

REGOLAMENTO TECNICO PROPAGANDA di PALLANUOTO Stagione 2016 – 2017

	NOME	FUNZIONE	DATA
REDAZIONE	STEFANO GERONZI ROBERTO AGHILARRE	SETTORE PALLANUOTO REFERENTE TECNICO	8-07- 2016
VERIFICA			
APPROVAZIONE	Approvato dal Consiglio Federale		Delibera n.145 del 27/07/2016
RATIFICA	Notiziario		1 /08/2016

PREMESSA

Il progetto Federale in ambito della diffusione dello sport amatoriale, che si aggiunge alle proposte didattiche che normalmente si svolgono in tutti gli impianti natatori, costituisce la valorizzazione della didattica stessa ed è motivo di incentivazione della pratica sportiva e della conoscenza di tutte le discipline natatorie.

Nello specifico, la creazione di categorie in forma parallela all'attività agonistica diventa necessaria al fine di allargare il numero dei praticanti alla disciplina della pallanuoto, mantenendo lo spirito ludico alla base di tale progetto.

Le attività si concretizzano con la partecipazione e la promozione di manifestazioni sportive promosse dalla F.I.N. in ambito nazionale e tramite i Comitati Regionali e/o Delegazioni Provinciali a livello locale.

Le Società affiliate potranno organizzare proprie manifestazioni dopo aver ottenuto il riconoscimento da parte dei competenti Comitati Regionali, sempre nel rispetto delle regole dettate da questo od altri regolamenti specifici di attività.

La partecipazione degli atleti è subordinata, per tutte le discipline, al tesseramento nominativo obbligatorio attraverso la Società direttamente al Settore Propaganda della F.I.N., in rispetto di tutte le norme previste nel Regolamento dell'Attività di Propaganda presenti sulla Circolare Normativa F.I.N. 2016-2017 pag. 50.

CATEGORIE DI TESSERAMENTO

Under 13: sarà possibile tesserare per tale categoria gli atleti di sesso maschile e femminile nati 2004 e seguenti. Non è prevista alcuna data di scadenza per la presentazione del tesseramento.

Under 15: sarà possibile tesserare per tale categoria gli atleti di sesso maschile e femminile nati 2002 e seguenti. Non è prevista alcuna data di scadenza per la presentazione del tesseramento.

Under 17: sarà possibile tesserare per tale categoria gli atleti di sesso maschile e femminile nati 2000 e seguenti. Non è prevista alcuna data di scadenza per la presentazione del tesseramento.

Under 20: sarà possibile tesserare per tale categoria gli atleti di sesso maschile e femminile nati 1997 e seguenti. Non è prevista alcuna data di scadenza per la presentazione del tesseramento.

Over: sarà possibile tesserare per tale categoria gli atleti di sesso maschile e femminile nati 1996 e precedenti. Non è prevista alcuna data di scadenza per la presentazione del tesseramento.

Note: è facoltà dei Comitati Regionali con competenza organizzativa derogare le categorie sopra citate laddove i numeri di Società iscritte non permettessero una composizione idonea alla formazione di un campionato o di un torneo.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

In tutte le categorie saranno ammessi a referto un massimo di 15 atleti per ciascun incontro. La composizione della squadra può essere mista, maschile e femminile, con la presenza di massimo 7 giocatori contemporaneamente in acqua.

DIMENSIONI DEL CAMPO GARA*

Gli incontri devono essere disputati in campi gara con dimensioni: *lunghezza minima mt. 25 – larghezza minima mt. 12,50 – profondità minima mt. 1,30.*

Le segnalazioni laterali prevedono:

- area di rigore mt. 5 (birillo giallo)
- area di fuorigioco mt. 2 (birillo rosso)
- linea di centrocampo (birillo bianco)
- linea di porta (birillo bianco)

PALLONI*

Under 13 e Under 15: Sono utilizzabili esclusivamente palloni: ARENA WP BALL Misura 4 (Senza obblighi di colorazione).

Under 17, Under 20 e Over: Sono utilizzabili esclusivamente palloni: ARENA WP BALL Misura 5 (Senza obblighi di colorazione).

DIMENSIONI DELLA PORTA*

Sono utilizzabili porte con dimensioni: *lunghezza mt. 3 – altezza mt. 0,9*

DURATA DEGLI INCONTRI*

Devono essere giocati quattro (4) tempi fissi da otto (8) minuti ciascuno. Il cronometro viene fermato solo nel caso si verifichi: segnatura di una rete, concessione di un tiro di rigore, richiesta di time-out, malessere, incidente o rottura del campo. L'intervallo tra i tempi è di due (2) minuti.

TIME OUT

È concessa la possibilità, per ciascuna squadra, di usufruire di un massimo di due Time-Out, della durata di un (1) minuto ciascuno, da utilizzare nell'arco dell'intero incontro.

DIREZIONE DI GARA

Arbitraggio singolo e segretario/cronometrista. Tali incarichi possono essere ricoperte da arbitri ufficiali, tecnici, dirigenti e tecnici sempre che siano regolarmente tesserati F.I.N..

SPECIFICHE TECNICHE

- è ritenuta infrazione lanciare, passare, tirare in porta e/o intercettare la palla con due mani;
- è ritenuta infrazione affondare il pallone;
- è ritenuta infrazione spingersi dal fondo della vasca;
- è ritenuta infrazione il tiro diretto in porta dopo aver subito un fallo, se non oltre la linea dei 5 mt.;
- in caso di espulsione temporanea il giocatore può rientrare subito in gioco dopo essere entrato nel pozzetto di espulsione, posto sotto la propria panchina, emergendo chiaramente con la testa. Un altro giocatore potrà, eventualmente, sostituire il giocatore espulso, entrando nel pozzetto, dopo che quest'ultimo sarà entrato nello stesso emergendo chiaramente con la testa;
- nel caso in cui un giocatore commetta 4 falli gravi o fallo di brutalità o gioco violento/scorretto o manchi di rispetto all'arbitro, non potrà rientrare in campo. Sarà comunque possibile sostituirlo con altro giocatore;
- è consentita la sostituzione di un giocatore durante lo svolgimento dell'incontro seguendo la normale procedura con entrata/uscita dal pozzetto;

SPECIFICHE PER IL PORTIERE

Il portiere può essere sostituito esclusivamente dopo un gol, nell'intervallo tra i 2 tempi, in caso di interruzione del gioco da parte dell'arbitro per infortunio. Il giocatore che sostituisce il portiere deve indossare la calottina rossa. Se il giocatore che sostituisce il portiere fosse a referto con altro numero di calottina, dovrà comunque cambiarla con la rossa dopo aver informato arbitro e giuria.

PANCHINA

In panchina possono sedersi solo l'allenatore e l'accompagnatore/dirigente.

Solo l'allenatore può dare disposizioni alla squadra, alzarsi e seguire l'azione d'attacco sino al birillo dei 5 mt., deve immediatamente riposizionarsi all'altezza della panchina al termine della propria azione di attacco. Non deve comunque essere di intralcio all'operato dell'Arbitro.

()Ciascun Comitato Regionale di competenza nell'organizzare manifestazioni può, tramite delibera di Comitato (da trasmettere al Settore Pallanuoto della FIN), derogare le disposizioni indicate con l'asterisco.*

Titolo1

Titolo2

Titolo3

Titolo4

Testo