



Federazione Italiana Pesca Sportiva e Attività Subacquee

Regolamento Nazionale del *Hockey Subacqueo*

Basato sulla IX Edizione Internazionale

2007

Indice

1. DESCRIZIONE	4
2. DEFINIZIONI	4
2.1 campo di gioco (vedi allegato A).....	4
2.2 porte (vedi allegato B).....	4
2.3 disco (vedi allegato C).....	4
2.4 mazza (vedi allegato D).....	5
3. COMPOSIZIONE, IDENTIFICAZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO DELLA SQUADRA	5
3.1 composizione	5
3.2 identificazione della squadra	5
3.3 equipaggiamento personale.....	6
4. UFFICIALI DI CAMPO E LORO EQUIPAGGIAMENTO	6
4.1 numero e tipologia degli ufficiali di campo	6
4.2 ruolo dell'Arbitro Principale	6
4.3 ruolo dell'Arbitro in acqua	6
4.4 ruolo del cronometrista e/o segnapunti.....	7
4.5 equipaggiamento dell'Arbitro Principale.....	7
4.6 equipaggiamento dell'Arbitro in acqua	7
5. SEGNALI (vedi allegati "E").....	7
6. IL GIOCO	9
6.1 le regole del gioco	9
6.2 durata della partita.....	9
6.3 time-out	10
7. DETTAGLI DELLA PARTITA	10
7.1 inizio del gioco	10
7.2 sostituzioni	11
7.2.1 Sostituzioni da un pontone laterale	11
7.2.2 Sostituzioni in acqua (vedi posizione in allegato A)	11
7.2.3 Sostituzione dietro la linea di fondo	12
7.2.4 Regole valide per tutti e 3 i tipi di sostituzione	12
7.3 fermare il gioco.....	12
7.4 condizioni di convalida di un Goal (vedi allegati F e G).....	13
8. FALLI DI GIOCO	13
8.1 regola del vantaggio	13

8.2 regola dell'angolo (corner).....	13
8.3 infrazioni.....	13
9. PENALITA' (vedi allegato H).....	14
9.1 azioni degli arbitri.....	14
9.2 ammonizioni verbali	15
9.3 espulsione temporanea	15
9.4 espulsione definitiva.....	15
9.5 Equal Puck (palla a due) (vedi allegato I).....	16
9.6 Advantage Puck (tiro di punizione)	16
9.7 Penalty Shot (tiro di rigore) (vedi allegato L)	16
9.8 Penalty Goal (Goal di penalità)	17
9.9 fallo laterale o disco oltre i limiti del campo.....	17
9.10 partenza scorretta.....	18
9.11 ostruzione.....	18
9.12 gioco pericoloso	18
9.13 gioco irregolare: riassunto	18
10. PROTESTE E RECLAMI.....	18
11. ASSEGNAZIONE PUNTEGGIO.....	18

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 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 in funzione dei risultati ottenuti in Tornei Regionali o Zonali, quando esistano, appositamente organizzati.

2.1 CAMPO DI GIOCO (VEDI ALLEGATO A)

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 20 e 25 mt. Di lunghezza.

Il fondo della piscina deve essere piatto o con una pendenza massima del 5%.

La profondità dell'acqua è compresa tra 1,8 e 4 mt.

La temperatura dell'acqua non può essere inferiore a 22°C.

Le linee che delimitano le porte devono essere solide.

Una linea di bordo campo può essere un muro della vasca oppure una barriera rigida oppure una linea continua creata sul fondo.

Ad ogni estremità del campo potrà essere creata un'area di tiro di penalità 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.

La zona delle punizioni comprende un'area centrale che termina a 5 mt dal fondo (parete delle porte) e a 2 mt dalle pareti laterali.

2.2 PORTE (VEDI ALLEGATO B)

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

La zona dietro la pendenza della porta è chiamata catino.

Sono poste in mezzo ad ogni linea di fondo campo.

