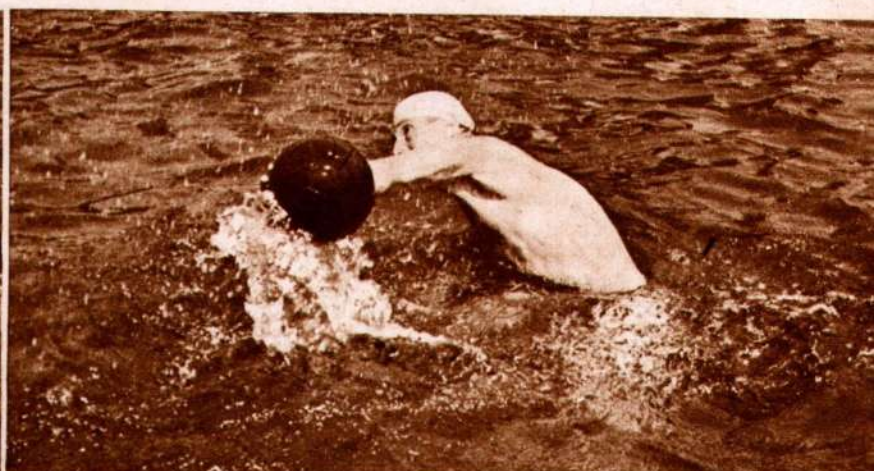
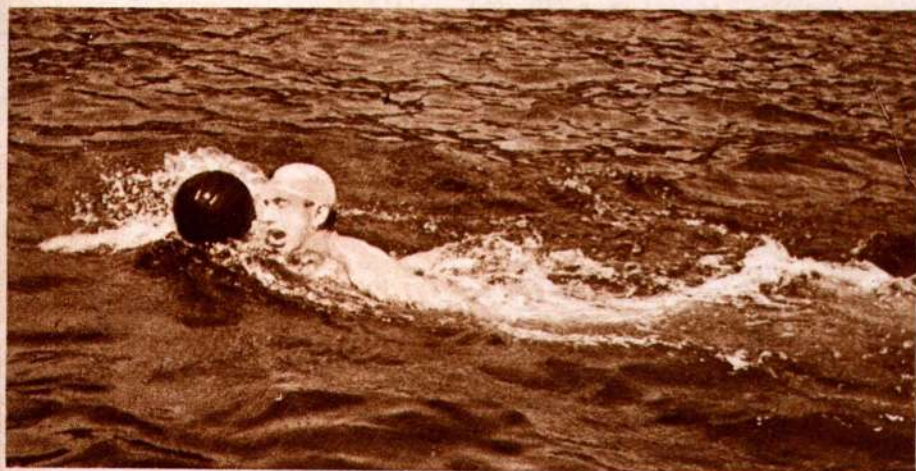


La Palla in Acqua (Water Polo)

