA MURO

### ATTACCO

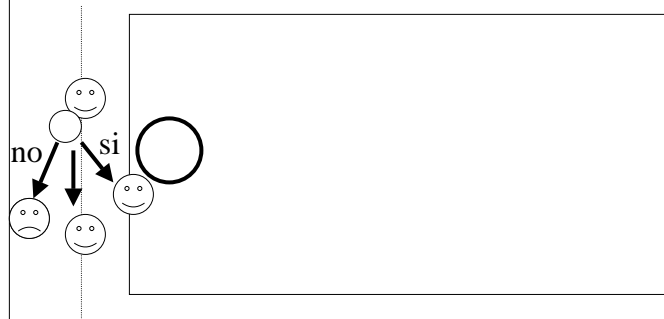


## REGOLA SPECIALE PISCINA SENZA MURO

DIFESA



## REGOLA SPECIALE PISCINA SENZA MURO



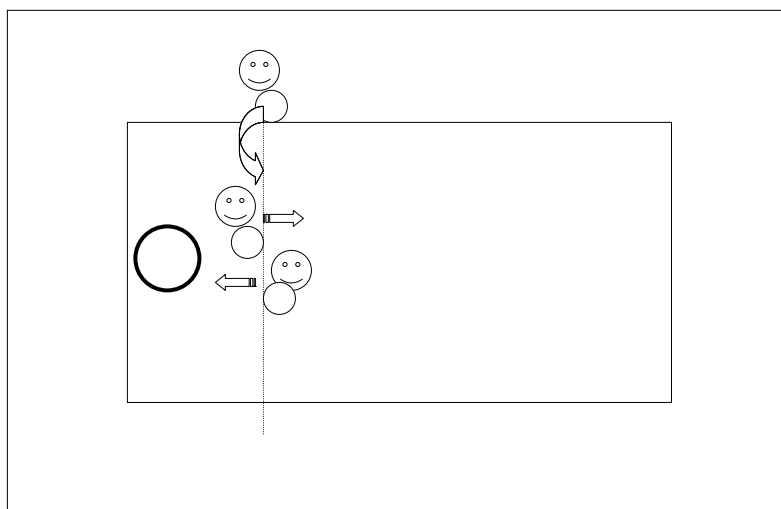
## REGOLA SPECIALE PISCINA SENZA MURO Tiro di punizione

A FAVORE DI:

- Difesa se attaccante porta fuori la palla
- Attacco se difensore porta fuori la palla
- Palla d'arbitro se responsabile non individuabile

**BATTERE SEMPRE A 2 METRI DALLA PORTA**

## REGOLA SPECIALE PISCINA SENZA MURO Tiro di punizione



## **TEMPO DI PENALITA'**

### **Tempo di penalità**

Viene assegnato per infrazione di:

- Tutte le forme di gioco violento
  - Regole 5.1 –5.9: Per falli plateali o ripetuti
- Avere più di 6 giocatori contemporaneamente in acqua
  - Regole 5.10: Sempre
- Ritardare deliberatamente il gioco
  - Dopo 2 avvertimenti verbali
  - Espellere l'ultimo che ritarda
  - Se necessario prolungare il tempo di gioco

## Tempo di penalità



## Tempo di penalità

### **2 MINUTI**

- Il gioco e il tempo di penalità partono da quando il giocatore è sulla panchina di penalità
  1. Il giocatore si siede sulla panchina
  2. Il gioco viene riavviato
- Tempo effettivo di gioco
  - NB: decorre anche durante un rigore
- 10" prima dello scadere al giocatore viene segnalato di tornare nella zona di cambio
- "condonato" dopo un goal subito, se in inferiorità numerica

# FALLI DA RIGORE

## Falli da rigore regole 5.16-5.19

- Ribaltare o spingere lontano il canestro
  - Se in difesa !
- Tenersi o allontanare il canestro con le mani o con le pinne
  - Se in difesa !

## Falli da rigore regole 5.16-5.19

### Portiere:

- Afferrare il canestro o incunearsi con qualsiasi parte del corpo
- Difendere il canestro sfruttando come appoggio il fondo della vasca o la parete della piscina

NB Il canestro può essere coperto solo con il corpo  
NO pinne !

- ✓ Non è fallo se ha una parte del proprio corpo involontariamente pressata all'interno del canestro.
- ✓ Rigore solo se il portiere, trattenendosi al canestro, lo fa durante una chiara occasione da goal
- ✓ Può orientarsi sul canestro toccandolo

## Falli da rigore regole 5.16-5.19

### REGOLA GENERALE

- Fallo (5.1-5.15) su un attaccante di fronte al canestro (impedendogli la realizzazione di un gol quasi certo) → RIGORE
  - sapere valutare se è stata impedita la realizzazione di un goal quasi certo
- Altrimenti deve essere accordato un tiro di punizione per avere infranto le Regole 5.1 - 5.15

**Falli da rigore  
regole 5.16-5.19**



**TIRO DI RIGORE  
ESECUZIONE**

## Tiro di rigore ESECUZIONE

- 1 attaccante contro un portiere (scelti dalle squadre)
- Gli altri fuori dall'area di gioco (OK area di cambio)
- 
- Arbitro di superficie dà il via
  
  - Attaccante parte dal centrocampo con la palla

## Tiro di rigore ESECUZIONE

### PORTIERE

- Non può attaccare l'attaccante prima che si sia immerso
  - Anche se l'attaccante si avvicina!
  
- Deve rimanere nella zona del canestro
  - Se viene trascinato, appena libero deve riportarsi al canestro
  - NON può seguire l'attaccante in superficie
  - Deve riportare la PALLA in superficie e non attaccarsi all'attaccante che emerge!

## Tiro di rigore ESECUZIONE

45 secondi Non parte del tempo di gioco

FINE quando...

- Goal segnato  
→ — —
- Portiere porta la palla in superficie  
→ \_ \_ \_ \_ \_
- ...scadono i 45"  
→ \_ \_ \_ \_ \_

## Tiro di rigore ESECUZIONE

### FALLO DURANTE RIGORE

- Fallo del portiere → nuovo rigore
  - Portiere → tempo di penalità (a decorrere dalla ripresa del gioco regolare)
  - Squadra che batte PUO' cambiare attaccante
- Fallo dell'attaccante → ripresa del gioco con palla alla difesa

## Tiro di rigore Ripresa del gioco...

- Goal segnato → palla alla difesa
- Goal NON segnato → palla al centro
- Fallo dell'attaccante → palla alla difesa

