

# ***CIRCUITO PROVINCIALE di PALLANUOTO***

## ***REGOLAMENTO GENERALE***

### **CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE**

- Le Società che organizzano gli incontri di pallanuoto del Campionato Propaganda Pallanuoto, sono responsabili dell'organizzazione materiale e regolamentare del Campionato stesso, forniscono tutta l'attrezzatura, gli accessori relativi, inoltre assicura l'assistenza medica con servizio di ambulanza per azioni di primo soccorso.
- La configurazione e le delimitazioni del campo di gioco per una partita, arbitrata dagli allenatori delle Società partecipanti al campionato promozionale, deve essere conforme a quanto sotto riportato:
- Il campo di gioco per le Categorie Mini Waterpolo avrà le seguenti misure:
  - la lunghezza non deve essere inferiore a mt.12,30 e superiore a m. 15,
  - la larghezza non deve essere inferiore a mt. 8 e superiore a mt.10,
  - dalla categoria Under 14 il campo di gioco occuperà l'intera dimensione della vasca
- Il numero dei giocatori per la categoria Mini waterpolo è di sei (6) (5 + portiere), per queste categorie contenere l'area di rigore da 5mt a 4mt. Per tutte le altre categorie sette giocatori (7) (6 + portiere)
- Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (mt. 4), dei 2 metri devono essere chiaramente segnate, con birilli, su entrambi i lati
  - ✓ bianco: linea di porta e metà campo;
  - ✓ rosso: linea dei 2 metri, dalla linea di porta;
  - ✓ giallo: linea dei 5 metri, dalla linea di porta (4 metri per categoria Mini Waterpolo)
- Un segnale rosso sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco, dalla parte opposta del tavolo della Giuria per delimitare l'area (POZZETTO) dove devono sostare i giocatori espulsi regola che riguarda solo le categorie U. 14, U.16 e Over, mentre per la MiniWaterpolo non sono previste espulsioni.
- Il tavolo giuria sarà fornito di bandiere bianca, blu e rossa, per segnalare i rientri dalle espulsioni ove previste, che avranno durata di 20 secondi dal momento in cui il giocatore espulso avrà raggiunto il pozzetto, il medesimo potrà rientrare su segnalazione della giuria, allo scadere dei 20" oppure alla riconquista certa della palla da

parte della propria squadra (anche senza segnalazione dell'arbitro) o dopo una marcatura. Il rientro in campo dovrà avvenire senza sollevare la corsia, il rientro in modo errato comporterà una nuova espulsione del giocatore (il numero massimo di espulsioni e/o rigori in una partita è di quattro (4))

- I montanti e la traversa della porta devono essere costruiti a sezione rettangolare, della misura di (cm. 7,5) di larghezza, e verniciati in tinta unita visibilissima di colore bianco. Le porte devono essere fissate sui limiti del campo di gioco ad eguale distanza dalle due linee laterali, ed alla distanza minima di mt. 0,30 da qualsiasi ostacolo. (questa norma vale dalla categoria 14 in su)
- La larghezza delle porte è di mt. 3 (mt 1,50 per la Categoria Mini Waterpolo misurati internamente tra i due montanti, la traversa o la sbarra trasversale deve essere a mt. 0,90)
- Per gli incontri delle categorie Mini Waterpolo deve essere utilizzato il pallone di misura n°3, per le categorie Under14 e Under 16 deve essere usato il pallone di misura n°4, per tutte le altre categorie deve essere usato il pallone di misura n°5.
- Le calotte delle due squadre devono essere di colore contrastante, diverso dal rosso e diverso dal colore della palla. È data la possibilità di **utilizzare calotte con i propri colori sociali**. In ogni caso spetterà all'arbitro giudicare se le calotte delle due squadre siano sufficientemente distinguibili le une dalle altre ed eventualmente indicare l'utilizzo di un altro colore. Pertanto è necessario aver sempre con sé almeno due set di calotte diversi l'uno dall'altro.
- Se un giocatore perde la calotta o la tiene slacciata durante il gioco, egli dovrà rimetterla alla successiva (prima) appropriata interruzione della partita con la propria squadra in possesso del pallone. **Le calotte devono essere indossate e tenute allacciate dai giocatori per tutta la durata della partita.**
- Le calotte devono essere dotate di para-orecchi malleabili e dovranno essere indicativamente, dello stesso colore delle calotte indossate dalla squadra. La calotta del portiere potrà essere dotata di para-orecchi rossi. I numeri delle calotte devono essere ben visibili e in contrasto con i colori della calotta.
- Le calotte devono essere numerate ai due lati con cifre di cm. 10 di altezza. I portieri indosseranno la calotta di colore rosso per distinguersi dai giocatori di movimento. Non è permesso che un giocatore cambi il numero della calotta senza l'autorizzazione dell'Arbitro e con conseguente notifica da parte di quest'ultimo al Segretario.