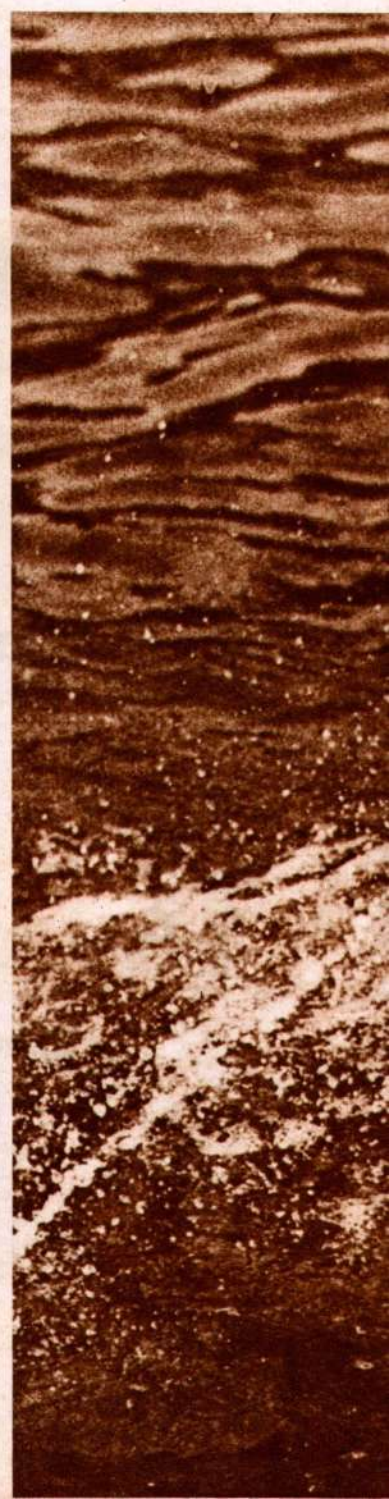
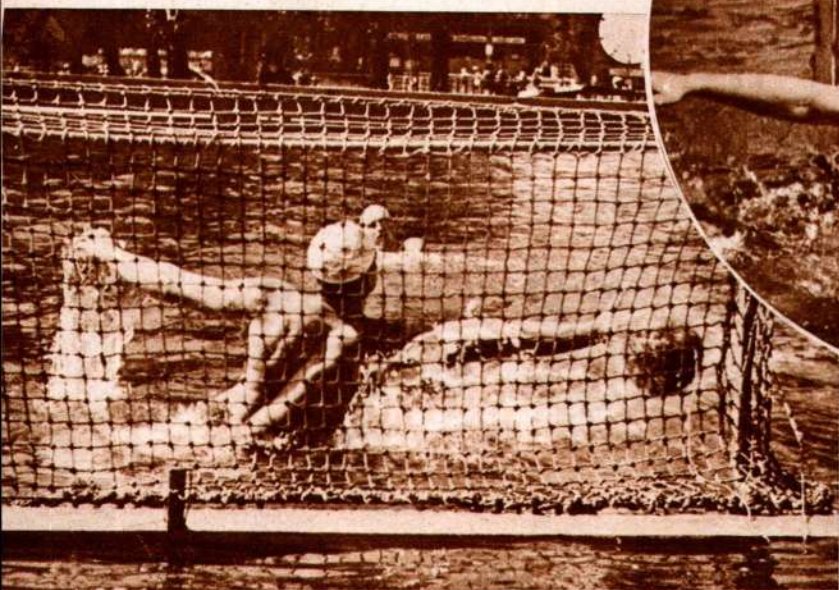
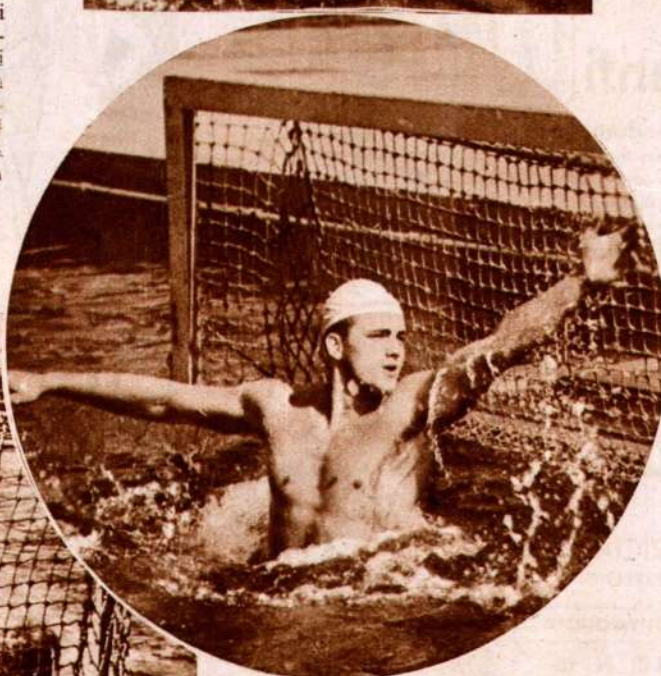
Diverse fasi dell'interessantissimo giuoco



I giocatori scendono in acqua e si mettono in linea dalla propria parte. L'arbitro prenderà posto sulla linea esterna del campo ed a eguale distanza dalle porte.

