



PALLANUOTO PARALIMPICA

DISCIPLINA DELLA FEDERAZIONE ITALIANA NUOTO PARALIMPICO

NORME GENERALI E REGOLAMENTO TECNICO | ORGANIZZATIVO

Approvato dal C.F. con delibera n° 15 del 27/11/2020

Sommario

ART. 1 – NORME GENERALI	3
ART. 2 – AMBITO DI APPLICAZIONE	3
ART. 3 – STAGIONE SPORTIVA	3
ART. 4 – MANIFESTAZIONI ED EVENTI	4
ART. 5 – ATLETI, CATEGORIE DEGLI ATLETI, ETA' MINIMA	4
ART. 6 – TUTELA SANITARIA	4
ART. 7 – CLASSIFICAZIONE DEGLI ATLETI E PUNTEGGIO	5
ART. 8 – SQUADRE E GIOCATORI	5
ART. 9 – COLLEGIALI	6
ART. 10 – NORME MINIME	6
ART. 11 – ATTREZZATURE	6
ART.12 – UFFICIALI DI GARA	8
ART. 13 – PANCHINA	8
ART. 14 – FASI DI GIOCO, ESPULSIONI, TIME – OUT	8
ART. 15 - REGOLE DI GIOCO, CLASSIFICHE E PUNTEGGI, RIMANDO AD ALTRI REGOLAMENTI	10
ART. 16 – ENTRATA IN VIGORE	11

ART. 1 – NORME GENERALI

La Pallanuoto Paralimpica è una disciplina sportiva 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 A CONCENTRAMENTO TERRITORIALE**
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.
- **COPPA ITALIA**
Viene indetta dalla Federazione Italiana Nuoto Paralimpico e può essere organizzata dalla Federazione stessa o demandata agli organi periferici, a società sportive affiliate o ad Enti terzi.
- **TORNEO**
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

Possono partecipare a manifestazioni ufficiali, atleti di sesso MASCHILE e/o FEMMINILE, con disabilità fisica. È permessa la presenza in squadra di un solo atleta “normodotato”

- ✓ **ADFI - Atleti con Disabilità fisica**
- ✓ **ANOR - Atleti Normodotati**

Tutti gli atleti devono avere almeno 12 anni di età, compiuti nella stagione sportiva di riferimento, non è prevista un'età massima per gli atleti disabili.

Tutti gli atleti devono essere regolarmente tesserati FINP, il tesseramento ha validità annuale e viene rilasciato alla società richiedente.

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, 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).

Tale certificato va conservato come da disposizioni ministeriali presso gli atti della società di appartenenza per 5 anni ed è indispensabile, per l'ammissione alla gara, ad ogni eventuale richiesta dell'arbitro, esibire il documento di identità e il certificato di idoneità medico sportiva.

ART. 7 – CLASSIFICAZIONE DEGLI ATLETI E PUNTEGGIO

Essendo la disciplina 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, è oggetto di studio di un'apposita commissione (Tecnico/Medica) istituita dalla Federazione.

ART. 8 – SQUADRE E GIOCATORI

Tutte le squadre devono essere composte da un minimo di 5 (cinque) e un massimo di 15 (quindici) giocatori maschi e/o femmine da far ruotare nell'arco dell'incontro. Per ciascuna squadra, un giocatore dovrà svolgere le funzioni di capitano, sarà quindi responsabile dell'ordine e della disciplina della squadra.

GIOCATORI IN CAMPO

Ogni squadra può schierare durante la partita:

- 5 giocatori in acqua (4 + portiere)
- 10 giocatori in panchina

Ogni squadra deve avere nel suo organico almeno 4 giocatori disabili delle categorie ADFI. Ogni squadra può far partecipare agli incontri un solo atleta normodotato secondo le seguenti direttive:

- Può giocare solo ed esclusivamente nel ruolo di portiere;
- Deve essere maggiorenne (over 18);
- Non deve essere un atleta agonista da almeno 5 anni;
- Può appartenere alla categoria Master;

Si rimanda al buon senso di ogni Società l'inserimento dell'atleta normodotato all'interno dell'organico.

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 alla FINP le quali potranno concedere l'atleta in prestito con il limite alla sola attività pallanuotistica per la sola stagione in corso. Il trasferimento presso la nuova società deve avvenire entro i 15 giorni antecedenti l'inizio del torneo/campionato nel quale partecipa la società destinataria del prestito.
- b) Costituire assieme ad altre/e società affiliata/e, una rappresentativa territoriale/regionale per area geografica.

ART. 9 – COLLEGIALI

La Federazione si riserva la facoltà di organizzare stage e collegiali al fine di valutare e selezionare i migliori atleti sul territorio nazionale.

ART. 10 – NORME MINIME

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).

