

ARBITRO DI SUPERFICIE

COMPITI ED ATTIVITA' ARBITRO DI SUPERFICIE

- Prima della partita
- Inizio e ripresa gioco
- Durante le fasi di gioco
- Termine

Prima della partita (1)

- **Controllo regolarità campo di gioco**
 - **Dimensioni area di gioco**
 - **Segnali indicanti area di cambio**
 - **Dimensioni canestro**
 - **Caratteristiche palla**
- **INDICARE NEL REFERTO DI GARA
EVENTUALI IRREGOLARITA' CONSTATATE**

Prima della partita (2)

- **Indossare T-shirt bianca**
- **Segnare sul referto di gara il nome ed il n° di calottina dei giocatori**
- **Controllare il numero dei giocatori sulla panchina di cambio**
- **Verificare il numero dei capitani delle due squadre**

COMPITI ARBITRO DI SUPERFICIE ED ASSISTENTI

- **Tenere il tempo**
- **Controllare equipaggiamento giocatori**
- **Controllare esecuzione cambi**
- **Tempo penalità (fa parte del tempo effettivo)**
- **Controllare i giocatori che lasciano l'acqua per riparare equipaggiamento**
- **Ravvisare i falli che avvengono in superficie e situazioni di pericolo**
- **Accordare il Time Out**
- **Tenere il punteggio**
- **Compilare il referto di gara**

Equipaggiamento (1)

- **Maschera, pinne, snorkel, equipaggiamento per identificazione e protezioni**
 - **Verificare la non pericolosità e la conformità al regolamento**
- 1) **Coprire con nastro isolante o simili tutte le parti sporgenti o bordi taglienti**
 - 2) **Pinne: lunghezza 65cm**
evitare uso di pinne troppo rigide
non devono avere parti in metallo

Equipaggiamento (2)

- 3) Unghie tagliate (limarle o coprirle)**
- 4) Nessuna crema o grasso**
- 5) Bendaggio dita ammesso ma non steccatura; le dita devono comunque rimanere flessibili**
- 6) Calottina con protezioni e costumi dello stesso colore per squadra, capitani con fascia sulla parte sup di un braccio**

Equipaggiamento (3)

- 7) La squadra in completo blu deve indossare polsini di colore nero**
- 8) Le protezioni devono essere di colore neutro o del colore della calottina; sono ammesse solo protezioni di materiale soffice e non potenzialmente pericolose**

Inizio Gara (1)

- Individuare capitano, numero giocatori della panchina (giocatori cambio) e le riserve
- Giocatori cambio seduti sulla panchina di cambio
- Giocatori riserva con T-shirt e senza calottina (se sono nei pressi della zona cambio); è loro permesso riscaldarsi fuori dal campo di gioco e dall'area di cambio

Inizio gara (2)

- Palla sistemata nel centro del campo ed i 6 giocatori di ciascuna squadra devono essere in acqua sulle proprie linee di porta con almeno una mano che tocca il muro
- l'arbitro di superficie avvia il gioco

SUONO LUNGO E CONTINUO

Inizio gara e Ripresa gioco dopo interruzione (1)

INIZIO O RIPRESA GIOCO DOPO INTERRUZIONE SI HA CON SUONO LUNGO

QUANDO:

- **Partenza 1° e 2° tempo (falsa partenza solo all'avvio della partita o del secondo tempo, cronometro azzerato)**
- **Palla d'arbitro**
- **Se arbitro era intervenuto per interrompere il gioco (caso speciale)**

Inizio gara e Ripresa gioco dopo interruzione (2)

- **dopo goal segnato**
 - **I giocatori tornano sulla propria linea e dopo segnale di partenza devono toccare il muro con almeno una mano altrimenti espulsione, palla a chi ha subito il goal**
 - **Giocatori cambio possono partire direttamente dall'area cambio alla ripresa del gioco**
- **Per avviare partita dopo aver assegnato tiro di punizione**
- **In caso di palla di arbitro o inizio rigore**

SOSTITUZIONI

- Solo 2 sostituzioni a partita (riguardano le riserve)
- Arbitro deve essere informato prima di una sostituzione con una riserva
- Deve sapere il numero di calottina
- Controllare il giocatore che deve entrare in campo
- La Sostituzione può essere effettuata solo durante una interruzione di gioco

TIME OUT

Il numero e la durata dei Time Out durante una partita deve essere specificato prima dell'inizio della competizione.