Dimensioni del campo metri 27×18 ; larghezza costante e proporzionale alla lunghezza in rapporto di 3 a 2; linea di mezzo e di rigore e dei due metri segnate chiaramente su entrambi i lati dei due campi; linea di rigore 3,65; *Profondità dell'acqua*: non inferiore a metri 0,90 in nessun punto. Porta, al centro dei due campi, lunghezza metri 3. La traversa superiore a m. 0,90 sopra il pelo dell'acqua quando la profondità è al minimo m. 1,50 e m. 2,50 quando inferiore a metri 1,50. Le reti chiudono esattamente le porte e debbono prendere almeno 30 centimetri dalla linea della sbarra trasversale e stare sott'acqua. — *Pallone* di cuoio, gonfiato di centimetri 68×78 , impermeabile e senza cuciture; non può essere ingrassato. Ogni squadra ha berretti di colori differenti. *Giuria*: 1 arbitro, 1 cronometrista, e giudici di porta.

Arbitro. Compiti dell'arbitro: fare iniziare la partita; cessare ogni giuoco scorretto; decidere in qualunque caso di contestazione; segnare i falli e fare rispettare tutte le regole del giuoco; decidere per i punti, rimesse d'angolo e di porta, segnalate o no, dai guardia linea. I punti, i falli e le fermate sono segnalate da un colpo di fischietto. Le decisioni dell'arbitro sono inappellabili purchè prese durante il giuoco. L'arbitro può cambiare la sua decisione prima della rimessa in giuoco della palla, può arrestare il giuoco, se la condotta dei giocatori o spettatori, o altre cause a suo insindacabile giudizio gli sembrano compromettere il regolare svol-

