

PALLANUOTO PARALIMPICA

DISCIPLINA PROMOZIONALE DELLA FEDERAZIONE ITALIANA NUOTO PARALIMPICO



NORME GENERALI REGOLAMENTO TECNICO ORGANIZZATIVO 2017

approvato dal C.F. con delibera n. 31 del 24/03/2017

Versione 1.0 – marzo 2017

NORME GENERALI E REGOLAMENTO TECNICO – ORGANIZZATIVO

ART.1 – NORME GENERALI.....	3
ART.2 – AMBITO DI APPLICAZIONE.....	3
ART.3 – STAGIONE SPORTIVA	3
ART.4 – MANIFESTAZIONI ED EVENTI	3
ART.5 – ATLETI / CATEGORIE DEGLI ATLETI / ETA’ MINIMA	4
ART.6 – TUTELA SANITARIA	4
ART.7 – CLASSIFICAZIONE DEGLI ATLETI E PUNTEGGIO	4
ART.8 – SQUADRE E GIOCATORI	5
ART.9 – NUMERO MINIMO DI SQUADRE PARTECIPANTI	5
ART.10 – NORME MINIME, ATTREZZATURE, ABBIGLIAMENTO GARA.....	5
ART.11 – LE FASI DI GIOCO	7
ART.12 – REGOLE DI GIOCO – RIMANDO AD ALTRI REGOLAMENTI	9
ART.13 – ENTRATA IN VIGORE	9



ART. 1 – NORME GENERALI

La Pallanuoto Paralimpica è una disciplina sportiva promozionale ufficialmente riconosciuta e promossa dalla Federazione Italiana Nuoto Paralimpico (FINP).

Possono praticare la Pallanuoto Paralimpica le società sportive regolarmente affiliate alla Federazione nella stagione sportiva di riferimento.

Il presente regolamento è pubblicato sul sito federale e si intende integralmente conosciuto ed accettato dalle società e dai propri tesserati che praticano tale disciplina.

Il presente regolamento può essere oggetto di variazioni durante la stagione sportiva. Le società sportive devono accertarsi che i propri dirigenti, tecnici e atleti, siano a conoscenza dei contenuti del presente regolamento nella sua ultima versione ufficiale.

La Federazione si impegna a dare comunicazione di eventuali modifiche e/o nuove versioni, attraverso i propri canali di comunicazione (internet, mail, ...).

ART. 2 – AMBITO DI APPLICAZIONE

Il presente regolamento deve essere applicato in tutte le manifestazioni ufficiali, riconosciute ed autorizzate dagli organi centrali o periferici della FINP.

Per manifestazione ufficiale, si intendono tutti gli eventi organizzati direttamente dalla Federazione o indetti dalla Federazione e demandati ad organizzatori terzi (società affiliate o altri). Le società che organizzano o partecipano a manifestazioni riconosciute e autorizzate, si impegnano a rispettare e far rispettare il presente regolamento ai propri tesserati.

ART. 3 – STAGIONE SPORTIVA

La stagione sportiva coincide con l'anno solare (dal 1 gennaio al 31 dicembre).

ART. 4 – MANIFESTAZIONI ED EVENTI

Le manifestazioni si dividono in;

- CAMPIONATO NAZIONALE

Viene indetto dalla Federazione Italiana Nuoto Paralimpico e può essere organizzato dalla Federazione stessa o demandato agli organi periferici, a società sportive affiliate o ad Enti terzi.

Devono partecipare minimo 4 squadre.

- CAMPIONATO REGIONALE / INTERREGIONALE

Viene indetto dal Delegato Regionale FINP (in caso di Campionato Interregionale, viene concertato con i Delegati Regionali FINP interessati), può essere organizzato direttamente dal/dai Delegati Regionali FINP o demandato a società sportive affiliate del territorio.

Devono partecipare minimo 3 squadre.

- TORNEO / TROFEO

Viene indetto dalla Federazione o dai suoi organi periferici, o da società sportive affiliate, può essere organizzato dalla federazione o dagli organi periferici o demandato a società sportive affiliate.



Nel caso di organizzazione diretta da parte di una società sportiva affiliata, deve essere preventivamente autorizzato dalla Federazione o dall'organo periferico territoriale per competenza.

Devono partecipare minimo 3 squadre.