- MEDICO DI SERVIZIO
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. Il medico di servizio deve essere sul campo gara dall'inizio della manifestazione munito di tesserino di iscrizione all'albo professionale da esibire all'arbitro. In mancanza del medico di servizio l'arbitro non può dare inizio all'incontro.

- FORZA PUBBLICA
Richiesta a cura della società ospitante, da effettuarsi almeno 5 gg prima dell'incontro inviando a mezzo raccomandata o fax la richiesta indicando giorno, orario e sede della manifestazione e allegando il report di trasmissione da cui risulti l'esito positivo. Una copia di tale richiesta dovrà esser presentata all'arbitro unitamente alla lista dei giocatori.

- DIRIGENTE A DISPOSIZIONE
La società ospitante deve mettere a disposizione dell'arbitro un dirigente con il compito di assicurare l'ordine sul piano vasca e di rimanere a disposizione dell'arbitro.

- La società ospitante è ritenuta altresì responsabile del comportamento dei propri sostenitori.

ART. 11 – ATTREZZATURE

I. CAMPO GARA

- Il campo gara deve avere una lunghezza massima di mt. 20;
- La larghezza non deve essere inferiore a mt. 10 e superiore a mt. 16;
- 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. 5), 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:

II. SEGNALI

- 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 (AREA DI RIGORE).

III. DOTAZIONI

- La società ospitante deve dotarsi di tabellone segnatempo e di almeno un contasecondi da 45" da posizionarsi sul lato del campo.
- Non obbligatorio il dispositivo di chiamata time-out. Quest'ultimo sarà richiesto dai tecnici delle

rispettive squadre chiamando l'arbitro e segnalandolo con le mani a T.

IV. 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.

V. TEMPERATURA DELL' ACQUA

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

VI. 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.
- Sono utilizzabili esclusivamente palloni N.4 senza obblighi di colorazione.
- La società ospitante deve mettere a disposizione della società ospite un numero adeguato di palloni (almeno 4) necessari sia per il riscaldamento che per l'incontro.

VII. 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. 15.
- 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.
- L' eventuale cuffia indossata sotto la calottina deve essere di una colorazione uguale o simile alla calottina, la società ospitante deve mettere a disposizione della giuria una serie completa di calottine (bianche e nere) da tenere di riserva in caso di rottura o perdita delle calottine utilizzate dai giocatori.

VIII. COSTUMI GARA

- Uomini il doppio costume a slip o costume singolo apposito per la pallanuoto, ritenuto idoneo dall'arbitro.
- Donne doppio costume intero tipo olimpionico.

IX. DISPOSITIVI AMMESSI, DISPOSITIVI VIETATI

- Un giocatore potrà indossare in acqua esclusivamente il costume (singolo o doppio) e la calottina numerata.
- Sono vietati sempre e comunque: anelli, cinture, catenine, orecchini, protesi ed ogni oggetto che può recare un danno fisico a sé stessi o agli avversari, inoltre le unghie di mani e piedi devono essere tagliate in maniera adeguata.

ART.12 – 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. Arbitraggio singolo senza giudici di porta, lo stesso opererà dal lato dove è sistemato il tavolo della giuria.

- Gli incarichi di segretario/cronometrista possono essere svolti da arbitri ufficiali, da tecnici o da dirigenti che siano regolarmente tesserati FINP o FIN.

ART. 13 – 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 13 (tredici) persone in totale, di cui 10 (dieci) giocatori di riserva, l'allenatore ed altre 2 (due) 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.
- È 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.
- Nel caso di allenatore/giocatore nell'ambito della stessa partita è consentita la trascrizione in distinta del doppio nominativo.

ART. 14 – FASI DI GIOCO, ESPULSIONI, TIME – OUT

PRESENTAZIONE

- Le squadre al completo insieme agli arbitri si schiereranno sul bordo vasca prima dell'inizio della partita per la presentazione dell'incontro. Gli atleti dovranno essere in uniforme (accappatoio o t-shirt).

LA PARTITA

- TEMPI DI GIOCO
- Ogni partita dura 4 tempi
- Ogni tempo dura 7 minuti effettivi
- Ogni azione di gioco deve concludersi in 45 secondi; una seconda azione di attacco derivata da una ribattuta o da una rimessa dai 2 mt. durerà 30 secondi
- Ogni squadra avrà a disposizione 1 time-out per ogni periodo di gioco

– INTERVALLO TRA I TEMPI

- 3 minuti di intervallo tra 1° e 2° tempo e tra 3° e 4° tempo
- 5 minuti a metà gara tra 2° e 3° tempo per permettere il cambio campo
- 1'30" per ogni time out

