



Gruppo Ufficiali Gara

stagione 2019/2020



Pallanuoto – Nuove Regole FINA

WP 21.4 — Tempo di possesso palla

WP 21.14 Per una squadra trattenere il possesso del pallone per un tempo superiore a:

- 30 secondi di gioco effettivo, o
- 20 secondi nel caso di espulsione, tiro d'angolo o recupero del pallone dopo un tiro in porta, incluso un tiro di rigore, senza segnatura di una rete

Il Cronometrista azzererà il tempo di possesso:

- quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che tira in porta. Se la palla torna in possesso della squadra in attacco dopo un rimbalzo sui pali o sulla traversa, o dopo la respinta del portiere il tempo di possesso inizierà quando tornerà in possesso di una delle due squadre. Il tempo andrà a 20 secondi se la palla torna in possesso della squadra in attacco. Il tempo andrà a 30 secondi se la palla torna in possesso della squadra in difesa.
- quando la palla torna in possesso della squadra in difesa, il tempo andrà portato a 30 secondi. Il “possesso” non comprende il caso di semplice caso di tocco in volo della palla;
- quando la palla è rimessa in gioco dopo una espulsione di un difensore, il tempo di possesso sarà portato a 20 secondi a meno che non manchino più di 20 secondi alla fine dell'azione, nel qual caso il tempo non andrà azzerato e continuerà senza variazioni;
- quando la palla è messa in gioco dopo un tiro di rigore senza cambio di possesso, o tiro d'angolo, il tempo di possesso sarà portato a 20 secondi;
- quando il pallone è rimesso in gioco in seguito all'assegnazione di un tiro di rigore con cambio di possesso, una rimessa del portiere o una rimessa neutrale dell'Arbitro, il tempo di possesso sarà portato a 30 secondi.
- I cronometri luminosi devono visualizzare e scandire il tempo in maniera regressiva (per indicare il tempo rimanente del possesso del pallone).

WP 21.4 — Tempo di possesso palla - Commento

Nuova Regola FINA 2019:

Il secondo cronometrista porterà a 20 secondi il possesso palla in occasione di: a) un tiro d'angolo; b) una ribattuta dopo un tiro in porta senza cambio di possesso di palla; c) dopo un'espulsione.

NOTE E COMMENTI

- Tiro d'angolo, tiro in porta con ripresa del possesso della squadra in attacco: il tempo di possesso viene riportato a 20 secondi.
- Tiro in porta con ripresa del possesso della squadra in difesa: il tempo di possesso viene riportato a 30 secondi.
- Tiro in porta quando mancano più di 20 secondi e palla ancora alla squadra che attaccava: il tempo di possesso va a 20 secondi.
- Tiro di rigore: il tempo di possesso va a 20 secondi. Se il tiro di rigore non si concretizza con una rete e la palla torna in possesso della squadra in attacco il tempo residuo parte da 20 secondi; se va alla squadra in difesa si rialza a 30 secondi come nel caso della segnatura.
- Espulsione di un difensore e tempo di possesso minore o uguale a 20 secondi: il tempo di possesso viene riportato a 20 secondi.
- Espulsione di un difensore e tempo di possesso maggiore di 20 secondi: il tempo di possesso rimarrà invariato (quello restante).
- Espulsione in coppia: il tempo di possesso rimarrà invariato (quello restante).
- In ogni situazione successiva ad una rimessa in gioco neutrale il tempo di possesso verrà riportato a 30 secondi.

WP 15.3 — Segnatura di una rete

WP 15.3 Un goal può essere segnato con qualsiasi parte del corpo, eccetto il pugno chiuso. Un goal può essere segnato avanzando in dribbling fino alla segnatura di un punto. Un punto può essere segnato da un giocatore tirando direttamente in porta da fuori i 6 metri dopo che è stato assegnato un fallo fuori i 6 metri, con palla fuori i 6 metri. Se il giocatore batte il fallo e rimette in gioco la palla fuori i 6 metri può tirare in porta e segnare anche dopo aver fintato un tiro o nuotato con la palla. È consentito segnare un punto con un tiro diretto nei seguenti casi:

- a) un tiro di rigore;
- b) un tiro libero di un difensore (diretto verso la propria porta);
- c) un tiro immediato da una rimessa dal fondo;
- d) un tiro immediato a seguito di un tiro libero, assegnato oltre la linea dei 6 metri;
- e) un tiro libero ottenuto e battuto fuori i 6 metri, dopo che il giocatore ha chiaramente battuto il fallo;
- f) un tiro immediato dal tiro d'angolo.

Non è concessa una segnatura con tiro diretto e immediato, secondo questa regola, in tutte le situazioni successive ad una interruzione e quindi: l'inizio del periodo di gioco; un timeout; un goal; un infortunio, inclusa la perdita di sangue; ripresa del gioco dopo la perdita o sostituzione della calottina; chiamata della palla da parte dell'arbitro o dopo una rimessa in gioco neutrale; uscita laterale del Pallone; ogni altro ritardo. In tutti questi casi, se aggiudicati fuori i 6 metri, è possibile segnare solo dopo che il giocatore abbia chiaramente battuto il Pallone, potendo poi anche fintare e/o nuotare.

WP 15.3 — Segnatura di una rete - Commento

Nuova Regola FINA 2019:

(e) un tiro diretto da un fallo ricevuto fuori l'area dei 6 metri dopo una finta, un dribbling o lasciando la palla in acqua

[Nota: quando l'atleta non tira direttamente in porta, la palla deve essere messa in gioco come descritto nella regola WP14 ai punti precedenti, prima di dribblare o tirare in porta]

NOTE E COMMENTI

- la palla e il fallo devono essere fuori dai 6 metri
- se la palla è dentro i 6 metri, il giocatore non può tirare
- se il fallo è dentro i 6 metri e la palla è fuori, il giocatore non può tirare
- se la palla e il fallo sono fuori i 6 metri, il giocatore può scegliere se tirare o mettere in gioco con chiarezza il pallone
- mettere in gioco con chiarezza, significa che la palla deve senza dubbi lasciare la mano dell'atleta, ad esempio passando il Pallone da una mano all'altra
- alla ripresa in gioco dopo una interruzione non si può tirare direttamente, ma si deve prima battere chiaramente il Pallone

WP 20 — Tiro libero

Nuova Regola FINA 2019:

Un tiro libero dovrà essere effettuato nella posizione in cui si trova la palla. Fanno eccezione le seguenti situazioni:

- a) se il fallo è commesso da un difensore all'interno dell'area dei due metri, il fallo va battuto sulla linea dei due metri in corrispondenza a dove è avvenuto il fallo;
- b) dove altrimenti è già previsto dal regolamento.