## **SQUADRE E SOSTITUTI**

- Ogni Società dovrà consegnare prima dell'inizio del circuito al Comitato organizzatore una Lista di giocatori per ogni categoria, e possibile schierare un giocatore di categoria inferiore nella categoria superiore, ma una volta inserito nella lista non sarà possibile schierare il giocatore in entrambe le categorie.
- Sono ammesse squadre miste M/F.
- In distinta per ogni partita sarà possibile inserire un massimo di 15 giocatori (14 + portiere di riserva) che non è obbligatorio in quel caso i giocatori in lista saranno 14

**Non è consentito ai giocatori l'inserimento in liste di altre Società, eventuali formazioni miste per lo svolgimento di partite occasionali dovranno essere concordate con il Comitato Organizzatore**

## **CATEGORIE:**

- Mini waterpolo: anni 2008 e successivi;
- Under 14 anni dal 2007 al 2005;
- Under 16 anni dal 2004 al 2002;
- OVER dal 2001 e precedenti

SONO AMMESSI GIOCATORI FEMMINILI E MASCHILI NEL RISPETTO DELLE CATEGORIE.

- Durante il tempo di gioco i dirigenti ed i giocatori di riserva, ad eccezione dell'allenatore, devono prendere posto sulla panchina, non muoversi e non allontanarsi a partire dall'inizio del gioco, eccetto nell'intervallo tra i periodi di gioco e durante il time out. **All'allenatore della squadra che attacca, sarà in qualsiasi momento consentito di muoversi fino alla linea di metà campo.** Le squadre cambieranno lato del campo e panchine alla metà della partita (fra il 2° e 3° tempo). Entrambe le panchine dovranno essere sistemate dalla parte opposta al tavolo della Giuria.
- Un giocatore per ciascuna squadra dovrà espletare le funzioni di capitano, egli sarà responsabile dell'ordine e della disciplina dei suoi compagni di squadra e sarà l'unico giocatore che potrà eventualmente colloquiare con l'arbitro durante la gara, o qualora l'arbitro abbia delle comunicazioni per le squadre. Nel caso in cui il capitano per qualsiasi ragione non possa più prendere parte al gioco dovrà essere segnalato il compagno di squadra che ne prenderà il posto.
- I giocatori devono indossare il doppio costume a slip o un costume singolo apposito per il gioco della pallanuoto ritenuto idoneo dall'arbitro. **È VIETATO L'USO DEL COSTUME A PANTALONCINO.** I costumi non dovranno essere trasparenti oppure slip (indumento intimo). I giocatori prima di iniziare la partita, dovranno disfarsi di anelli, cinture, od altri oggetti che possano comunque recare un danno fisico a sé stessi o agli avversari, e aver tagliato in maniera adeguata le unghie.  
Nel caso in cui l'Arbitro accerti irregolarità durante il controllo, dovrà far rispettare i regolamenti e non ammettere al gioco chi non lo fosse. Se un'atleta viene rimandato a tagliare le unghie, l'atleta stesso dovrà farsi ricontrollare dall'Arbitro prima dell'inizio della partita. Qualora ciò non avvenga l'atleta non potrà prendere parte al gioco fino a che l'Arbitro non abbia effettuato il nuovo controllo.
- I giocatori non possono ungersi il corpo con grasso, olio, o sostanze affini. Se prima della partita l'Arbitro accerta che un giocatore abbia usato una sostanza qualsiasi per ungersi il corpo, dovrà ordinarli di rimuoverla immediatamente. L'inizio della partita non dovrà essere ritardato a causa della suddetta operazione; se invece tale constatazione verrà fatta dall'Arbitro durante il corso della partita, il giocatore verrà espulso definitivamente dal campo di gioco e sarà immediatamente sostituito da un giocatore di riserva che dovrà entrare dall'area di rientro (pozzetto) più vicino alla propria linea di porta.
- In qualunque momento durante il gioco (**GIOCO ATTIVO**), un giocatore può essere sostituito: egli dovrà lasciare il campo di gioco dall'area di rientro più vicino alla propria porta (pozzetto). 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. È possibile anche la sostituzione tra portieri con le stesse modalità solo nel caso in cui la squadra presenti due portieri in distinta. Se il portiere venisse sostituito a causa di un infortunio, il portiere di riserva dovrà indossare sempre la calotta rossa con numero diverso dal portiere sostituito. Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un TIRO DI RIGORE a meno che non ci sia una interruzione per perdita di sangue o infortunio del portiere stesso.