La lunghezza del catino è 3000 mm; la larghezza del catino è 120 mm; la profondità del catino è di 20 mm; l'altezza del catino è 180 mm; la lunghezza degli scivoli del catino è di 180 mm.

2.3 DISCO (VEDI ALLEGATO C)

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 compreso tra 1,1 - 1,5 kg.

2.4 MAZZA

(VEDI ALLEGATO D)

La mazza è di legno oppure altro materiale omogeneo galleggiante orizzontalmente nell'acqua.

La mazza deve entrare completamente in una scatola le cui dimensioni interne siano: 100x350x50 mm.

Minimo arrotondamento degli spigoli della mazza: 10 mm.

Il colore della mazza deve essere uniformemente nero o bianco. Tuttavia possono essere disegnate, con diverso e contrastante, 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.

L'impugnatura non deve oltrepassare la parte dietro la mano di oltre 25 mm. Il disco non può essere giocato con tale impugnatura.

Un laccio da polso può essere attaccato all'impugnatura per mantenere fissata la mazza alla mano. Un giocatore può fissare la mazza al guanto con nastro adesivo.

La mazza può avere qualsiasi forma o disegno nelle dimensioni minime/massime stabilite. Il manico può essere modellato per favorirne la presa.

La mazza non deve poter circondare il disco. La mazza non può racchiudere il disco oltre il 50%.

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. 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. Tale composizione non può variare durante tutta la durata della partita.

In caso di infortunio di un giocatore durante la partita, le riserve NON possono essere impiegate per quella partita, ma solo per le partite seguenti del torneo.

Durante il gioco ad ogni squadra è consentito avere fino a 3 persone come aiuti nell'area della partita. Uno può stare in acqua lungo le linee laterali e gli altri 2 nell'area dei sostituti.

3.2 IDENTIFICAZIONE DELLA SQUADRA

Tutti i giocatori di una squadra portano un costume da bagno dello stesso modello e colore.

La squadra utilizza mazze bianche o nere.

I giocatori indossano cuffie bianche o nere (o blu scuro), numerate e abbinata al colore delle mazze. Ogni cuffia deve avere un numero diverso dagli altri.

3.3 EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

Maschera con vetro di sicurezza. Deve avere 2 lenti separate salvo i modelli in cui l'unico vetro abbia un supporto divisorio centrale come parte integrante della cornice

Aeratore senza parti metalliche, pieghevole.

Pinne di gomma o altro materiale pieghevole non pericoloso (fibra di vetro è vietata).

Guanto protettivo privo di materiale di rinforzo rigido o tagliente. Il guanto non può presentare una forma che aiuti nel nuoto (es. dita palmate).

Mazza da hockey come descritto.

Cuffia di protezione con paraorecchie in poliestere oppure in gomma.

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

Mute isothermiche e cinture di zavorra non sono ammesse.

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

4. UFFICIALI DI CAMPO E LORO EQUIPAGGIAMENTO

4.1 NUMERO E TIPOLOGIA DEGLI UFFICIALI DI CAMPO

Gli Ufficiali preposti al controllo di una partita sono: 1 Arbitro Principale fuori dall'acqua, 2 (o meglio 3) 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 particolari della partita.

Presiede e annuncia il sorteggio per la scelta del campo.

Dà il segnale di ripresa e arresto del gioco.

Osserva tutte le infrazioni visibili solo dalla superficie e somministra le appropriate sanzioni.

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

Controlla che le sostituzioni avvengano correttamente.

Autorizza il rientro in campo dei giocatori al termine del periodo di penalità.

Convalida i Goal segnati.

4.3 RUOLO DELL'ARBITRO IN ACQUA

Ispeziona l'intero equipaggiamento di gioco prima della partita. Verifica che i giocatori non indossino oggetti pericolosi (orologi, catenine, anelli, ecc...).

Controlla tutto il campo di gioco sott'acqua.

Segnala all'Arbitro Principale di fermare il gioco dopo un fallo indicando chi l'ha commesso, e dopo un Goal indicando il marcatore.

Applica le penalità appropriate in caso di infrazioni alle regole.