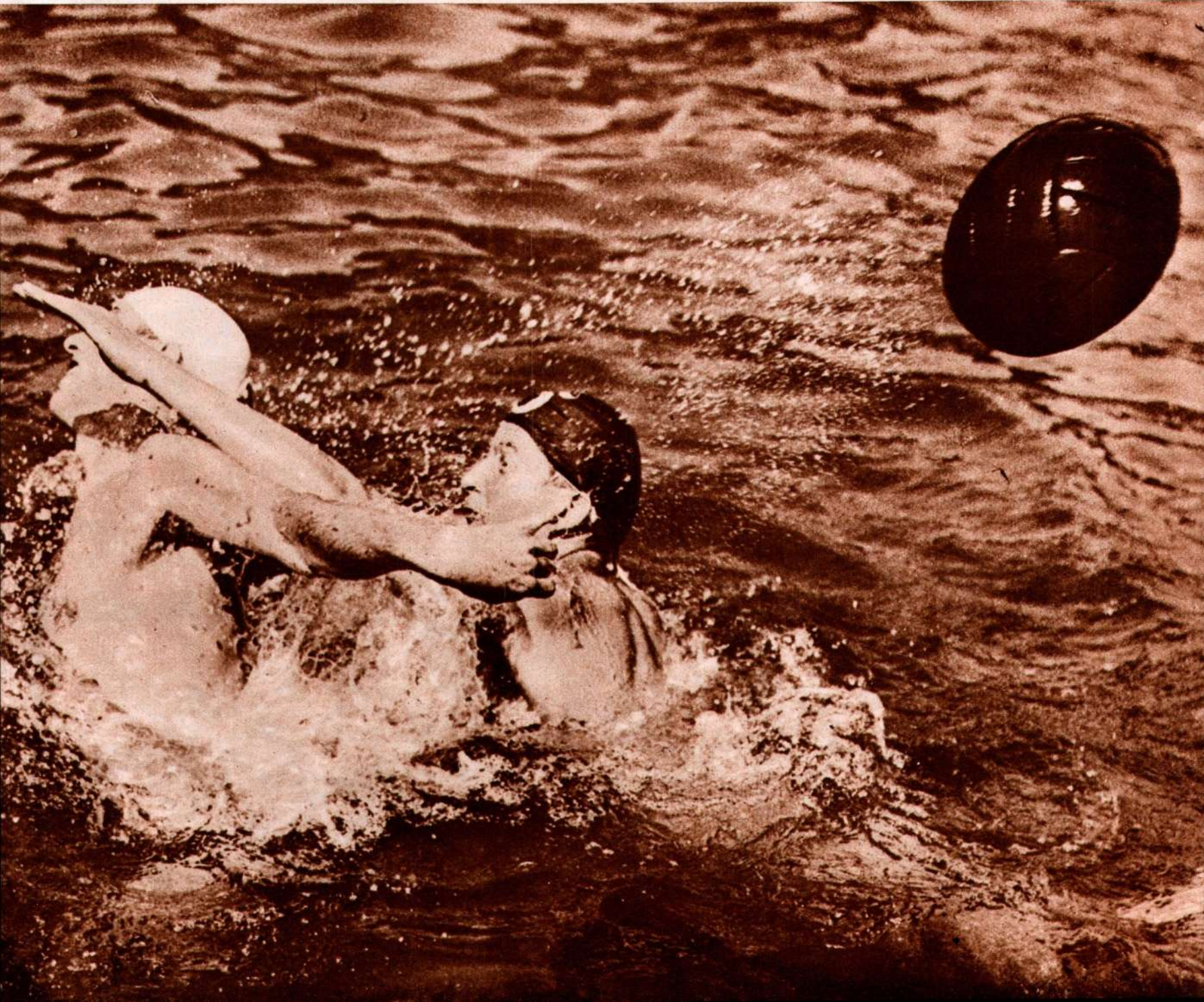




gimento della partita. *Giudici di porta:* Sorteggiato il campo, si mettono di fianco ed in linea colla porta. Quando giudicano che la palla sia entrata in porta o abbia oltrepassato la linea di fondo o di fianco lo debbono segnalare all'arbitro, segnalano con bandiera bianca agitata insieme, punto segnato. I giudici di porta non cambiano campo. Il *Cronometrista* deve essere provvisto di cronografo ad arresto e di fischietto. Segnala con un colpo di fischietto la fine del primo tempo e della partita. Il suo segnale ha effetto immediato. *Tempo:* La partita dura due riprese di 7 minuti ciascuna con tre minuti di riposo tra una ripresa e l'altra per il cambio di porta. Totale 20 minuti. Quando è segnato un punto, il tempo per la constatazione e per rimettere in linea la squadra per riprendere il giuoco non è computato nei 7 minuti come non è considerato il tempo per rimessa in giuoco, le discussioni ed interruzioni in genere della partita. *Squadre:*

Ogni squadra è composta di 7 giocatori che indossano un costume completo; non è permesso ingrassare il corpo. Il *Capitano* è scelto fra i componenti delle singole squadre. I due capitani si accordano sulle regole di giuoco, disposizioni del campo e sorteggiano il lato da cui iniziarne la partita.

Inizio della partita: I giocatori scendono in acqua e si mettono in linea dalla propria parte. L'arbitro prenderà posto sulla linea esterna del campo e ad eguale distanza dalle porte. Assicurato dai capitani della disposizione a posto della squadra fa iniziare il giuoco colla parola *via*, gettando immediatamente il pallone in acqua al centro del giuoco. Un punto non è valido se dall'inizio la palla non è stata giocata (con la mano aperta ed al disotto del polso) da due giocatori, uno per squadra o due della stessa squadra, in questo caso però, il punto dovrà essere segnato da oltre la metà del campo. Se il portiere, nell'arrestare un pal-