NOTE E COMMENTI

- per ogni fallo commesso all'interno dei due metri, la palla può essere battuta anche più indietro rispetto alla linea dei due metri.
- se il fallo è commesso fuori dai 6 m., nelle situazioni dubbie, l'arbitro indicherà con la mano alta la possibilità per l'atleta di tirare direttamente in porta.

WP 20 — Tiro libero - Commento

WP 20.1 Un tiro libero dovrà essere battuto nel punto dove si trova la palla, eccetto se il fallo è commesso da un difensore nella sua area dei 2 metri: in questo caso il tiro libero deve essere battuto sulla linea dei due metri corrispondente al punto dove il fallo è avvenuto.

WP 18 — Tiro d'angolo

WP 18.2 Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore attaccante all'altezza del segnale che determina la linea dei 2 metri (dal lato più vicino in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta). Deve essere effettuato non necessariamente dal giocatore più vicino, ma il più rapidamente possibile.

[NOTA: per l'esecuzione del tiro d'angolo v. nota WP 17.2 e 15.3]

WP 15.3 Un goal può essere segnato con qualsiasi parte del corpo, eccetto il pugno chiuso. Un goal può essere segnato avanzando in dribbling fino alla segnatura di un punto. All'inizio o alla ripresa del gioco, almeno due giocatori (indifferentemente dell'una o dell'altra squadra, escluso il portiere della squadra in difesa), dovranno giocare intenzionalmente o toccare la palla eccetto che nell'esecuzione di:

-omissis....
- un tiro immediato dal tiro d'angolo

WP 18 — Tiro d'angolo - Commento

Nuova Regola FINA 2019:

Un'atleta potrà battere un tiro d'angolo nei seguenti modi:

- a) tirando direttamente in porta;
- b) nuotando e tirando, senza necessariamente passarla;
- c) passarla ad un altro compagno/a di squadra.

NOTE E COMMENTI

- l'atleta che deve battere il tiro d'angolo non ha più alcuna restrizione nella battuta, anche nel caso di palla lanciata in acqua dal giudice di porta;
- è stata modificata anche la regola WP 15.3 *Segnatura di un goal*

WP 5 — Squadre e Sostituti

WP 5.6 In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore può essere sostituito lasciando il campo di gioco dall'area di rientro designata. Il sostituto potrà rientrare in campo dall'area di rientro non appena il giocatore sia affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro. La sostituzione in volo dall'area laterale è permessa quando tutti e due gli atleti, la riserva e il sostituto, sono in acqua, fuori dal perimetro di gioco, nell'area laterale designata, visibilmente con la testa fuori dall'acqua e si siano scambiati un tocco della mano fuori dall'acqua.

La sostituzione del portiere potrà avvenire solo con il portiere di riserva. Se la squadra ha meno di 7 giocatori, il portiere non sarà necessario. Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un TIRO DI RIGORE.

[Nota: nel caso in cui il portiere e il portiere di riserva non abbiano titolo o possibilità di prendere parte al gioco, la squadra di 7 giocatori dovrà schierare comunque un portiere in acqua individuandolo tra gli atleti disponibili che dovrà indossare la calottina del portiere.]

Se durante il gioco una squadra non ha più sostituti, a parte il portiere di riserva, sia il portiere che il suo sostituto potranno giocare come atleti di movimento indossando la calottina del colore della propria squadra]

WP 5 — Squadre e Sostituti - Commento

Nuova Regola FINA 2019:

- Un'area di rientro aggiuntiva sarà posizionata tra la linea di porta e la metà campo per ciascuna squadra per i rientri "volanti".
- [nota: un giocatore espulso e il suo eventuale sostituto dovranno usufruire obbligatoriamente dell'area di rientro nell'angolo dopo la linea di fondo]

NOTE E COMMENTI

- non ci sono limitazioni al numero di cambi, anche contemporanei (non è ammesso il riscaldamento nell'area)
- il sostituto dovrà utilizzare l'area di rientro a metà campo nello stesso modo di quella nell'angolo, quindi senza tuffarsi direttamente in campo, toccando la mano in maniera visibile del compagno di squadra e non entrando in campo prima che l'altro sia entrato nell'area (testa fuori dall'acqua). Quindi ci sarà un momento nel quale i due giocatori sono fuori dal campo di gioco. Non sono concesse sostituzioni di questo tipo prima dell'effettuazione di un tiro di rigore
- la violazione di questo tipo di sostituzione è sanzionata secondo la regola WP 22.16 e potrà essere segnalata dagli arbitri o dal tavolo della giuria
- i giocatori possono stazionare solo un limitato periodo di tempo in questa area (larga almeno 0.5 mt) e poi raggiungere la panchina (questa raccomandazione vale come l'area di rientro)

WP 15 — Segnatura di una rete (portiere)

WP 15.2 Un punto può essere segnato da qualunque posizione del campo di gioco.

(tolta la limitazione al portiere)

Nuova Regola FINA 2019:

E' consentito al portiere di muoversi e toccare il pallone oltre la metà campo.

NOTE E COMMENTI

- Un portiere può ora superare la metà campo e partecipare al gioco in attacco.
- Il portiere può ora anche effettuare un tiro di rigore.
- Fuori dai 6 metri perde i suoi privilegi
- Può essere prescelto come uno dei cinque attaccanti nella fase dei “tiri di rigore” finali.

WP 13 — Timeout

WP 13.1 Ogni squadra può richiedere due timeout per incontro. La durata dei timeout deve essere di uno (1) minuto. Un timeout può essere richiesto in ogni momento dall'allenatore della squadra in possesso di palla anche prima della ripresa del gioco dopo un goal. Egli chiederà il timeout segnalando al segretario o all'arbitro con una parte delle mani che formeranno una T. Se un timeout è richiesto, il segretario o l'arbitro interromperanno immediatamente il gioco con un fischio ed i giocatori dovranno immediatamente ritornare nelle proprie rispettive metà campo di gioco. Il timeout può essere richiesto anche attraverso un altro dispositivo autorizzato.

WP 13 — Timeout - Commento

Nuova Regola FINA 2019:

- Ogni squadra può richiedere 2 timeout durante la partita e in qualsiasi momento, eccetto prima di un tiro di rigore, dall'allenatore della squadra in possesso di palla.
- Il pulsante del time out è nella responsabilità della squadra, quindi uno dei tre tecnici/dirigenti in panchina (officials) avranno la responsabilità di premere il pulsante quando l'allenatore chiama il timeout.