Si assicura che il disco sia posto nella corretta posizione.

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.

4.4 RUOLO DEL CRONOMETRISTA E/O SEGNAPUNTI

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

I compiti del cronometrista sono:

- Cronometrare la partita e indicare il termine di ogni frazione.
- 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 una azione di gioco (rigore, time out delle squadre o degli arbitri) o per un incidente.
- Fermare il cronometro negli ultimi 2 minuti della partita quando il gioco viene fermato dall'Arbitro Principale ad esclusione della situazione di Goal segnato

I compiti del segnapunti sono:

- 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 DELL'ARBITRO PRINCIPALE

Strumento che permette l'emissione di un segnale udibile sia in superficie che sott'acqua.

Strumento atto a misurare il tempo della gara e quello di giocatori usciti per un tempo di penalità stabilito.

Tabellone sul quale indicare i risultati della gara.

Modulo prestabilito per il controllo delle squadre e il verbale della gara (vedi allegato 1 e 2).

4.6 EQUIPAGGIAMENTO DELL'ARBITRO IN ACQUA

Maschera munita di vetro di sicurezza.

Aeratore senza parti metalliche pieghevole.

Pinne di gomme o altro materiale non pericoloso.

Maglietta colorata di facile identificazione.

Cuffia colorata di facile identificazione munita di paraorecchie.

Guanti (facoltativi) di colore diverso dai giocatori.

5. SEGNALI

(VEDI ALLEGATI "E")

E.1 READY: alzare verticalmente il braccio teso con la mano aperta.

- E.2 STOP:** alzare verticalmente il braccio teso con la mano aperta effettuando un rapido movimento di va e vieni.
- E.3 TIME:** fine gara o fine primo tempo è segnalato con una mano sopra l'altra a forma di T.
- E.4 EQUAL PUCK:** braccia incrociate sopra la testa a mani chiuse.
- E.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.
- E.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.
- E.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 si effettuano degli andirivieni paralleli alla superficie descrivendo un arco di 90° con il palmo al di sopra dell'acqua.
- E.8 GOAL:** è segnalato con le due braccia tese verso l'alto a mani aperte.
- E.9 NO GOAL O GOAL DIFESO SU 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); movimento ripetuto più volte.
- E.10 PENALTY SHOT (RIGORE):** è segnalato da un movimento del braccio pompando dal basso verso l'alto con l'avambraccio verticale a mano chiusa.
- E.11 PENALTY GOAL:** è segnalato dalla sequenza gestuale: fermo del gioco + tiro di penalità + Goal.
- E.12 TIME-OUT:** estensione delle braccia al di sopra del capo a formare una O.
- E.13 UTILIZZO ILLEGALE DEL BRACCIO LIBERO:** braccio parallelo all'acqua con gomito piegato e pugno chiuso in movimento di pompa orizzontale.
- E.14 OSTRUZIONE, BLOCCAGGIO, AGGANCIAMENTO:** due braccia poste sopra l'acqua che si congiungono ai polsi in movimento di va e vieni verso il petto.
- E.15 FAR AVANZARE IL DISCO CON IL GUANTO, LA MANO LIBERA O IL CORPO:** pugno che colpisce il palmo dell'altra mano.
- E.16 ARRESTO IRREGOLARE DEL DISCO:** braccio teso, mano aperta, in un movimento di va e vieni dal basso verso l'alto.
- E.17 INFRAZIONE CON LA MAZZA:** movimento ripetuto di una mano a colpire l'avambraccio opposto tenuto parallelo al petto.
- E.18 CHIAMATA DELL'ARBITRO:** l'Arbitro può chiamare un giocatore utilizzando una mano palmo girato verso di sé muovendo le dita avanti e indietro in un movimento di va e vieni.
- E.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.
- E.20 CAMBIO IRREGOLARE:** va segnalato con un movimento rotatorio circolare delle due mani.

E.21 CONDOTTA ANTI-SPORTIVA: mano chiusa a pugno e quindi batterlo ripetutamente sulla testa dal lato del pollice.

