

NORMATIVA GENERALE DI GIOCO
CAMPIONATO PALLANUOTOITALIA LIBERTAS
STAGIONE 2015/2016

Categorie Esordienti U12 - Ragazzi U14 – Allievi U16 –
Juniores U18 – Seniores U21 – Master Over21

Art. 1 - CATEGORIE

- Esordienti U12 (anni 2004 e seguenti)
- Ragazzi U14 (anni 2002-2003)
- Allievi U16 (anni 2000-2001)
- Juniores U18 (anni 1998-1999)
- Seniores U21 (anni 1995-1996-1997)
- Master Over21 (1994 e precedenti)

Gli atleti o le squadre di una categoria potranno partecipare alla categoria immediatamente superiore. NON SONO AMMESSI SALTI DI CATEGORIA a salire, sia per gli uomini che per le donne (per es. un atleta/squadra della categoria Esordienti non può giocare nella categoria Allievi).

Sono ammessi tutti gli ex tesserati FIN e attuali tesserati FIN non oltre la categoria Promozione per i maschi e la Serie B per le femmine. La violazione di tale regola prevede 5 punti di penalità in classifica generale e la squalifica dell'atleta per tutta la durata del campionato.

Art. 1.1 - FUORI QUOTA

NON SONO AMMESSI ATLETI FUORI QUOTA in nessuna categoria, cioè **gli atleti non possono giocare nella categoria inferiore alla loro**, ad eccezione delle atlete di sesso femminile, alle quali, per le sole categorie dall'Under 16 in su, sarà data la possibilità di partecipare alla categoria inferiore. Ciò significa che nelle categorie Esordienti Under 12 e Ragazzi Under 14 non sono ammessi fuori quota di entrambi i sessi. Nel caso in cui un'atleta femmina sia impiegata nella categoria inferiore è fatto obbligo il rispetto della regola di una sola annata successiva (per es. per l'anno sportivo 2015-2016 potrà giocare nella cat. Allievi U16 un'atleta nata nel 1999, ma non una nata nel 1998).

Art. 1.2 – ELENCHI E NUMERO GIOCATORI

Qualora una società dovesse iscrivere **più squadre nella stessa categoria**, deve dichiarare all'atto dell'iscrizione **l'elenco completo degli atleti appartenenti a ciascuna squadra, femmine fuori quota incluse**, rispettando la regola della sola annata superiore, mentre i giocatori SOTTO QUOTA (cioè di categoria inferiore rispetto a quella in cui giocano, fermo restando l'impossibilità di effettuare il salto di categoria) non dovranno essere comunicati e potranno giocare indipendentemente in entrambe le squadre.

Nel caso una società iscriva altri atleti in tale categoria, dovrà indicare in quale delle sue squadre giocherà. Non saranno ammessi in alcun caso passaggi di giocatori da un team all'altro.

Il numero massimo di partecipanti alla partita è di tredici atleti, più eventuale secondo portiere con calotta di colore rosso numero tredici: quindi **il totale dei giocatori per partita**, compreso il secondo portiere e il capitano (opportunamente identificato, vedi par. 2.2), **è di quattordici.**

Indipendentemente da quanto suddetto, ogni società partecipante può iscrivere al campionato un numero illimitato di giocatori. Saranno ammessi tesseramenti anche nel corso del Campionato fino al 29 febbraio 2016; dopo tale data non sarà consentita alcuna nuova adesione.

Art. 2 - CALOTTE

Art. 2.1 - CALOTTE ISTITUZIONALI TRICOLORE PNI – CALOTTE SOCIALI

Alle squadre vincitrici di ogni categoria nell'edizione precedente del Campionato PallaNuotoItalia Libertas, in caso di iscrizione all'edizione corrente, **sarà fatto obbligo di disputare tutte le partite del campionato con le CALOTTE ISTITUZIONALI TRICOLORE PNI**, che saranno consegnate dall'organizzazione in occasione della presentazione del nuovo campionato che si terrà a novembre, in data da definirsi.