– ESPULSIONI TEMPORANEE

- L' espulsione temporanea (fallo grave) prevede la permanenza nel pozzetto per 30 secondi.
- Il giocatore espulso dovrà quindi recarsi velocemente nell'area del pozzetto (posto sotto la propria panchina) senza interferire nel gioco (pena rigore contro); potrà rientrare in campo solo dopo apposita segnalazione del giudice arbitro (paletta bianca o blu in base al colore della calottina del giocatore espulso).
- Un altro giocatore entrando nel pozzetto potrà effettuare il cambio e sostituire il giocatore espulso. Il limite di falli gravi è fissato a 3 (tre). Al raggiungimento del terzo fallo grave non potrà più rientrare in gioco per quella partita.
- In caso di brutalità l'atleta non potrà più partecipare al gioco e sarà assegnato un tiro di rigore alla squadra avversaria.
- L'atleta responsabile dell'atto sarà punito con la squalifica automatica di 2 (due) giornate (riferimento regolamento generale pallanuoto FIN).

– 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 o dopo un gol.
- Non sarà possibile il cambio tra i portieri durante il tempo di gioco, se non in caso di infortunio.
- Il giocatore che sostituirà il portiere dovrà effettuare il cambio calotta con la rossa, informando arbitro e giuria.

– RICHIESTA TIME-OUT

- Ogni squadra può richiedere un time-out per ogni periodo di gioco.
- Il time-out può essere richiesto soltanto in possesso di palla dal tecnico, in assenza di questo, in ordine dal vice-allenatore, dal dirigente e dal capitano.
- La durata è di 1'30", il gioco riprende dalla metà campo.
- Se viene richiesto un ulteriore time-out non consentito, il gioco verrà fermato e ci sarà un cambio palla con la ripresa del gioco dalla metà campo.
- Se si richiede il time-out senza il possesso della palla il gioco verrà fermato e sarà assegnato un tiro di rigore a favore della squadra avversaria. Nell'ultimo periodo di gioco del quarto tempo la squadra beneficiaria del tiro di rigore potrà in alternativa a questo richiedere di usufruire di un nuovo periodo di possesso palla.
- Durante i time-out si possono effettuare sostituzioni.

– DISTINTA DI GIOCO

- Ogni squadra dovrà presentare al tavolo giuria due copie della distinta di gioco compilata correttamente e i numeri dei giocatori dovranno essere gli stessi per tutta la durata della partita.
- Tutti i presenti in panchina devono essere iscritti in distinta con indicata la qualifica ed il numero di

tessera Federale.

ART. 15 - REGOLE DI GIOCO, CLASSIFICHE E PUNTEGGI, RIMANDO AD ALTRI REGOLAMENTI

1. Non si può lanciare, passare o tirare in porta la palla con due mani, sarà invece possibile fermare e/o toccare il pallone con due mani;
2. Non si può affondare, portare, trattenere l'intero pallone sott'acqua quando si è attaccati;
3. Il portiere non può toccare il pallone oltre la linea di metà campo o sorpassarla;
4. Non è consentito ad alcun giocatore colpire il pallone con il pugno chiuso, ad eccezione del portiere all'interno dell'area dei 5 mt;
5. Il tiro libero deve essere effettuato in modo che tutti gli altri giocatori possano vedere bene quando il pallone lascia la mano del giocatore che effettua il tiro. È consentito il palleggio (dribbling), prima di effettuare il passaggio ad un altro giocatore. Il pallone è considerato in gioco dal momento che lascia la mano del giocatore che effettua il tiro libero. Se la palla non viene battuta entro 5 secondi, viene considerata in gioco.
Se il giocatore batte il fallo e rimette in gioco la palla fuori i 5 metri non può tirare in porta e segnare dopo aver fintato un tiro o nuotato con la palla;
6. In occasione di una rimessa laterale dai 2 mt, non è consentito tirare direttamente in porta. È obbligatorio passare la palla ad un compagno;
7. Un difensore non può impedire da dietro ad un attaccante con le spalle rivolte verso alla porta e dentro l'area dei 5 metri di tirare in porta, senza che il difensore tocchi esclusivamente la palla.

– CLASSIFICHE E PUNTEGGI

Ad ogni partita vengono assegnati i seguenti punteggi: 3 (tre) punti per la vittoria, 1 (uno) punto per il pareggio; 0 (zero) punti per la sconfitta.

- La classifica sarà data dalla risultante della somma dei punti acquisiti dalle squadre nei vari incontri.
- In caso di parità si fa riferimento al regolamento generale pallanuoto FIN.
- Sarà la FINP a provvedere alla premiazione per gli eventi ufficiali.
- 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 vengono riportati in prima pagina di copertina ed in calce in ultima pagina.

ART. 16 – ENTRATA IN VIGORE

- ✓ Letto e approvato dal Consiglio Federale FINP