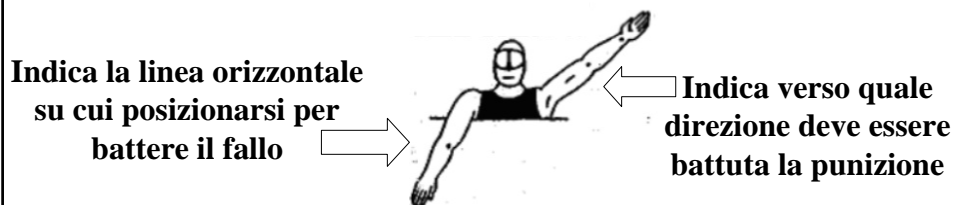
In partite ufficiali:

- 1 x squadra x partita (1 minuto)
- avvengono solo durante le interruzione di gioco
- Non può essere causa di interruzione di gioco



SEGNALAZIONE PUNIZIONE

- L'arbitro che interrompe il gioco per un fallo è l'arbitro che riavvia il gioco (SUONO LUNGO UNICO)
- Se il fallo è stato chiamato dall'arbitro sub, l'arbitro di sup indicherà verso il basso e compirà lo stesso gesto del collega subacqueo (il fallo deve essere indicato chiaramente in modo da essere visibile anche da fuori)



Palla d'arbitro

Viene data quando la partita è interrotta non da punizione o rigore

In caso di mischia in superficie interrompere soprattutto se la mischia rimane immobile per un tempo lungo altrimenti a discrezione dell'arbitro

- Tirata dall'arbitro di superficie al centro del campo senza avvantaggiare nessuna squadra
- E' vietato toccare la palla prima che raggiunga la superficie (punizione contro)
- Se la palla va oltre un canestro viene battuta 2 metri all'interno del campo del canestro coinvolto (SOLO X PISCINE SENZA MURO)

Durante fasi di gioco (Caso speciale)

Interrompere il gioco (SUONI LUNGHI E BREVI):

- In caso di infortunio serio
 - Allontanare un giocatore dall'acqua o non farlo entrare e/o rientrare
 - 1) per evidente impossibilità a continuare (es perdita abbondante di sangue)
 - 2) per equipaggiamento non più regolare
- partita riavviata con palla di arbitro

Punizioni e penalità (1)

- 5.12 Quando la palla esce interamente dall'acqua:
 - 1) punizione contro chi ha portato fuori la palla
 - 2) se non si individua un "colpevole" ripresa del gioco con palla d'arbitro
- 6.2.5 Se la ripresa del gioco viene ritardata intenzionalmente dopo 2 avvertimenti ufficiali l'arbitro può dare 2 min penalità espellendo l'ultimo che ha provocato il ritardo
 - tempo effettivo può venir prolungato

Punizioni e penalità (2)

- Durante una mischia punizione contro chi in maniera violenta e senza "mirare" il portatore di palla affossa la mischia
- Evitare in ogni modo comportamenti violenti ed anti-sportivi
 - 1) prese per il collo
 - 2) gomitate volontarie e non
 - 3) prese alla maschera o per la calotta
- Interrompere una mischia statica che può evolvere in maniera violenta con una palla d'arbitro

Controllo CAMBI

- Cambio avviene solo nell'area di cambio, sia in entrata che in uscita, quando il giocatore che esce è completamente fuori dall'acqua anche con le pinne (altrimenti espulsione di un giocatore)
- ENTRATA IN ACQUA SOLO DALL'AREA DI CAMBIO (altrimenti espulsione di un giocatore)
- Se giocatore abbandona il campo (infortunio o riparazioni equipaggiamento) deve informare arbitro di superficie e potrà rientrare solo dopo essere stato controllato

RIGORE (1)



- Verificare posizione di partenza dell'attaccante
- Verificare posizione portiere
- Corretta immersione/emersione giocatori
- Tutti gli altri giocatori fuori dall'area di gioco
- Dare il via (1 segnale lungo)

RIGORE (2)



- Rigore parato (palla al centro e nuova partenza)
- Fallo attaccante (suoni ripetuti, arbitro sub, palla alla squadra che ha subito il rigore)
- Fallo portiere (suoni ripetuti, arbitro sub, espulsione del portiere, penalità di 2 minuti da scontare alla ripresa del gioco e ribattere rigore anche con lo stesso giocatore)
- goal segnato (2 suoni lunghi, arbitro sub, palla alla squadra che ha subito il goal)
- Tenere il tempo e segnalare i 45" (non fanno parte del tempo effettivo)