ART. 5 – ATLETI, CATEGORIE DEGLI ATLETI, ETA' MINIMA

Visto il carattere promozionale della disciplina, ed in ottica di integrazione e socializzazione attraverso la pratica sportiva;

Possono partecipare a manifestazioni ufficiali, atleti di sesso **MASCHILE** e/o **FEMMINILE** regolarmente tesserati, sia con disabilità sia normodotati, secondo le seguenti categorie;

- **ADFI** - Atleti con Disabilità Fisica
- **ADIR** - Atleti con Disabilità Intellettiva Relazionale (previa autorizzazione o apposita convenzione con la FISDIR)
- **ANOR** - Atleti Normodotati

tutti gli atleti devono avere almeno 12 anni di età, compiuti nella stagione sportiva di riferimento (per la stagione 2017 i nati nell'anno 2005), non è prevista un'età massima.

ART. 6 – TUTELA SANITARIA

Ogni atleta per poter partecipare all'attività federale, deve essere in possesso per la stagione in corso, ed in base alla categoria di appartenenza (**ADFI**, **ADIR**, **ANOR**) del relativo certificato di idoneità allo sport agonistico della Pallanuoto, rilasciato esclusivamente da Medici Specialisti di Medicina dello Sport autorizzati e secondo la normativa vigente sulla Tutela Sanitaria, (D.M. 18-02-1982 per la categoria **ANOR** e D.M. 04-03-1993 per le categorie **ADFI** e **ADIR**).

ART. 7 – CLASSIFICAZIONE DEGLI ATLETI E PUNTEGGIO

Essendo la disciplina nuova e in fase sperimentale e non essendoci ancora dati concreti per definire eventuali classificazioni di atleti e attribuire ad ogni classe dei punteggi.

NON sono previste (almeno inizialmente), classificazioni funzionali e relativi punteggi.

Un sistema di classificazione e attribuzione di punteggi, sarà oggetto di studio di un'apposita commissione (Tecnico/Medica) istituita dalla Federazione.

E' indispensabile saper mantenere un buon galleggiamento in acqua, sia in posizione verticale, sia in posizione orizzontale prona e supina.

ART. 8 – SQUADRE E GIOCATORI

Tutte le squadre devono essere composte da un minimo di 10 (dieci) e un massimo di 13 (tredici) giocatori MASCHI e/o FEMMINE da far ruotare nell'arco di un incontro (14 se con secondo portiere).

Ogni squadra deve avere nel suo organico almeno 5 giocatori disabili delle categorie ADFI e/o ADIR.

Qualora una società regolarmente affiliata alla federazione, non abbia nel suo organico il numero sufficiente di atleti delle sopracitate categorie, per poter partecipare alle manifestazioni ufficiali, potrà optare a scelta tra una delle seguenti soluzioni;

- a) Chiedere in prestito momentaneo atleti da altre società affiliate
- b) Costituire assieme ad altra/e società affiliata/e (con semplice autorizzazione della FINP e senza obbligo di nuova costituzione e affiliazione), una rappresentativa territoriale/regionale per area geografica.

- GIOCATORI IN CAMPO

Ogni squadra può schierare durante la partita:

- o 7 giocatori in acqua (6 + portiere)
 - o 6 giocatori in panchina
- 1) In acqua dovranno essere sempre presenti, minimo 3 giocatori disabili delle categorie ADFI e/o ADIR, i restanti giocatori potranno essere normodotati, ossia della categoria ANOR.
 - 2) Il portiere può essere un'atleta disabile, ma in aggiunta ai 3 previsti al precedente punto 1).

ART. 9 – NUMERO MINIMO DI SQUADRE PARTECIPANTI

Il numero minimo di squadre partecipanti per organizzare un evento federale è fissato a 3 (tre) squadre regolarmente affiliate o regolarmente costituite per territorio.

Qualora il numero di squadre regolarmente iscritte ad un evento federale siano meno di 3 (tre), l'evento non può essere considerato ufficiale.

La Federazione al fine di rendere l'evento ufficiale, ha la facoltà di costituire rappresentative omogenee per territorio, numero di atleti, categorie di atleti, reperendo gli atleti dalle singole società affiliate in accordo con le stesse.

Se, anche attraverso la costituzione di rappresentative non viene raggiunto il numero minimo, l'evento non sarà considerato ufficiale, ma potrà comunque essere svolto a titolo di amichevole con il semplice patrocinio federale.