A tutte le altre squadre **sarà data la possibilità di utilizzare il SET DI CALOTTE CON I COLORI SOCIALI** realizzato con l'iniziativa "Coloriamo il campionato" tramite lo sponsor tecnico Jaked. La squadra ospite dovrà assicurarsi che le proprie calotte siano ben distinguibili da quelle della squadra di casa, che avrà la priorità di utilizzo dei colori sociali. La stessa attenzione andrà tenuta in caso di incontro con le squadre vincitrici del campionato scorso che giocheranno con le calotte tricolori. In ogni caso spetterà all'arbitro giudicare se le calotte delle due squadre sono sufficientemente distinguibili le une dalle altre ed eventualmente indicare l'utilizzo di un altro colore.

Art. 2.2 - CALOTTA C DEL CAPITANO

Ogni squadra **dovrà obbligatoriamente identificare il proprio capitano sia in distinta**, indicando una C a fianco nel nome corrispondente, **sia in partita**, facendogli indossare l'apposita calotta C (recante una C maiuscola al posto del numero su entrambi i lati). In caso di ET, EDCS o rete del capitano, il direttore di gara indicherà la lettera C con la mano semichiusa e nel caso in cui il giocatore suddetto non possa più prendere parte al gioco dovrà cambiare la calotta con il compagno di squadra che ne prenderà il posto.

Art. 2.3 – CAMBIO CALOTTA

Durante tutto lo svolgimento della partita **è consentito ad ogni squadra un solo cambio di calotta tra il portiere (1 o 13 Rosso) e un giocatore**, sia che siano presenti i due portieri (1 e 13 rosso) sia che ci sia solo un portiere (1 o 13 rosso). Il cambio di calotta è consentito anche nel caso in cui il capitano esca definitivamente dal gioco: in quel caso cederà la sua calottina C al vicecapitano o al giocatore designato a prenderne il posto.

Il cambio di calotta tra giocatori dovrà essere obbligatoriamente comunicato all'arbitro per fare la relativa variazione anche sul verbale di gioco e dovrà avvenire esclusivamente nei momenti di gioco fermo (time out e intervallo tra i tempi di gioco).

Art. 3 - CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco avrà **le seguenti misure minime** (per cat. Esordienti U12 vd specifiche in fondo):

- ✓ 25 m di lunghezza e 10 m di larghezza
- ✓ profondità minima di 1.80 m
- ✓ porte da 3 m di larghezza
- ✓ misura palloni n° 4 per le cat. Ragazzi U14 e Allievi U16, misura n° 5 per le cat. Juniores U18, Seniores U21 e Master O21

Art. 3.1 – STREET WATERPOLO

Sarà possibile giocare anche in **spazi acqua più ridotti** (campi da Street Waterpolo) **con le seguenti misure minime**:

- ✓ 20 m di lunghezza e 10 m di larghezza
- ✓ profondità minima di 1.60 m
- ✓ porte di 2.5 m di larghezza
- ✓ misura palloni n° 4 per le cat. Ragazzi U14 e Allievi U16, misura n° 5 per le cat. Juniores U18, Seniores U21 e Master O21

In tal caso sarà obbligatoria la riduzione del numero di giocatori da 7 a 6 (5 + portiere) e contenere l'area di rigore da 5 a 4 metri.

Art. 4 - TEMPI DI GIOCO

Cat. Esordienti U12: quattro tempi da 6 minuti

Cat. Ragazzi U14 e Allievi U16: quattro tempi da 7 minuti continuati

Cat. Juniores U18, Seniores U21 e Master O21: quattro tempi da 8 minuti continuati

In tutte le categorie **il tempo sarà continuato**, sarà fermato solo in occasione dei time out, al tiro di rigore o su richiesta dell'arbitro.

E' accordato un 1 minuto di intervallo tra i tempi (tra 1° e 2° tempo e tra 3° e 4° tempo) e 1 minuto e 30 secondi a metà partita (tra 2° e 3° tempo). Ogni squadra avrà la possibilità di chiamare **due time out** per partita della durata di 1 minuto ciascuno.