**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. Quest'ultimo dovrà indossare la calottina del portiere.

- Un sostituto può rientrare in campo da qualsiasi parte del campo (**GIOCO FERMO**):
  - a) durante gli intervalli tra i tempi di gioco;
  - b) dopo la segnatura di una rete;
  - c) durante un time out;
  - d) per sostituire un giocatore che perde sangue o a causa di un incidente su indicazione dell'arbitro.
  
- **NON È PERMESSO IL CAMBIO DI CALOTTA TRA ATLETI** ad esclusione del seguente caso:
  - a) tra portiere e altro giocatore in caso di uscita definitiva del portiere per infortunio, falli gravi, EDCS solo quando sia l'unico in distinta (in presenza del portiere di riserva invece sarà quest'ultimo a entrare in sostituzione, con calotta rossa e numero diverso dal portiere uscente);

## **ARBITRO**

**Arbitri dell'incontro sono gli allenatori delle squadre partecipanti al circuito, la Società ospitante dovrà mettere a disposizione n. 2 persone per espletare le funzioni di giuria.**

- ✓ il Giudice (1) di gara deve cronometrare la durata del tempo delle espulsioni temporanee, del tempo dei time out e del tempo di possesso continuato del pallone per ogni squadra.
- ✓ Il Giudice (2) deve cronometrare la durata dei tempi di gioco, gli intervalli tra un tempo e l'altro, e registrare i rispettivi periodi di espulsione dei giocatori secondo le regole e segnalare l'espulsione definitiva, con bandierina rossa ai giocatori che raggiungono il limite dei quattro falli gravi.
- ✓ prima di ogni partita l'Arbitro effettuare un veloce controllo per verificare il rispetto delle normative.

L'Arbitro ha il controllo assoluto del gioco e la sua autorità sui giocatori dovrà essere effettiva durante tutto il tempo che essi sono nell'area delimitata della piscina. Tutte le decisioni dell'Arbitro in materia, di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del regolamento deve essere accettata durante tutta la partita. In qualsiasi situazione l'Arbitro non deve fare congetture per quanto riguarda i fatti, ma deve interpretare al massimo della sua abilità quello che rileva.