ART. 10 – NORME MINIME, ATTREZZATURE, ABBIGLIAMENTO GARA

Tutti gli eventi federali, organizzati, indetti o patrocinati dalla Federazione, devono rispettare le seguenti norme minime;

- l'impianto gara deve essere dotato obbligatoriamente di dispositivo DAE e di personale qualificato al suo utilizzo.
- L'impianto gara deve essere accessibile senza barriere architettoniche, in tutte le aree destinate a giocatori e pubblico (spogliatoi, piano vasca, tribune).

- In tutte le manifestazioni organizzate, riconosciute o patrocinate dalla Federazione devono essere presenti per tutta la durata dell'evento, un medico e un'ambulanza con personale paramedico.

I. CAMPO GARA.

- Il campo gara deve avere una lunghezza minima di mt. 15 e massima di mt. 20
- La larghezza non deve essere inferiore a mt. 10 e superiore a mt. 20
- La profondità minima dell'acqua non deve in nessun punto del campo gara, essere inferiore a mt. 1,80
- Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (mt. 4), dei 2 metri devono essere chiaramente segnate, con birilli o segnali nelle corsie, su ciascuno dei due lati maggiori del campo. I segnali devono risultare ben visibili durante tutto lo svolgimento della partita e i colori dovranno essere i seguenti:

SEGNALI:

- bianco: linea di porta e metà campo;
- rosso: linea dei 2 metri, dalla linea di porta;
- giallo: linea dei 4 metri, dalla linea di porta (AREA DI RIGORE).

II. LE PORTE

La larghezza delle porte è di mt. 3 misurati internamente tra i due montanti, la traversa deve essere a mt. 0,90 dal pelo dell'acqua.

III. TEMPERATURA DELL'ACQUA

La temperatura dell'acqua deve essere minimo 27°C massimo 30°C.

IV. PALLONI

Il pallone deve essere perfettamente sferico, gonfiato completamente e munito di camera d'aria con valvola che si chiude da sé; deve essere impermeabile, senza cuciture o sporgenze esterne e non deve essere spalmato di sostanze grasse.

Deve essere utilizzato il pallone della misura N.3.

V. CALOTTE

Le calotte devono essere di colore contrastante, diverso dal rosso e diverso dal colore della palla, devono essere numerate ai due lati.

Il portiere indosserà la calotta rossa (n.1), e le altre calotte saranno numerate dal n. 2 al n. 13. Le calotte devono essere dotate di para orecchi malleabili dello stesso colore delle calotte indossate dalla squadra.

Le calotte devono essere allacciate sotto il mento.

VI. COSTUMI GARA

I giocatori devono indossare:

i maschi; il doppio costume a slip o costume singolo apposito per la pallanuoto, ritenuto idoneo dall'arbitro.

Le femmine; doppio costume intero tipo olimpionico.

I costumi non devono essere trasparenti e non devono avere fibbie, bottoni, cerniere o altre forme di chiusura diverse dal semplice laccetto di cotone.

VII. DISPOSITIVI AMMESSI, DISPOSITIVI VIETATI

Un giocatore potrà indossare in acqua esclusivamente il costume (singolo o doppio) e la calottina numerata.

Un giocatore con disabilità visiva, oltre al costume (singolo o doppio) ed alla calottina numerata, potrà, se ritenuto idoneo ed approvato dall'arbitro, utilizzare occhialini correttivi/protettivi esclusivamente di materiale plastico malleabile.

Sono vietati sempre e comunque; anelli, cinture, catenine, orecchini, protesi ed ogni oggetto che può recare un danno fisico a se stessi o agli avversari, inoltre le unghie di mani e piedi devono essere tagliate in maniera adeguata.

VIII. UFFICIALI DI GARA

Nelle manifestazioni FINP, dovranno essere utilizzati se previsti dagli Albi Federali, Arbitri e Ufficiali di Gara della Federazione, in alternativa potranno essere utilizzati Arbitri e Ufficiali di Gara della Federazione Italiana Nuoto (FIN) o di Enti riconosciuti di Promozione Sportiva.

IX. PANCHINA

Le panchine vanno collocate (salvo eventuali deroghe) nel lato opposto al tavolo della giuria dietro la linea di fondo campo, nell'immediata vicinanza dell'area di rientro delle espulsioni.

Sono autorizzati a sedere in panchina 11 (undici) persone in totale, di cui 6 (sei) giocatori di riserva, l'allenatore ed altre 4 (quattro) persone, ad esempio: il dirigente accompagnatore, il medico, il fisioterapista, il vice-allenatore.