Art. 5 – FORMULA CAMPIONATI

Il numero delle partite sarà determinato dal numero di squadre partecipanti per categoria. La formula è quella di un campionato vero e proprio, con **classifica generale a girone unico o più gironi di categoria**, con partite di sola andata o di andata e ritorno secondo il numero delle squadre partecipanti.

Gli impegni di gioco sono previsti la domenica pomeriggio.

Le categorie che avranno un numero elevato di squadre partecipanti, saranno divise in 2/3 gironi (es. “Serie A”, “Serie B”, ecc.) con criterio di attribuzione determinato dalla classifica finale della passata stagione sportiva. Le nuove società iscritte, accederanno sempre dal girone più basso.

A fine campionato le prime due squadre della “Serie A” accederanno alle semifinali nazionali, contro le prime due squadre degli altri campionati regionali (ad oggi Lombardia e Triveneto) di pari categoria. Le due squadre vincenti si scontreranno nelle finali nazionali. In mancanza dei gironi di pari categoria di altre regioni, le prime due classificate della Serie A si sfideranno nella finale di categoria di metà giugno. A fine campionato, le classifiche dei gironi di categoria, determineranno quanto segue:

- La prima squadra in classifica della Serie B sarà promossa, per la stagione successiva, in Serie A
- L’ultima squadra in classifica del girone Serie A sarà retrocessa, per la stagione successiva, nella Serie B

Le partite avranno inizio a metà NOVEMBRE 2015 e termineranno con le finali di metà GIUGNO 2016.

Art. 6 - PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Ogni partita vinta attribuisce tre punti nella classifica generale, quelle perse zero punti, quelle pareggiate un punto. La mancata presentazione da parte di una squadra all’incontro, comporta automaticamente la SCONFITTA A TAVOLINO con il risultato di 0-5 e l’assegnazione di 2 punti di penalità in classifica generale.

Nel caso in cui la partita inizi in ritardo a causa della mancata puntualità di una delle due squadre o di entrambe, la partita dovrà essere terminata entro e non oltre l’orario di inizio della partita successiva. Qualora questo non avvenga sarà tenuto valido ai fini della classifica il risultato al momento della sospensione della partita.

La classifica dei vari gironi, sarà determinata dalla sommatoria dei punti ottenuti durante il campionato, e in caso di parità in classifica tra due o più squadre, **prevarrà la squadra che si è aggiudicata lo/gli scontro/i diretto/i** (classifica avulsa), e nel caso di ulteriore parità negli scontri diretti la classifica sarà decretata in base alla differenza reti totale.

Art. 6.1 - CLASSIFICA MARCATORI

La classifica marcatori avviene conteggiando i gol effettuati durante le sole partite di campionato: pertanto la classifica marcatori si chiude con l’ultima partita, escludendo le eventuali semifinali e finali. In caso di parità vince l’atleta della società meglio classificata.

Art. 7 - REGOLAMENTO DI GIOCO

SI ADOTTERÀ IL REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO G.A.P.I. – PNI.

QUALSIASI EVENTO STRAORDINARIO NON CONTEMPLATO DAL REGOLAMENTO SARÀ OGGETTO DI VALUTAZIONE DA PARTE DEL CONSIGLIO DEL G.A.P.I. “GRUPPO ARBITRALE PALLANUOTOITALIA”

Art. 7.1 - POSSESSO PALLA

Il primo possesso palla è decretato con la contesa al centro. Nei due tempi successivi il possesso palla iniziale spetterà alla squadra che ha perso la contesa nel primo periodo, iniziando il gioco da centro campo. Nell'ultimo tempo toccherà alla squadra che ha vinto la contesa iniziare il gioco da centro campo. Inoltre l'intervallo tra un quarto e l'altro segnerà l'azzeramento totale del tempo di gioco e di qualsiasi situazione di gioco lasciata in sospeso nel tempo appena concluso.