NOTE E COMMENTI

- Il limite massimo è di 2 timeout e possono essere chiamati solo dalla squadra in possesso di palla.
- Posso essere chiamati anche nello stesso periodo di gioco.
- Non possono essere chiamati prima dell'effettuazione di un tiro di rigore.

WP 12 — Durata della partita

WP 12.2 E' accordato un riposo di due (2) minuti fra il 1° e il 2° tempo e fra il 3° e il 4° tempo, sarà invece di tre (3) minuti fra il 2° e il 3° tempo.

WP 12 — Durata della partita - Commento

Nuova Regola FINA 2019:

- Ci sarà un intervallo di tre minuti tra il secondo e il terzo periodo di gioco.

NOTE E COMMENTI

Nessun commento - Autoesplicativo

WP 23.9 Tiro di Rigore

WP 23.9 Per un difensore impedire da dietro ad un attaccante faccia alla porta e dentro l'area dei 6 metri di tirare in porta, senza che il difensore tocchi esclusivamente la palla.

[NOTE: l'Arbitro assegnerà un tiro di rigore a meno che l'attaccante riesca comunque a segnare.]

WP 23.9 Tiro di Rigore – Commento

Nuova Regola FINA 2019

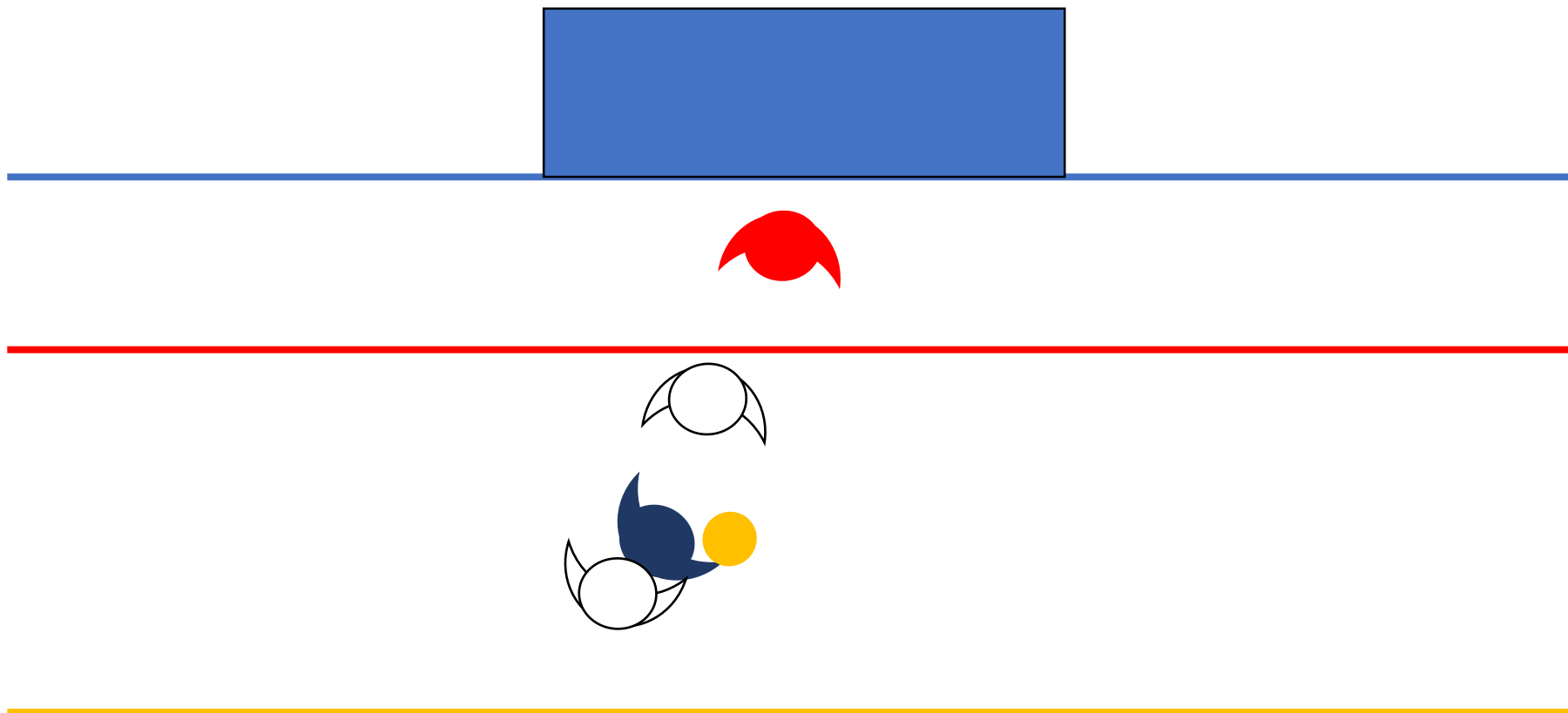
NUOVA REGOLA: attacco del difensore da dietro nell'area dei 6 metri:

all'interno dell'area dei 6 metri, quando si attacca/si impedisce ad un atleta che sta nuotando controllando la palla o è in possesso della stessa, di tirare in porta deve essere assegnato un tiro di rigore. [Nota: a meno che non venga toccata solo la palla dal difensore]