E.22 VIOLAZIONE, FALSA PARTENZA, INVASIONE: braccio teso verticalmente sopra la testa con indice teso; la mano viene ruotata diverse volte.

E.23 AGGRAPPARSI O TIRARSI SUI MURI LATERALI: viene mimato con la mano il gesto di tirarsi lungo la parete.

E.24 INFRAZIONE VISTA MA REGOLA DEL VANTAGGIO APPLICATA: segnale fatto sott'acqua, dito indice puntato in avanti e mano mossa in modo circolare. Serve per far capire ai giocatori che l'Arbitro sta applicando la regola del vantaggio.

E.25 FALLO LATERALE O DISCO OLTRE I MURI: mano sinistra parallela al petto e mano destra mima il movimento di scavalcarla.

E.26 INFRAZIONE DI ANGOLO: appoggiare una mano sulla spalla opposta col braccio verticale.

E.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" dall'Arbitro Principale solo durante il periodo compreso tra l'inizio e il termine della partita.

Un giocatore è dichiarato "in possesso" solo quanto ha la mazza in contatto con il disco.

Qualsiasi parte della superficie della mazza può essere utilizzata (escluso l'impugnatura) per giocare il disco. Tuttavia 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, ma non con entrambe le mani. Solo quando non è in possesso del disco il giocatore può tenere entrambe le mani sulla mazza. 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.

In nessun momento il giocatore può toccare il disco con le mani; se il disco tocca involontariamente il dorso della mano che impugna la mazza non è considerato fallo a meno che non sia fatto per spingere deliberatamente il disco.

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

In superficie è consentito il nuoto a crawl a patto che gli altri giocatori non corrano il rischio di essere colpiti.

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

6.2 DURATA DELLA PARTITA

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

Durante l'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 bisogno 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, il cronometraggio dell'incontro viene sospeso durante tutte le interruzioni del gioco ad esclusione dei Goal.

Se la partita termina in parità (e si rende necessario un vincitore) si devono disputare due tempi supplementari, della durata di 5 minuti cadauno con un intervallo di 1 minuto. Le squadre cominciano il 1° tempo supplementare dallo stesso lato nel quale hanno concluso il 2° tempo regolamentare e cambiano lato durante l'intervallo di 1 minuto tra il 1° e il 2° tempo supplementare.

In caso di ulteriore parità, dopo 1 minuto di riposo e cambio del lato del campo, si riprende il gioco senza interruzioni fino a quando una delle squadre segna un Goal. La squadra che segna il Goal viene dichiarata vincitrice.

6.3 TIME-OUT

Durante la partita ogni squadra ha diritto a 1 time-out per ogni tempo della durata di 1 minuto, con richiesta verbale all'Arbitro Principale dal capitano o dall'allenatore durante un'interruzione del gioco.

Non si possono chiedere time-out durante i tempi supplementari o la sudden death (golden Goal).

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.

7. DETTAGLI DELLA PARTITA

7.1 INIZIO DEL GIOCO

A inizio partita, a inizio 2° tempo, a inizio 1° e 2° tempo supplementare, dopo ogni Goal, dopo un tiro di penalità la posizione dei giocatori di ogni squadra è in acqua lungo la linea di fondo della rispettiva porta con una mano a contatto con la linea di porta. Tale mano deve essere visibile dagli Arbitri.

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, i sostituti che entrano in campo prima di dirigersi verso l'azione di gioco devono toccare il muro di fondo.

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

Se il gioco viene ricominciato prima che tutti i giocatori abbiano raggiunto il rispettivo lato di ripresa, 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'infrazione alle regole, un incidente o un infortunio, viene fatto riprendere dall'Arbitro Principale.

7.2 SOSTITUZIONI

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

7.2.1 Sostituzioni da un pontone laterale

Le aree di sostituzione di entrambe le squadre devono essere sullo stesso lato del campo, segnalate sul pontone e visibili sia da sopra che da sotto la superficie dell'acqua.