Espulsione (1)

- 5.10 Più di 6 giocatori in acqua
- ingresso irregolare durante un cambio
- Partenza senza toccare il muro con almeno una mano
- Entrata in acqua direttamente nell'area di gioco
- Gioco scorretto ripetuto dopo avvertimento ufficiale (espulsione personale)
- Fallo di reazione (espulsione definitiva e personale, in caso di comportamento anti-sportivo grave)

Espulsione (2)

Temporanea:

2 minuti effettivi* con 5 giocatori in acqua

- giocatore espulso seduto sulla panchina
- penalità prima della ripresa del gioco
- arbitro lo fa alzare solo 10 sec prima che finisca la penalità e darà il segnale per il rientro in acqua suo o del suo cambio

Definitiva (non vale regola 6.2.6):

- 1) Finire la partita con 5 giocatori (comportamento anti-sportivo grave)

Definitiva intermedia (non vale regola 6.2.6):

- 2) In casi meno gravi l'espulso è allontanato dal campo e finito il tempo di penalità un giocatore del cambio può prendere il suo posto, no giocatore di riserva!

* Il tempo penalità decorre durante tiro di rigore

Espulsione (3)

Definitiva

Il giocatore espulso non potrà giocare altre partite nella stessa competizione



Definitiva intermedia

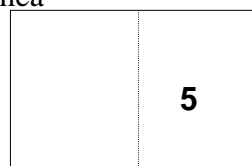
Il giocatore espulso dovrà saltare la partita successiva a quella dell'espulsione



Espulsione (4)

Temporanea

5 panchina cambio



(4 riserve)

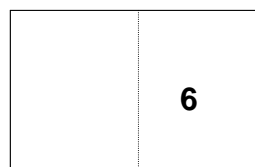
1 sedia espulsione

Definitiva "intermedia"

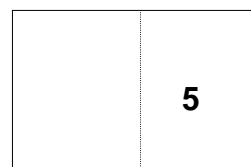
4

Definitiva

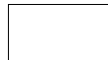
5



(4)



(4)



1 →

Penalità ritardata...

SE UNA SQUADRA DEVE SUBIRE
UNA ESPULSIONE L'ARBITRO DI
SUP DEVE INDICARLO ALLA
PANCHINA NEL CASO RITENGA
OPPORTUNO ASPETTARE CHE
FINISCA L'AZIONE
(es squadra da penalizzare in difesa)



Penalità interrotta

6.2.6

Se una squadra è in inferiorità, dopo aver subito goal su azione o su tiro di rigore, può considerare scontata la penalità (nel caso di più penalità scade quella più vecchia)

Se portiere commette fallo durante il rigore verrà espulso per 2 minuti (a cominciare dalla ripresa del gioco) e non vale la regola 6.2.6 (la squadra rimane per 2 minuti con un giocatore in meno)

Referto gara



- Registrare goals e marcatori
- Registrare espulsioni
- Firmare referto gara
- Far firmare referto gara ai capitani delle 2 squadre

ARBITRI SUBACQUEI

COMPITI ED ATTIVITA' ARBITRI SUBACQUEI

- Numero e riconoscibilità
 - Due arbitri
 - Ciascuno su un lato lungo, senza cambi.
 - Muta o T-shirt nera
- Bombole/Apnea
- Segnali sonori
 - Sirena
 - Bastoncini
- Segnali manuali

Durante il gioco

- Deve seguire l'azione lungo la propria linea del campo
- Se possibile spiegare con i segnali manuali il motivo dell'interruzione di gioco
- Indicare all'arbitro di sup eventuali giocatori troppo scorretti (Warning e/o espulsione)
- Segnalare se il fallo è stato fischiato dall'arbitro di sup
- Posizionarsi lungo la linea dove deve essere battuto un fallo
- Segnalare se la palla è uscita lateralmente dal campo il tiro di punizione deve essere battuto dove è uscita la palla



Inizio e ripresa di gioco

- Sistemazione palla al centro
- Regolarità della partenza/ripartenza
→tutti i giocatori devono stare sulla linea di porta con una mano che tocca il muro.
- Regolarità delle punizioni

GOAL



Il gol è valido quando la palla è *completamente* dentro il canestro

- 2 suoni lunghi

Regola del Vantaggio

6.4

- Se, in un qualsiasi momento durante la partita, l'arbitro decide che la violazione di una regola non svantaggia la squadra in possesso di palla, il gioco può continuare come se non ci fosse stata la violazione.