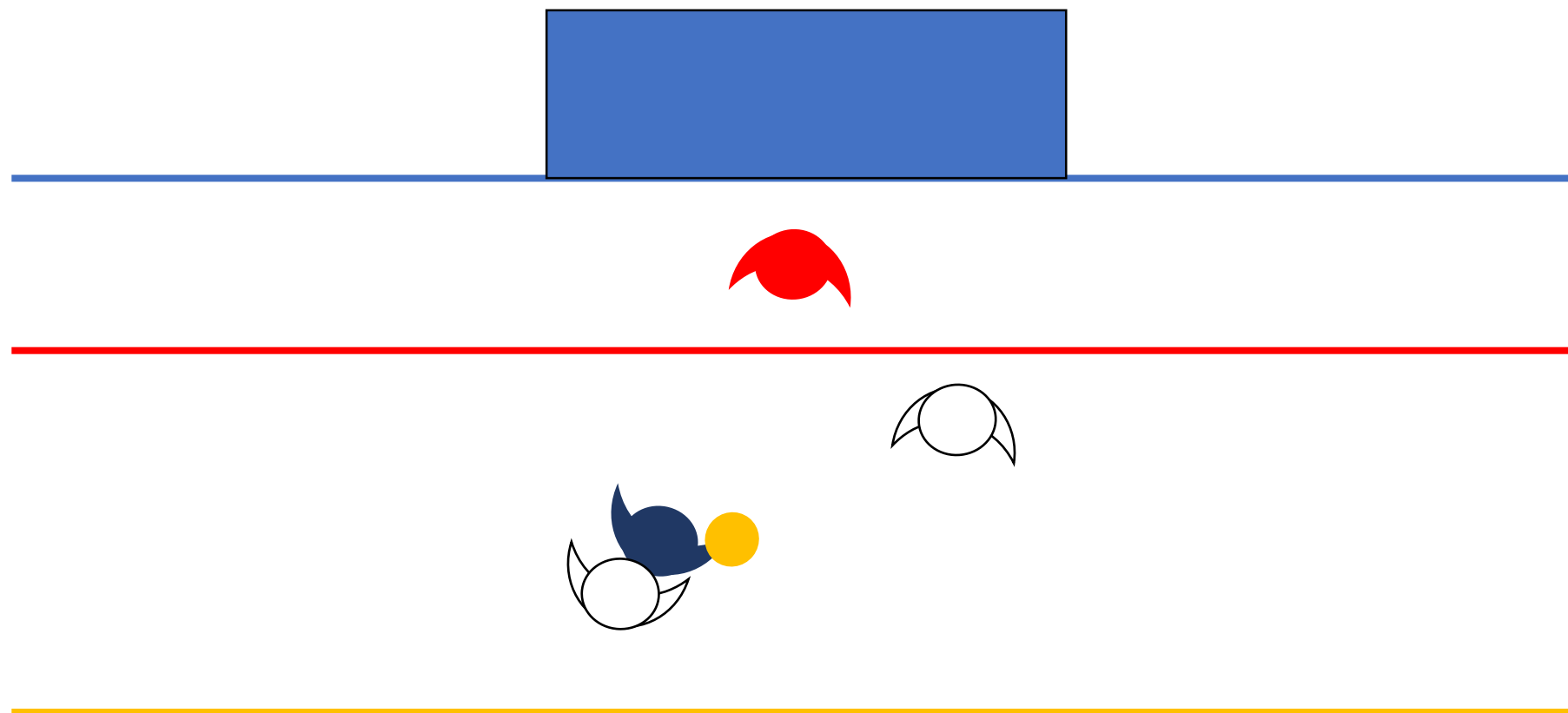
NOTE E COMMENTI

- con un attaccante che controlla la palla ed è in posizione di probabile segnatura (fronte alla porta) con l'intento di tirare, il difensore non può in alcun modo commettere un fallo **anche se il giocatore ha la palla in mano**, pena la sanzione con il tiro di rigore.
- l'unica soluzione consentita è quella di **aggreddire solo la palla** senza commettere fallo e se il difensore tocca braccio, spalla o schiena dell'attaccante sarà assegnato un tiro di rigore.
- questo deve eliminare la nota segnalazione dell'arbitro, **"aveva la palla in mano"**, che si vedeva in molte situazioni.
- l'arbitro dovrà **ritardare il fischio** per verificare se l'azione potrà essere finalizzata e solo dopo assegnare il penalty.
- nel caso di un giocatore solo davanti al portiere con palla in mano, attaccato dal portiere che mette palla e mano sott'acqua, è fallo a favore del portiere perchè attacca da davanti e non da dietro.

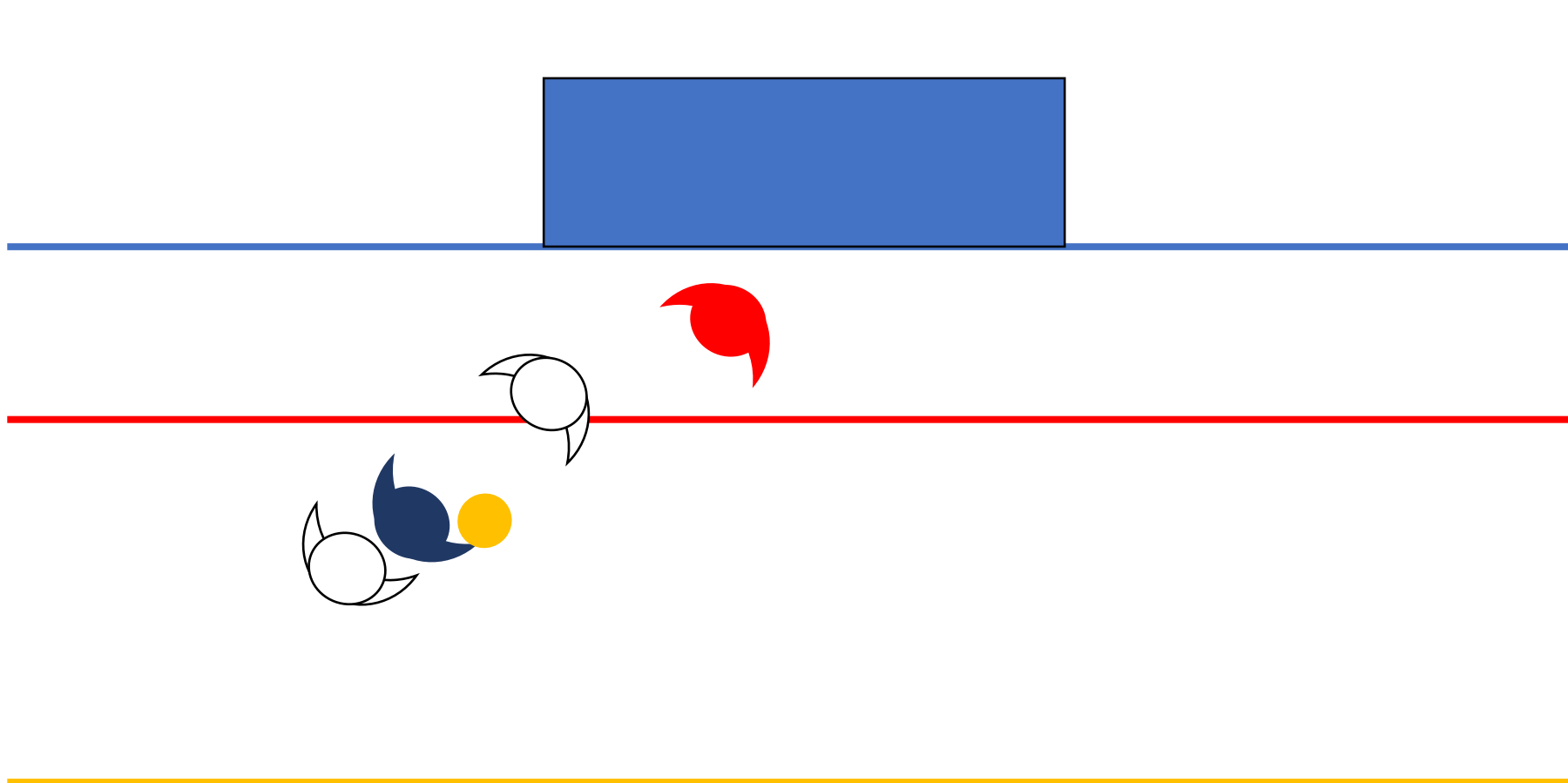
WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