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 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 possono entrare in gioco saltando o tuffandosi in avanti. 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, saltando il richiamo verbale.

7.2.2 Sostituzioni in acqua

(vedi posizione in allegato A)

Le aree di sostituzione di entrambe le squadre devono essere sullo stesso lato del campo.

La linea laterale che demarca il campo NON dovrebbe essere immediatamente adiacente all'area delle sostituzioni delle squadre. Ottimale è una zona neutra larga un metro.

L'area delle sostituzioni di una squadra occupa lo spazio al lato del campo 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.

7.2.3 Sostituzione dietro la linea di fondo

L'area delle sostituzioni di ciascuna squadra deve essere immediatamente adiacente alla linea di fondo campo. 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 e 3 i tipi di sostituzione

Quando i sostituti entrano nell'area di gioco dopo che è stato segnato un Goal o dopo l'azione di un rigore, devono toccare la loro linea di fondo prima di rientrare in gioco, a meno che il gioco non sia già ricominciato e il disco sia "in possesso".

I 4 sostituti possono entrare in campo anche durante il gioco, cambio volante, oppure attendere una sospensione naturale del gioco come: penalità, Goal, fine del 1° tempo, time out o disco uscito dal campo.

Possono essere sostituiti contemporaneamente 1, 2, 3 o tutti e 4 i giocatori.

Infrazioni di sostituzione comportano espulsione di 1 o 2 minuti. La squadra giocherà priva di un numero di giocatori pari al numero dei sostituti che hanno commesso un'infrazione.

Quando l'arbitro principale non è in grado di identificare il giocatore che ha commesso l'infrazione, egli chiederà al capitano della squadra che ha commesso l'infrazione di designare il giocatore colpevole. Il capitano ha 5 secondi a disposizione per indicarlo, al termine dei quali, se non ancora indicato, il capitano stesso verrà mandato nella zona degli espulsi per trascorrere 2 minuti di penalità.

Gli arbitri non attendono che i sostituti raggiungano la loro posizione di gioco prima di riavviare la partita per esempio durante un Advantage Puck (punizione).

I giocatori che hanno lasciato l'area di gioco per essere sostituiti divengono sostituti a loro volta e devono restare nella zona dei cambi finché nuovamente richiesti.

7.3 FERMARE IL GIOCO

Il segnale di fine partita viene dato dall'Arbitro Principale su avviso del cronometrista. 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.

7.4 CONDIZIONI DI CONVALIDA DI UN GOAL (VEDI ALLEGATI F E G)

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 del catino 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.

La corretta entrata del disco nel catino è rappresentata dagli 8 disegni dell'Allegato F. Viceversa nei disegni dell'Allegato G vengono rappresentate posizioni non corrette del disco nel catino. Negli ultimi due disegni dell'Allegato G il disco è entrato completamente nel catino ma non è Goal poiché il disco non ha toccato né la parete posteriore né il fondo del catino.

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.

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 REGOLA DELL'ANGOLO (CORNER)

”Angolo” è l'area compresa in un arco di 1 mt di raggio sul fondo della piscina in ognuno dei 4 angoli del campo. Quando il disco entra in tale arco scatta la “regola dell'angolo”.

Un giocatore può portare il disco nell'angolo e ivi tenerlo attendendo il supporto di un compagno. Il 1° giocatore può essere sostituito da un 2°. Ma se un 3° giocatore tiene il disco nell'angolo senza cercare immediatamente di portarlo fuori, l'Arbitro ferma il gioco e sanziona un Advantage Puck (punizione) contro la squadra. L'uso ripetuto di questa manovra da parte della stessa squadra causerà prima una ammonizione verbale e a seguire espulsioni temporanee.

8.3 INFRAZIONI

Cominciare la partita in modo non conforme a questo regolamento.

Stare in piedi sul fondo della piscina in modo da ostacolare il gioco.

Regola dell'Angolo.

Avere più di 6 giocatori in acqua durante la partita o sostituire un giocatore espulso.