I presenti in panchina devono essere iscritti a verbale con indicata la qualifica ed il numero di tessera Federale e non possono allontanarsi dalla propria panchina, ad eccezione del tecnico, salvo che nell'intervallo dei tempi e durante i time-out.

E' ammessa, nell'area retrostante le panchine la presenza dei Presidenti o loro delegati che devono, per essere ammessi, produrre la tessera Federale che ne attesti la propria qualifica.

L'arbitro, qualora i presenti in panchina assumano atteggiamenti irrispettosi nei confronti del suo operato, della giuria, degli avversari, può espellerli immediatamente dal campo esponendo loro il cartellino rosso.

I giocatori in panchina devono, per tutta la durata dell'incontro, indossare la calottina, ad eccezione dei giocatori espulsi definitivamente che devono rapidamente abbandonare il piano vasca e recarsi negli spogliatoi.

I dirigenti in panchina e l'allenatore devono indossare divise uniformi tra di loro (maglia e pantalone), fatto salvo per le figure dei Presidenti o loro delegati.

ART. 11 – LE FASI DI GIOCO

**- LA PARTITA,
TEMPI DI GIOCO**

- ogni partita dura 4 tempi
- ogni tempo dura 7 minuti continuati (il tempo si ferma solo in caso di; tiro di rigore, time out, o su richiesta dell'arbitro)
- ogni azione di gioco deve concludersi in 45 secondi
- ogni espulsione temporanea dura 20 secondi

INTERVALLO TRA I TEMPI

- 2 minuti di intervallo tra 1° e 2° tempo e tra 3° e 4° tempo
- 5 minuti a metà gara tra 2° e 3° tempo
- 1 minuto per ogni time out (ogni squadra può chiamare 2 time out per partita)

Solo in caso di finale per assegnare il primo e secondo posto o il terzo e quarto, saranno previsti in caso di parità al termine dei tempi regolamentari;

- 2 tempi supplementari della durata di 2 minuti ciascuno, con un intervallo tra un tempo e l'altro di 1 minuto
- In caso di parità dopo i tempi supplementari si procederà con 3 tiri di rigore per squadra
- In caso di ulteriore parità, si prenderanno in considerazione i gol fatti durante le fasi del torneo.

- ESPULSIONI TEMPORANEE PER CATEGORIE ADFI – ADIR

Le espulsioni temporanee (fallo grave), inflitte ad atleti delle categorie ADFI o ADIR, non avranno durata di 20 secondi ma basterà che il giocatore espulso si rechi velocemente nell'area del pozzetto senza interferire nel gioco (pena rigore contro); al raggiungimento del terzo fallo grave non potrà più rientrare in gioco per quella partita. Qualora il giocatore rientri in maniera irregolare 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.

- SOSTITUZIONE GIOCATORI

Le sostituzioni potranno avvenire a **GIOCO FERMO** (dopo un goal, al time out 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. Nel caso in cui siano presenti in squadra due portieri sarà possibile sostituirli tra loro solo tra un tempo e l'altro. Non è ammesso il cambio tra i portieri durante il tempo di gioco, se non in caso di infortunio.

- DISTINTA DI GIOCO

Ogni squadra dovrà presentare al tavolo giuria due copie della distinta di gioco compilata correttamente (segnalando la quota dei 5 giocatori disabili) e i numeri dei giocatori dovranno essere gli stessi per tutta la durata della partita.



ART. 12 – REGOLE DI GIOCO - RIMANDO AD ALTRI REGOLAMENTI

ZONA NO FALLO: nell'area dei 2 mt, delimitata dai birilli o dalla linea rossa, non è ammesso il contatto fisico; il giocatore può contrastare il proprio avversario, rimanendo ad una distanza minima di 0,30mt, alzando un solo braccio.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento, si rimanda ai regolamenti Generale e Tecnico della pallanuoto della FIN.

ART. 13 – ENTRATA IN VIGORE

Il presente regolamento sostituisce ogni precedente versione ed entra in vigore a partire dalla data di approvazione dal Consiglio Federale della FINP con apposita delibera.

Il numero e la data della delibera di approvazione viene riportata in prima pagina di copertina ed in calce in ultima pagina.

Letto e approvato dal Consiglio Federale FINP del 24/03/2017