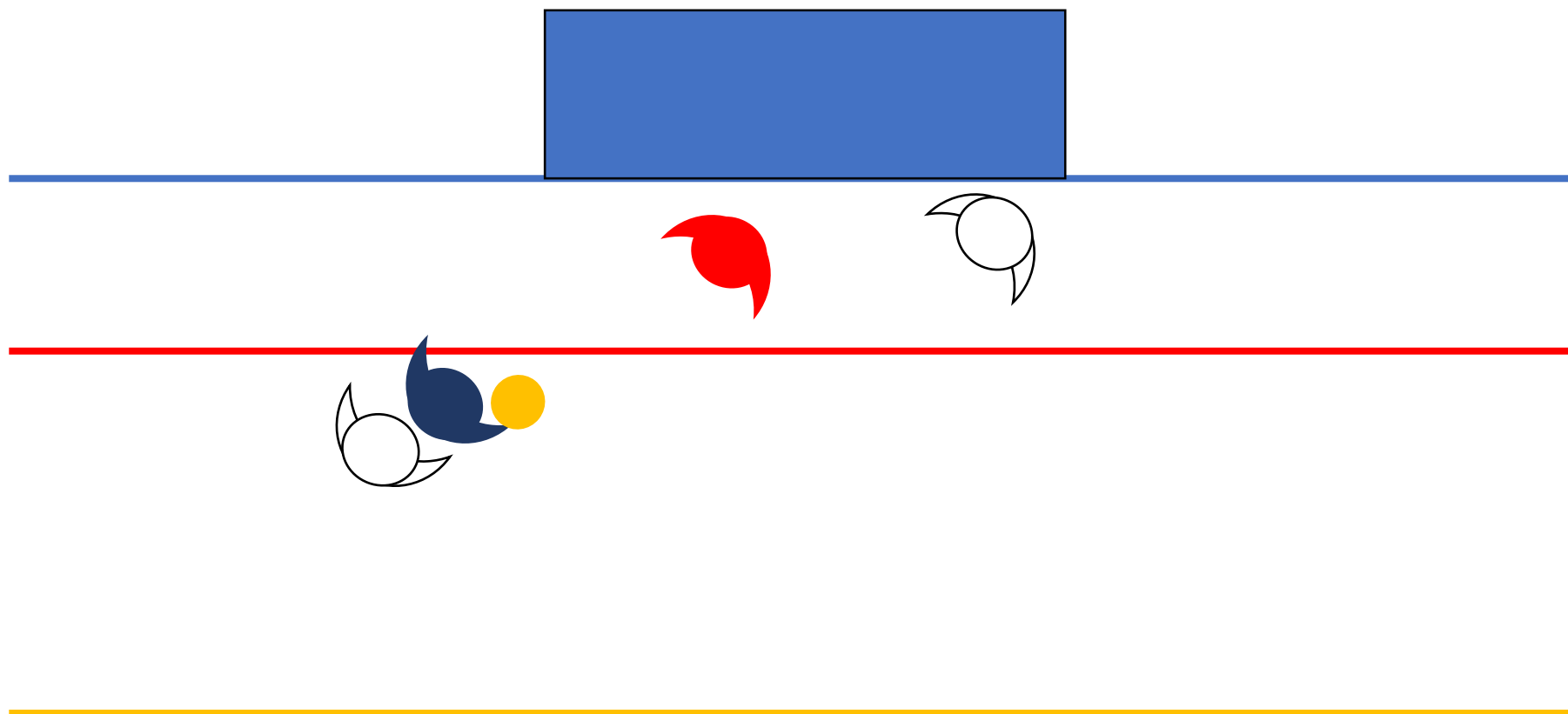
WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



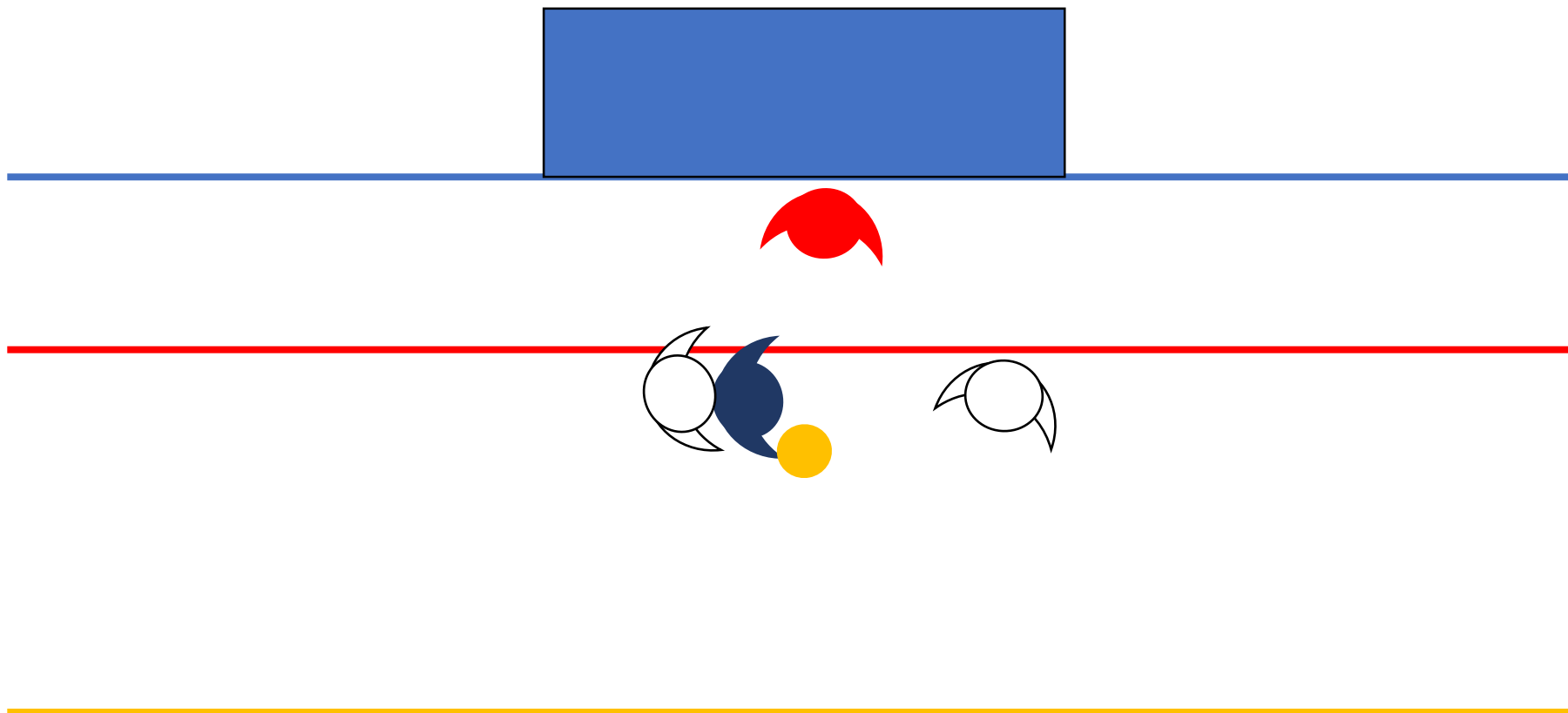
WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