Entrare in acqua prima che il giocatore da sostituire sia uscito completamente.

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

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.

Alzare o portare il disco in equilibrio sulla mazza.

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

Avere una condotta o un atteggiamento contrario allo spirito sportivo di un incontro.

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

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.

Tentare di entrare in possesso del disco facendo ostruzionismo.

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

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

Insultare con parole o gesti altri giocatori o gli arbitri.

Rifiutare di accettare una decisione qualsiasi degli arbitri.

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.

Guidare il disco tenendo la mazza con entrambe le mani.

Tirare il disco oltre i confini del campo di gioco.

Afferrare o tirarsi lungo una barriera laterale per guadagnare un vantaggio.

Infrazione col braccio libero.

Togliere il disco una volta entrato nella porta.

Gioco pericoloso.

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

9. PENALITA' (VEDI ALLEGATO H)

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 oltre a questi gli Arbitri arbitri possono penalizzare la squadra responsabile seguendo la seguente scaletta:

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

9.2 AMMONIZIONI VERBALI

Per tutte le infrazioni minori o accidentali o qualsiasi altra ragione giudicata tale dagli arbitri.

Una volta dato l'avvertimento, indicano che il gioco può riprendere con palla a due o 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 un Advantage Puck (punizione) per l'altra squadra.

9.3 ESPULSIONE TEMPORANEA

Per le infrazioni maggiori e le infrazioni minori ripetute, i giocatori fallosi subiranno una espulsione dal campo di gioco per un tempo di 1, 2 o 5 minuti. Il tempo sarà cronometrato dal momento in cui il giocatore prenderà posto nel luogo designato dall'Arbitro Principale (area delle espulsioni).

I giocatori espulsi non si possono rimpiazzare.

Durante un time out o l'intervallo tra le frazioni di gioco, i giocatori espulsi (esclusi quelli espulsi in modo definitivo) possono raggiungere la loro squadra nell'acqua.

Per rientrare nell'acqua nella zona centrale del campo, 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.

Se la penalità termina durante un arresto del gioco il giocatore penalizzato non può rientrare 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 un Equal Puck (Palla a due), Advantage Puck (Punizione) o Penalty Shot (Rigore).

9.4 ESPULSIONE DEFINITIVA

Per una infrazione maggiore deliberata o un comportamento ripetuto e 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.) che perdono il diritto a continuare a dirigere, allenare o aiutare la squadra.

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.

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

9.5 EQUAL PUCK (PALLA A DUE) (VEDI ALLEGATO I)

Per una infrazione accidentale o per qualsiasi altra ragione giudicata necessaria.

Il gioco si riprende dalla superficie con 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.

Un giocatore di ogni squadra si prepara a prendere possesso del disco dopo il segnale di ripresa.

Tutti gli altri giocatori in superficie si possono posizionare ovunque nella zona di campo compresa tra la linea indicata dai 2 arbitri in acqua (e passante all'altezza del disco) 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, un giocatore per squadra può immergersi per prendere possesso del disco.

9.6 ADVANTAGE PUCK (TIRO DI PUNIZIONE)

Per tutte le infrazioni alle regole gli arbitri possono accordare un Advantage Puck contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

La ripresa del gioco avviene nel punto dove era il disco al momento del fallo comunque a non meno di 2 mt. dalla linea laterale o 5 mt. dalla linea di fondo.

I 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 attraverso la vasca che non può essere superata dai giocatori contro cui è stata chiamata la punizione.

La squadra fallosa dovrà arretrare di 3 mt. dal disco verso la propria linea di fondo; se ciò non viene rispettato il disco viene avanzato di 3 mt.

I giocatori della squadra beneficiaria si posizionano dove vogliono sul terreno di gioco.

Al segnale di ripresa da parte dell'Arbitro Principale la squadra beneficiaria deve prendere possesso del disco entro 5 secondi. In caso contrario ne perdono il possesso e il gioco riprende con un Equal Puck (palla a due).