Il tempo di possesso palla per giocare l'azione di attacco **per le categorie Allievi, Juniores, Seniores e Master** è di **40 secondi continuati**, che partono dal momento in cui il pallone è effettivamente in possesso della squadra che inizia l'azione di attacco e viene azzerato nel momento in cui:

- viene effettuato il tiro
- viene ripreso il gioco su tiro d'angolo
- viene ripreso il gioco a metà campo dopo la segnatura di una rete
- viene ripreso il gioco con rimessa del portiere dalla linea dei 2 metri
- viene ripreso il gioco dopo un cambio palla dovuto ad un contro-fallo della squadra che attacca
- viene decretata una Espulsione Temporanea

Art. 7.2 - ESPULSIONI TEMPORANEE

Le espulsioni temporanee (fallo grave), avranno durata di 20 secondi continuati (ad esclusione della Cat. Esordienti U12, vedi regolamento specifico) **a partire dal momento in cui il giocatore è entrato nell'area del pozzetto**, con sostituzione obbligatoria del giocatore espulso all'interno del pozzetto ed espulsione definitiva con sostituzione al raggiungimento del terzo fallo grave. Il giocatore espulso, dovrà recarsi immediatamente senza interferire nel gioco, pena rigore contro, verso la propria panchina, entrare nel pozzetto ed emergere nello stesso senza toccare o sollevare la corsia che lo delimita.

Il suo sostituto entrerà nel pozzetto e attenderà il permesso dell'arbitro (cambio palla) o del segretario (alla scadenza dei 20 secondi tramite bandierina) per fare rientro nel campo di gioco senza alzare la corsia che delimita l'area del pozzetto.

Qualora il giocatore rientri in maniera irregolare o anticipatamente quando la sua squadra NON È IN POSSESSO DI PALLA, tale azione comporterà l'assegnazione di un tiro di rigore contro la propria squadra. Qualora invece il rientro irregolare del giocatore avvenga quando la sua squadra È IN POSSESSO DI PALLA, sarà assegnato un tiro libero alla squadra avversaria (contro-fallo) e un'espulsione temporanea al giocatore.

In caso di espulsione temporanea e di successiva segnatura di una rete entro il termine dei 20 secondi, AUTOMATICAMENTE la rete segnata azzerà la sostituzione dell'espulso, consentendo al giocatore espulso temporaneamente di riprendere a giocare senza essere sostituito.

Nel caso in cui, una squadra non abbia più giocatori disponibili in panchina per la sostituzione dei giocatori espulsi temporaneamente, sarà data la possibilità di rientrare in gioco, dopo il permesso dell'arbitro o della giuria, all'espulso stesso.

Si ricorda che commettere un fallo da rigore (fallo grave) equivale a commettere un'espulsione temporanea (fallo grave). Quindi, ad esempio, subire un'espulsione temporanea e commettere 2 falli da rigore (o qualsiasi altra combinazione) equivale a commettere 3 falli gravi, perciò il giocatore sarà espulso definitivamente con sostituzione.

Art. 7.3 - ESPULSIONI DEFINITIVE

Il comportamento antisportivo (art. 21.13 reg. tecnico G.A.P.I. - PNI) **e il fallo di brutalità** (art. 21.14 reg. tecnico G.A.P.I. - PNI) **COMPORTANO L'IMMEDIATA ESPULSIONE DEFINITIVA CON SOSTITUZIONE**, l'allontanamento dal piano vasca ed un numero automatico di giornate di squalifica che saranno così assegnate:

- UNA GIORNATA DI SQUALIFICA per EDCS 21.13 dovuta a mancanza di rispetto, linguaggio e/o comportamento scorretto, proteste nei confronti dell'arbitro e/o degli altri atleti;
- DUE GIORNATE DI SQUALIFICA per EDCS 21.13 dovuta a gioco violento;
- TRE GIORNATE DI SQUALIFICA e 2 PUNTI DI PENALITA' in classifica generale per EDCS 21.14 dovuta a brutalità nei confronti dell'arbitro e/o degli altri atleti.

Le squalifiche comminate a tecnici, dirigenti e atleti verranno scontate nella categoria in cui vengono sanzionate.