## **DURATA DELLA PARTITA**

La durata di una partita è suddivisa in quattro tempi di durata variabile a seconda della categoria, nello specifico:

- ✓ 4 tempi da cinque (5) minuti continuati per la Categoria Mini Waterpolo
- ✓ 4 tempi da sette (7) minuti continuati per le Categorie Under 14 e Under 16
- ✓ 4 tempi da otto (8) minuti continuati per tutte le altre Categorie

Il tempo di gioco è continuato e tenuto dal segretario di giuria, che lo farà partire nel momento in cui uno dei giocatori tocca il pallone alla contesa.

Il tempo di gioco è continuato e viene interrotto solamente nei seguenti casi:

- ✓ Richiesta di un TIMEOUT
- ✓ Assegnazione di un TIRO DI RIGORE
- ✓ Perdita di sangue o infortunio
- ✓ Su richiesta dell'arbitro della partita

Il tempo di riposo è di un (1) minuto fra il 1° e il 2° tempo e fra il 3° e il 4° tempo; sarà invece di 1'30" fra il 2° e il 3° tempo. *Le squadre compresi i giocatori, allenatori, dirigenti, cambieranno campo alla fine del 2° tempo di gioco.*

**Nota: Il tempo di possesso palla (40 secondi,) e di espulsione temporanea (20 secondi a partire dal momento in cui il giocatore è effettivamente nel pozzetto (esclusa le cat. MiniWaterpolo per la quale non**

**sono previste le espulsioni, sarà compito dell'Arbitro decidere su allontanamenti temporanei o definitivi nel caso di comportamento scorretto e/o maleducato)**

## **TIME OUT**

**Ogni squadra può richiedere un massimo di quattro (4) time out in tutta la partita uno per tempo.** La durata dei time out è di un (1) minuto, e 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 time out segnalando al Giudice di Gara o all'arbitro con una parte delle mani che formeranno una T. Se un time out è richiesto, il Giudice di Gara

## **PUNTEGGI PARTITE**

*Saranno accordanti i seguenti punteggi: tre (3) punti per vittoria; un (1) punto per pareggio, zero (0) punti per sconfitta.*

*Sarà cura del comitato organizzatore redare una classifica per ogni categoria (nessuna classifica per Mini Waterpolo) che varrà per le premiazioni finali.*

*Verrà disputato un concentramento finale con partite organizzate dal Comitato formate da selezioni composte da giocatori di tutte le società dalla categoria Under 14 in su.*

***Saranno ideati giochi a tema pallanuotistico per il Mini Waterpolo.***

## **ORGANIZZAZIONE**

OGNI SOCIETA' CHE ACCETTA DI PARTECIPARE DOVRA' ORGANIZZARE UNO O DUE CONCENTRAMENTI METTENDO A DISPOSIZIONE IMPIANTO E ORGANIZZAZIONE COMPREDENTE MATERIALE PER LA DISPUTA DELLE PARTITE E 2 GIUDICI AL TAVOLO PER ESPLETARE LE MANSIONI CITATE NELLE NORMATIVE, VERRA CONSEGNATO AD OGNI SOCIETA' IL SOPRASCritto DOCUMENTO CHE DOVRA' ESSERE FIRMATO PER ACCETTAZIONE DA UN RAPPRESENTANTE DELLA STESSA'.

SARA' FORMATA UNA COMMISSIONE TECNICA, COMPOSTA DA UN RAPPRESENTANTE DI OGNI SOCIETA' (POSSIBILMENTE UN TECNICO) CHE VALUTERA INSINDACABILMENTE SU EVENTUALI PROBLEMATICHE TENENDO COME BASE IL REGOLAMENTO TECNICO DI PALLANUOTO ITALIA.

QUALSIASI EVENTO STRAORDINARIO NON CONTEMPLATO DAL PRESENTE REGOLAMENTO, SARA' GETTO DI VALUTAZIONE DA PARTE DELLA COMMISSIONE TECNICA