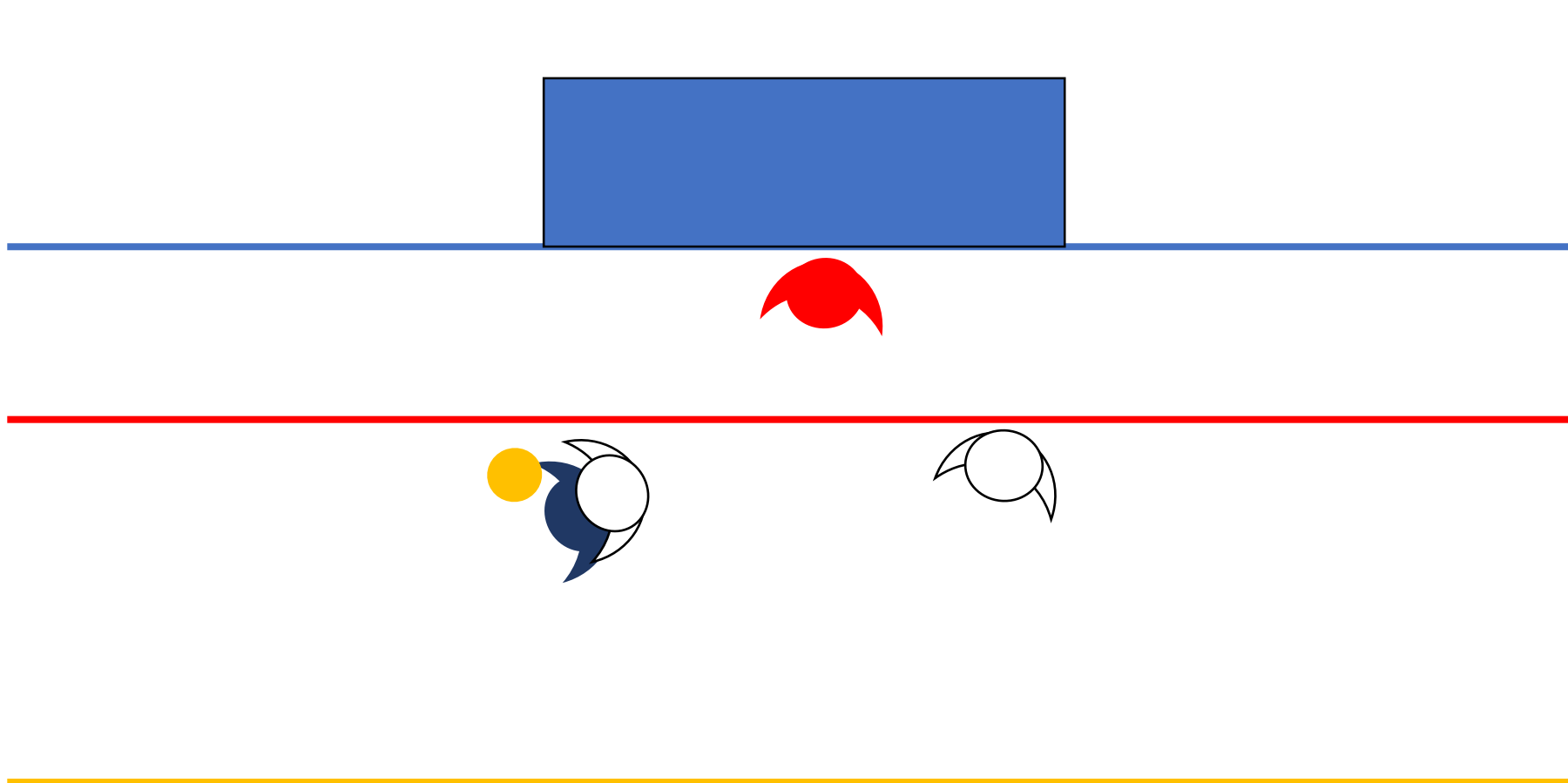
WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