Art. 7.4 - SOSTITUZIONE GIOCATORI

Le sostituzioni potranno avvenire a GIOCO FERMO (dopo un goal, al timeout e nell'intervallo tra i tempi di gioco) entrando da qualsiasi parte del campo, **o a GIOCO ATTIVO** (nel caso di espulsione temporanea o di palla in gioco) con staffetta dal pozzetto. La perdita di tempo evidente e riscontrata dall'arbitro comporterà il cambio palla.

Nel caso in cui siano presenti in squadra 2 portieri (1 e 13 Rosso) sarà possibile farli giocare alternativamente nei tempi di gioco. Non è ammesso il cambio tra i portieri durante il tempo di gioco, se non in caso di infortunio.

Art. 8 – SQUADRE IN CAMPO

L'ingresso in spogliatoio è consentito SOLO 15 MINUTI PRIMA dell'orario di inizio del riscaldamento (stabilito da calendario) mentre l'ingresso sul piano vasca è consentito esclusivamente al termine della partita precedente, tranne nei campi gara in cui sia prevista una zona apposita destinata al riscaldamento.

Ogni società dovrà presentare al tavolo della segreteria arbitrale, ALMENO 15 MINUTI PRIMA della partita la distinta di gioco, compilata in modo leggibile in ogni sua parte, **unitamente ai cartellini**

dei giocatori inseriti in distinta in ordine di numerazione, compreso il tecnico ed eventuali dirigenti regolarmente tesserati. A fine partita sarà cura della società ritirare cartellini, distinta avversaria, verbale di gioco e tutto il materiale tecnico utilizzato in vasca. In caso di dimenticanze, il personale PallaNuotoItalia non provvederà al recupero di tale materiale.

È diritto e dovere dell'arbitro NON AMMETTERE ALLA PARTITA un atleta, un tecnico o un dirigente che non risulti in regola con l'iscrizione al Campionato e sia sprovvisto del tesserino di gara.

Alla chiamata dell'arbitro i giocatori dovranno indossare la calotta come da distinta di gioco e tenerla indossata per tutta la durata della partita, aver indossato il doppio costume a slip (VIETATO L'USO DEL COSTUME A PANTALONCINO), aver tagliato le unghie ed essersi liberati di braccialetti, collane, anelli e ogni altro oggetto che possa creare problemi durante il gioco a se stessi e agli avversari, come indicato nel Regolamento Tecnico.

Qualora una o entrambe le squadre, si presentino alla gara con un numero di giocatori inferiore a 7 (6 per la cat. Esordienti U12 e nel caso di specie dei campi da "StreetWaterPolo" vedi Art. 3.1) la disputa della gara sarà subordinata alla decisione unanime delle società coinvolte. In caso contrario si potrà dar luogo ad un incontro amichevole fuori classifica.

Art. 8.1 – TECNICI E DIRIGENTI

Tutte le società dovranno avere una persona tesserata come tecnico ogni tre squadre iscritte al Campionato. Se il tecnico è anche atleta o dirigente o tutte e tre le cose insieme, dovrà fare doppio o triplo tesseramento. Mentre in partita è possibile che il tecnico sia anche giocatore, non è possibile che sia anche dirigente.

Per la stagione 2015/2016 **SI RENDE OBBLIGATORIA LA FIGURA DEL DIRIGENTE DI SERVIZIO** per la squadra che gioca in casa; egli avrà il compito di assistere e supportare la terna arbitrale, posizionandosi a fianco del tavolo segreteria. **Resta invece facoltativa per entrambe le squadre la figura del DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE** che dovrà stare seduto in panchina a fianco dei giocatori. In ogni caso ogni squadra potrà mettere in distinta massimo due dirigenti.

Art. 8.2 – ORDINE PUBBLICO

In caso di intemperanze del pubblico sugli spalti prima, durante o dopo la partita, tali da causare problemi di ordine pubblico e da non permettere il normale svolgimento del gioco, sarà comminata **una sanzione di 2 PUNTI DI PENALITÀ** alla società cui siano riconducibili i fattori di disturbo.