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

9.7 PENALTY SHOT (TIRO DI RIGORE) (VEDI ALLEGATO L)

Per tutte le infrazioni alle regole avvenute nella zona di fondo dei 3 mt. dalla porta e che impediscono un Goal.

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

Due giocatori della squadra beneficiaria si posizioneranno in superficie dietro il disco, mentre un giocatore della squadra fallosa fungerà da portiere mantenendosi in superficie con una mano a contatto con la linea di fondo.

I giocatori indicati dai capitani rispettivamente per battere e difendere il rigore possono essere selezionati anche tra i sostituti. 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.

Dopo il segnale dell'Arbitro Principale un attaccante si può immergere immediatamente e prendere 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 segnare un Goal manovrando il disco all'interno dell'area dei 6 mt ed evitando che il difensore riesca a portare il disco al di fuori dell'area dei 6 mt.

Il difensore può immergersi a sua discrezione mantenendo il contratto tra la mano e la linea 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 il disco viene portato fuori dall'area dei 6 mt dal difensore o dagli attaccanti, il rigore è difeso.

Se uno degli attaccanti commette un fallo, l'Arbitro in acqua ferma l'azione del rigore e lo dichiara difeso.

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

Quando viene assegnato un rigore il cronometraggio della partita viene sospeso. Riprende quando l'Arbitro indica se il rigore è stato parato o segnato (e non alla ripresa del gioco con palla al centro).

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

9.8 PENALTY GOAL (GOAL DI PENALITÀ)

Viene concesso in casi estremi per una infrazione, commessa in qualunque zona del campo, per la quale un Goal sarebbe stato quasi certamente segnato.

Quando un Goal di penalità è stato accordato il gioco riprende con disco al centro.

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 un Equal Puck o un 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 2 minuti.

9.10 PARTENZA SCORRETTA

Le partenze anticipate sono sanzionate come segue:

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

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

Advantage Puck: 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.

Ogni successiva partenza anticipata viene sanzionata con l'epulsione del giocatore per un minuto.

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: Advantage Puck.

Si può avere anche su Advantage Puck prima che il disco sia in gioco; sanzione: Advantage Puck se fatto da un difensore, palla a due se fatto da un attaccante.

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.

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

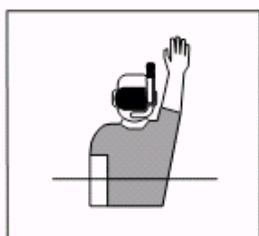
Partita FORFAIT	-1 punto
Partita PERSA	0 punti
Partita PAREGGIATA	1 punto
Partita VINTA	2 punti

Partita VINTA PER FORFAIT 2 punti

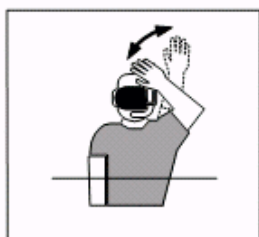
Seguono gli allegati

Allegato E - I segnali parte 1

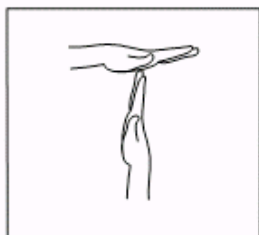
E.1 Ready (pronti)



E.2 Stop



E.3 Time (fine tempo)



E.4 E qual puck (palla a 2)

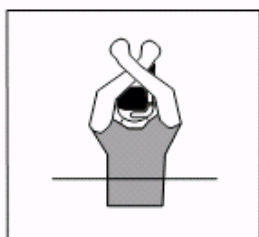
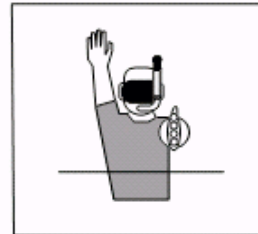


Figura E - I segnali

parte 2

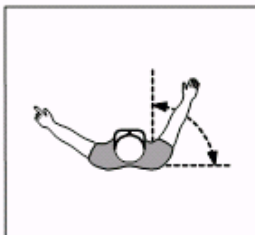
E.5 Advantage puck (punizione)