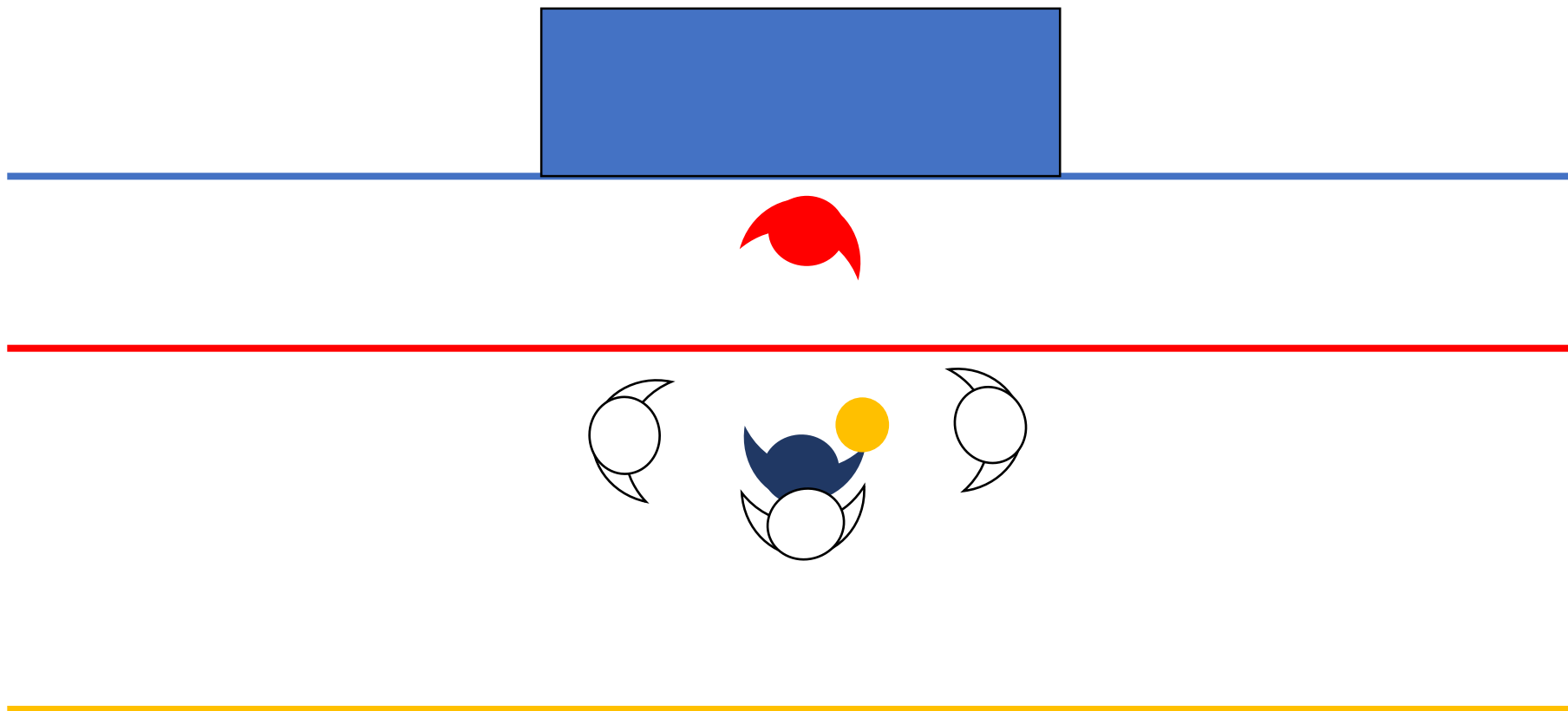
WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



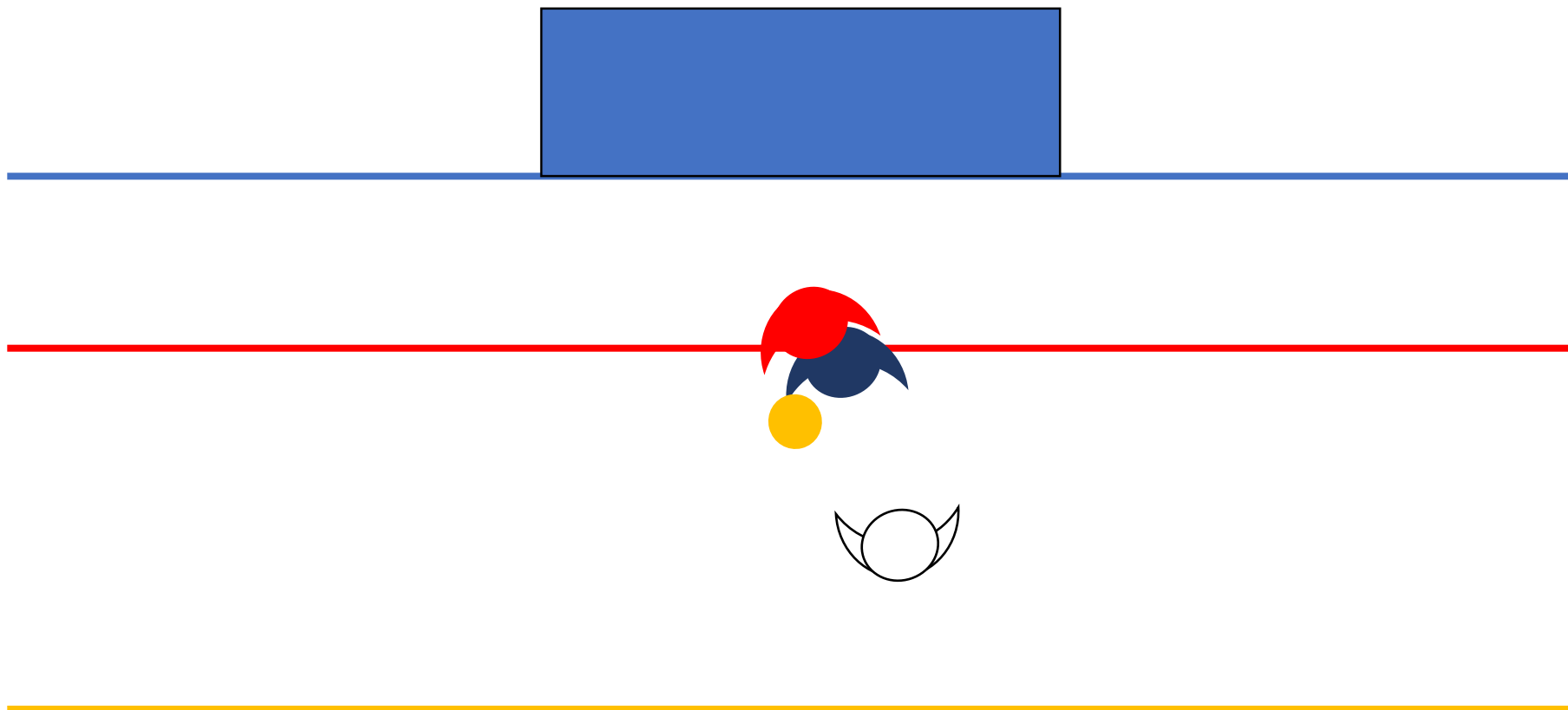
WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