Art. 9 - G.A.P.I.: Gruppo Arbitri PallaNuotoItalia

La terna arbitrale (arbitro, giudice di gara e segretario) sarà designata dal **G.A.P.I.** costituito da:

- **Sig. Davide Vukosa**, Direttore Gruppo Arbitri PallaNuotoItalia
cell. 335/8186505 - arbitri@pallanuotoitalia.org
- **Sig. Antonio Cernuschi**, Responsabile Formazione Gruppo Arbitri PallaNuotoItalia
cell. 347/1168333 – antonio.cernuschi1@gmail.com

➤ **Consiglio arbitrale** (Arbitri - Giudici Gara - Segretari G.A.P.I.)

Vista la continua crescita del numero delle partite, si chiede la massima collaborazione alle società per far crescere anche il G.A.P.I. Pertanto **ogni società dovrà OBBLIGATORIAMENTE (pena il rifiuto dell'iscrizione) indicare ogni anno almeno una nuova persona da formare per i servizi di segreteria e arbitraggio**. Per tali persone è previsto un corso di formazione cui seguirà un tirocinio di 8 servizi.

Art. 10 - MATERIALE TECNICO

L'organizzazione di PallaNuotoItalia garantisce per ogni domenica di campionato: campo di gioco regolamentare, assistenza ambulanza/primo soccorso, copertura assicurativa di base tramite il CNS Libertas.

Sarà **obbligatorio** durante tutte le partite di Campionato **l'utilizzo dei PALLONI TRICOLORI PALLANUOTOITALIA**, che saranno forniti gratuitamente alla presentazione del Campionato, nel numero di 1 pallone per ogni squadra partecipante.

Si dovranno utilizzare per la categoria Esordienti U12 palloni n° 3; per le categorie Ragazzi U14 e Allievi U16 i palloni n° 4, per le categorie Juniores U18, Seniores U21 e Master O21 palloni n° 5.

Art. 11 - PREMIAZIONI

Alle Finali PNI di categoria, verranno premiate con coppe e medaglie entrambe le squadre finaliste e con targa il miglior marcatore di ogni categoria. Verrà consegnata inoltre la Coppa Disciplina alla società che più si sarà distinta nel fair-play durante tutta la stagione e la Dimmidisì Cup alla squadra della categoria Master che avrà vinto il campionato in tre edizioni non consecutive.

SPECIFICHE DI GIOCO PER LA CAT. ESORDIENTI U12

In aggiunta agli articoli della presente normativa, si specificano di seguito alcune limitazioni e varianti previste per la categoria Esordienti U12.

Tempi di gioco

Le partite si svolgeranno sulla durata di **4 tempi di 6 minuti continuati**. Sarà possibile per l'allenatore chiamare **due time out** per partita.

Campo di gioco

- ✓ 18/20 m di lunghezza e 8/10 m di larghezza
- ✓ Profondità minima di 1.50 m
- ✓ Porte da 2.00 m o 1.50 m
- ✓ Misura pallone n° 3

Segnalazioni sul lato lungo del campo

- Linea del fuorigioco a 2 m con birillo rosso
- Linea del tiro di rigore a 4 m con birillo giallo
- Linea di metà campo con birillo bianco

Composizione delle squadre

Saranno ammessi a referto per ogni gara **massimo 14 giocatori** (compreso il capitano ed eventuale secondo portiere con calotta 13 rossa) di ambo i sessi **di cui 6 in campo** e 8 in panchina. Indipendentemente da quanto suddetto, ogni società potrà iscrivere un numero illimitato di atleti. Non sarà possibile schierare atleti FUORI QUOTA di entrambi i sessi.

Specifiche di gioco

- ✓ Saranno ritenute infrazioni lanciare/passare/intercettare la palla con due mani.
- ✓ Sarà ritenuta infrazione affondare il pallone.
- ✓ Sarà ritenuta infrazione spingersi dal fondo della vasca.
- ✓ È abolito il tiro diretto dopo aver subito un fallo oltre la linea dei 4 m

Per quanto non specificato, si rimanda per intero al Regolamento GAPI-PNI.