E.6 Time penalty (espulsione temporanea)



E.7 Total dismissal (Espulsione definitiva)



E.8 Goal

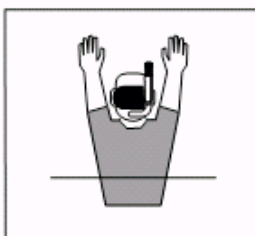
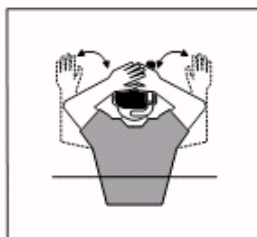


Figura E - I segnali

parte 3

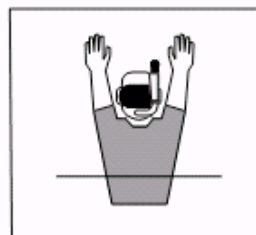
E.9 No goal o goal difeso su tiro di rigore



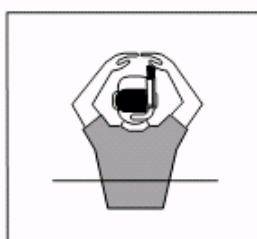
E.10 Penalty shot (Rigore)



E.11 Penalty goal (Goal di penalità)



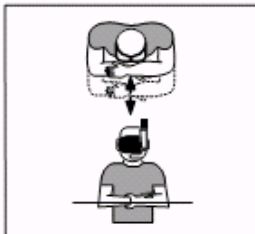
E.12 Time out



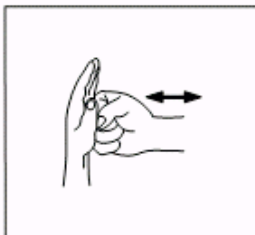
E.13 Uso illegale del braccio libero



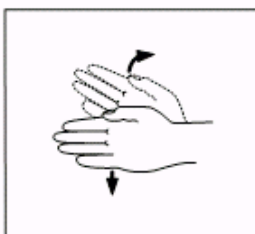
E.14 Ostruzione, bloccaggio, aggancio



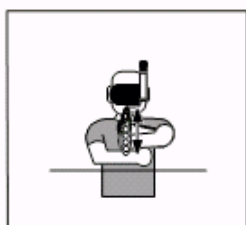
E.15 Fare avanzare il disco con il guanto, il braccio o la mano libera



E.16 Arresto irregolare del disco



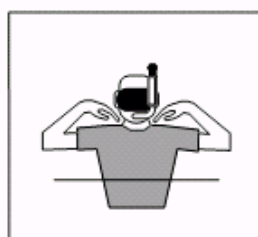
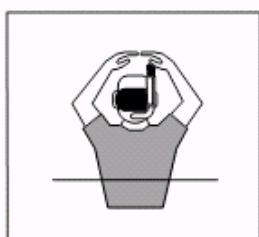
E.17 Infrazione con la mazza



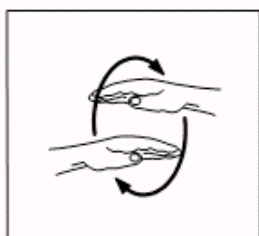
E.18 Chiamata dell'arbitro



E.19 Time out per l'arbitro



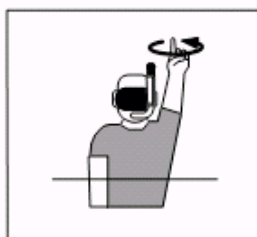
E.20 Cambio irregolare



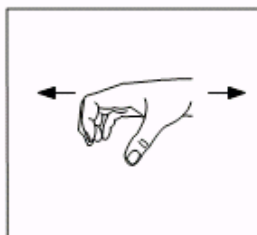
E.21 Condotta anti sportiva



E.22 Violazione, falsa partenza, invasione



E.23 Aggrapparsi o tirarsi sui muri laterali



E.24 Infrazione vista, ma regola del vantaggio applicata