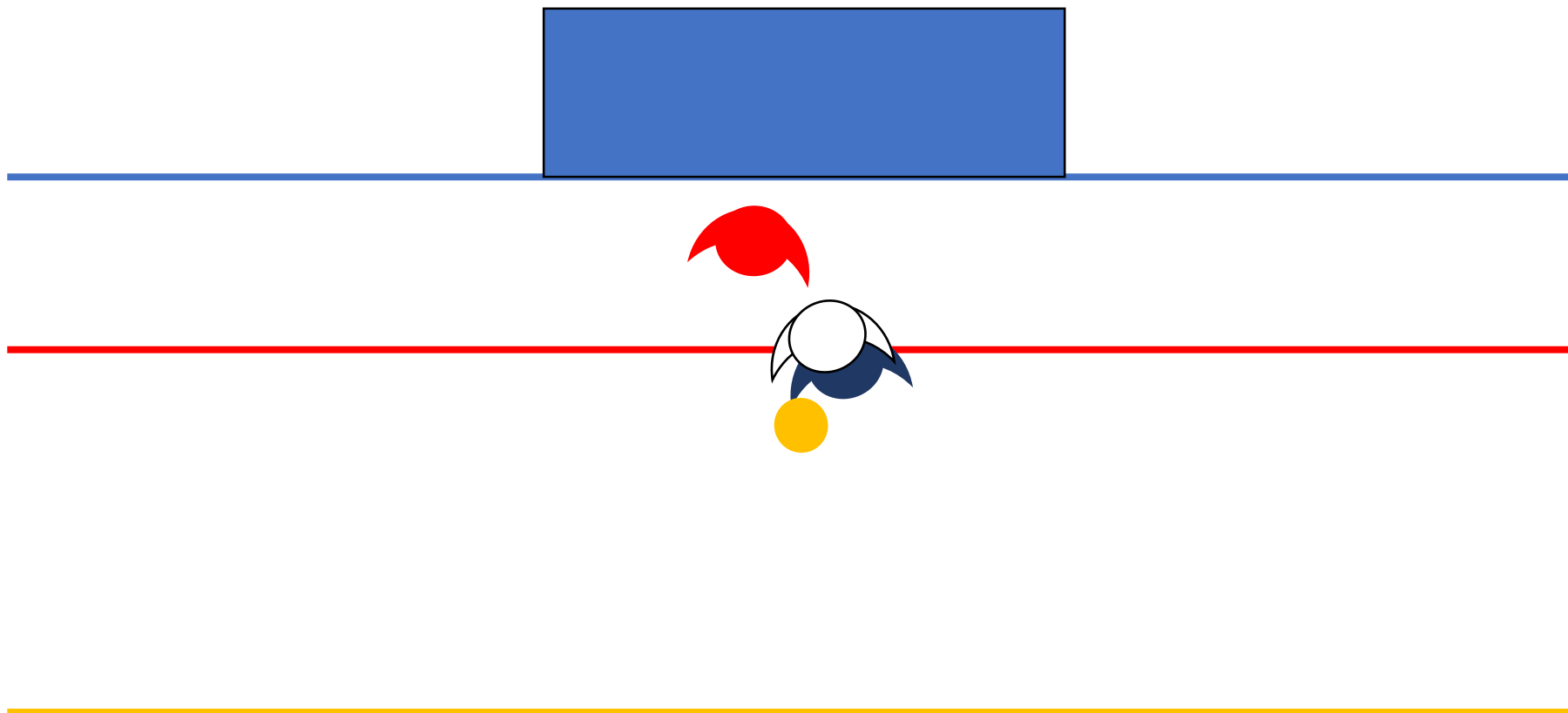
WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



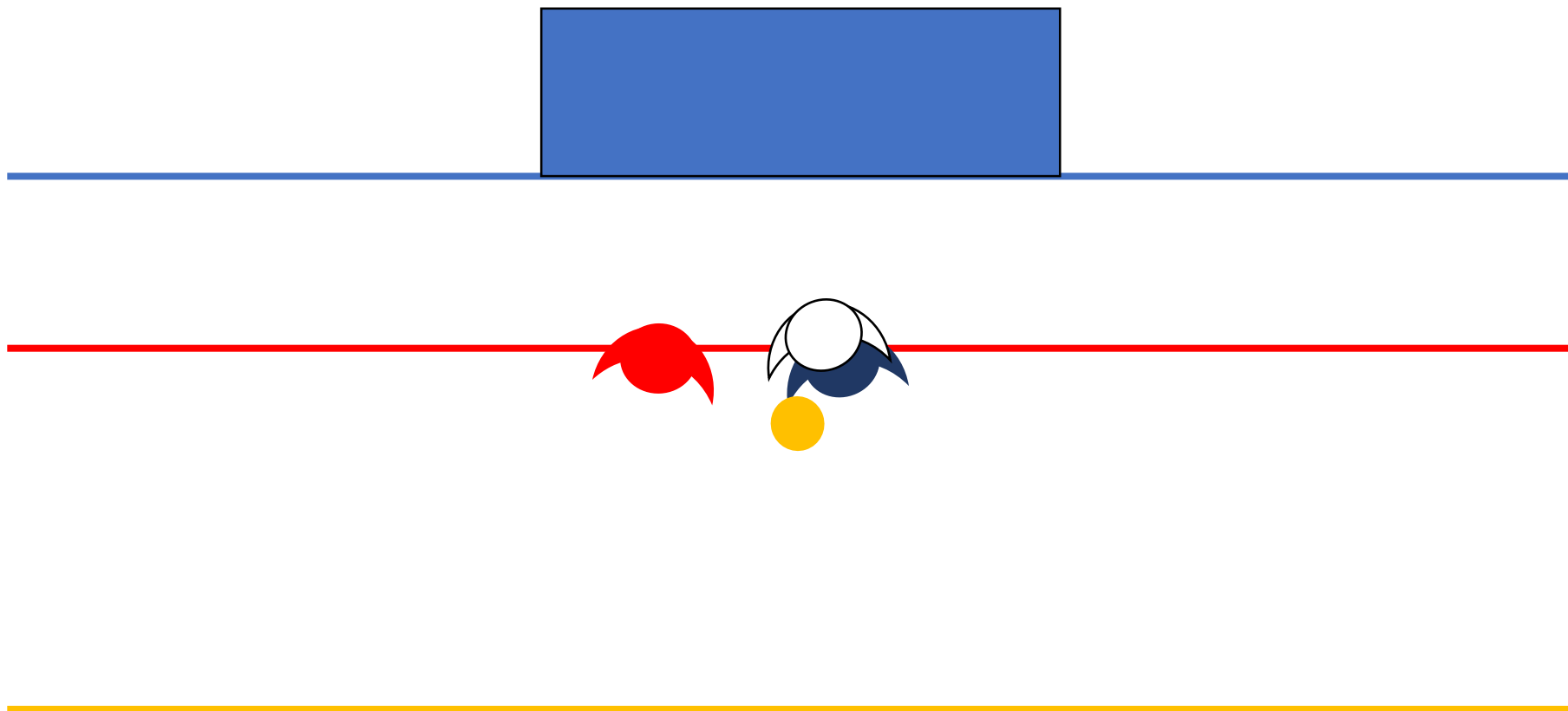
WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



WP 23.9 Tiro di Rigore – Situazioni



Grazie