lone giocato da due giocatori della stessa squadra, dei quali l'ultimo non ha oltrepassato la metà del campo, la lascia entrare nella sua porta, il punto non è considerato valido e si accorderà una rimessa in giuoco della porta. — *Punti*: Un punto è fatto quando il pallone penetra completamente fra due pali laterali e sotto la traversa della porta. Se al segnale della fine del primo tempo o del giuoco il pallone non ha passato completamente la linea della porta, il punto non è accordato. Un punto può essere segnato colla testa o con i piedi purchè toccato da almeno due giocatori. — *Falli ordinari*: Toccare il pallone colle due mani nel medesimo tempo. Tenersi ai pali della porta ed ai bordi del bacino durante la partita. Mettere il piede a terra durante la partita, a meno che non sia fatto nel tempo del riposo, camminare sul fondo, arrestare od ostacolare un avversario a meno che questi tenga il pallone. Tenere la palla sott'acqua se ostacolato. Prendere la spinta dal fondo o dai fianchi (eccetto ad ogni principio di ripresa di giuoco) per gettare la palla ed ostacolare l'avversario. Tenere o dare spinte a un avversario o fare appoggio sul corpo per prendere la spinta. Mettersi sul dorso per dar colpi di piede all'avversario. — *Falli volontari*: Se l'arbitro giudichi che un giocatore ha commesso volontariamente uno dei falli ordinari, o abbia comunque commesso uno

dei falli seguenti lo fa uscire immediatamente dall'acqua finchè non sia stato fatto un punto: partire prima dell'ordine dell'arbitro; perdere volontariamente del tempo; prendere posizione a meno di due metri dalla parte avversaria; cambiare deliberatamente di posto dopo che l'arbitro ha fischiate un arresto di giuoco o prima che la palla sia rimessa in giuoco; spruzzare deliberatamente acqua in faccia agli avversari; colpire la palla col pugno. — *Tiro semplice*: La punizione per ciascun fallo è un tiro semplice accordato al campo avversario ed effettuato dal punto dove il fallo fu commesso. — *Tiro libero di punizione*: Un giocatore vittima di un fallo volontario entro la linea di rigore a m. 3,65 degli avversari ha diritto ad un tiro libero di punizione ed il giocatore che ha commesso il fallo dovrà uscire dall'acqua sino a che sia stato segnato un punto. Il giocatore che dovrà eseguire il tiro si collocherà in un punto qualsiasi della linea di rigore ed al segnale dell'arbitro lascerà la palla. In questo caso non occorre che la palla sia toccata da un altro giocatore perchè il punto sia valido, ma qualsiasi giocatore che si trovi contro la linea di rigore può intercettare il tiro. — *Portiere*: Il portiere può prendere piede per difendere la porta, ma non può lanciare la palla oltre la metà del campo. La punizione per questo fallo è un tiro semplice accordato al campo avver-

sario e tirato da qualsiasi direzione dalla linea di mezzo. Il portiere deve rimanere entro la linea di rigore; oltrepassando questo limite, sarà accordato agli avversari un tiro semplice che sarà tirato dal giocatore più vicino alla linea di rigore. — *Uscita dall'acqua*: Un giocatore che esce dall'acqua, si siede o si tiene diritto sull'orlo del bacino o sulla riva durante la partita, salvo il caso di malessere od accidente o col permesso dell'arbitro, non potrà riprendere il giuoco che dopo un punto segnato da una delle due squadre, rientrando dalla linea della sua porta e coll'autorizzazione dell'arbitro.

Organizzazioni: Il nuoto è uno sport molto diffuso in tutti i paesi civili sia perchè esercizio estremamente salutare alle forze fisiche dell'organismo, sia per la sua pratica utilità in infiniti casi. Lo sviluppo di esso, iniziatosi in tempi lontanissimi che si perdono ormai nell'infinito corso degli anni, è andato sempre più aumentando senza un attimo di sosta, tanto che oggi possiamo dire senza tema di smentite che anche la più piccola cittadina d'Europa e di America, che sia per sua posizione naturale situata alle rive di un fiume, sulle sponde di un lago, o dinanzi al mare, ha la sua società di canottieri e di nuotatori che praticano con passione lo sport prediletto.