

PALLANUOTO PARALIMPICA

DISCIPLINA DELLA FEDERAZIONE ITALIANA NUOTO PARALIMPICO

NORME GENERALI E REGOLAMENTO TECNICO | ORGANIZZATIVO

Approvato dal C.F. con delibera n° 94 del 29/04/2022



Sommario

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 – COLLEGIALI	6
ART. 10 – NORME MINIME	6
ART. 11 – ATTREZZATURE	7
ART.12 – UFFICIALI DI GARA	9
ART. 13 – PANCHINA	10
ART. 14 – FASI DI GIOCO, ESPULSIONI, TIME – OUT	11
ART. 15 - REGOLE DI GIOCO, CLASSIFICHE E PUNTEGGI, RIMANDO AD ALTRI REGOLAMENTI	13
ART. 16 – ENTRATA IN VIGORE	14

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 "SERIE A" - CONCENTRAMENTO TERRITORIALE**
Viene indetto dalla FINP e può essere organizzato dalla Federazione stessa o demandato agli organi periferici, a società sportive affiliate o ad Enti terzi.
- **COPPA ITALIA – FINAL FOUR**
Viene indetta dalla FINP e può essere organizzata dalla Federazione stessa o demandata agli organi periferici, a società sportive affiliate o ad Enti terzi.
- **SUPERCOPPA ITALIANA**
Viene indetta dalla FINP e può essere organizzata dalla Federazione stessa o demandata agli organi periferici, a società sportive affiliate o ad Enti terzi.
La sede sarà scelta dalla Federazione Italiana Nuoto Paralimpico.
- **TORNEO**
Viene indetto dalla Federazione o dai suoi organi periferici, o da società sportive affiliate, può essere organizzato dalla FINP 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.

✓ **ADFI - Atleti con Disabilità fisica**

Tutti gli atleti devono avere almeno 14 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 (Classificazione) 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

Per garantire una competizione equa, tutti gli sport di squadra paralimpica adottano un sistema che ha come obiettivo quello di assicurare che la vittoria di una squadra venga determinata dall'abilità, dal fitness, dalla potenza, dalla resistenza, dalla capacità tattica e dalla concentrazione mentale (gli stessi fattori che rappresentano il successo nello sport di squadra dei normodotati). Questo processo è chiamato classificazione e il suo scopo è quello di minimizzare l'impatto delle limitazioni derivate dalla disabilità, sulla disciplina sportiva. Avere una disabilità potrebbe non essere sufficiente, l'impatto della disabilità nei confronti del singolo sport deve essere provato. Il raggruppamento degli atleti in base al loro grado di limitazione funzionale derivante dalla disabilità è chiamato "Classe Sportiva". Attraverso la classificazione, viene stabilito se gli atleti siano idonei o meno (concetto di disabilità minima/massima) a competere in uno sport di squadra paralimpica e viene determinata la classe sportiva.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI

(Vedi Regolamento delle Classificazioni per la Pallanuoto – Stagione sportiva 2022)

BONUS

Sono previsti dei bonus (solo a livello Federale) sul proprio punteggio da cartellino agli atleti che rientrano fra le seguenti categorie:

1. Sesso femminile - **1.00 punti**
2. Primo anno di tesseramento FINP (atleta mai tesserato) - **0.5 punti**
3. Per il primo anno, per favorire l'inserimento di portieri con disabilità, si adotterà una classe specifica (**WP 4.5**) per atleti che possiedono una disabilità fisica che non soddisfa il minimum impairment per la disciplina della pallanuoto, ma non possono essere considerati altresì normodotati.
Questi giocatori potranno ricoprire solo ed esclusivamente il ruolo di portiere.

Per la classe WP 4.5 non saranno previsti bonus;

I bonus sono cumulabili (es. atleta di sesso femminile al primo anno di tesseramento -1.5 punti);

Per la stagione agonistica 2022, durante una partita, in nessun momento, una squadra deve avere in campo giocatori la cui somma totale dei punteggi sia superiore a 18.5 pt.

Il punteggio si applica alle sole competizioni ufficiali della FINP di seguito riportate:

- Campionato di Serie "A" (girone unico o gironi per aree)
- Coppa Italia
- Supercoppa Italiana
- Tornei Federali

Possono essere apportate variazioni nelle altre competizioni.

Sanzione

Se in qualsiasi momento della gara una squadra supera il limite di 18.5 punti, sarà sanzionata con un fallo tecnico all'allenatore, contestualmente la formazione in campo verrà corretta e la squadra che ha commesso l'errore subirà un cambio palla.

Dal secondo fallo tecnico la squadra subirà un tiro di rigore.

ART. 8 – SQUADRE E GIOCATORI

Tutte le squadre devono essere composte da un minimo di 6 (sei) a 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:

- 6 giocatori in acqua (5 + portiere)

- 9 giocatori in panchina

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 (per la sola disciplina del Nuoto) 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

CAMPO GARA

- Qualsiasi società o ente terzo, che organizzi gli incontri di pallanuoto, sarà responsabile dell'organizzazione materiale, della delimitazione esatta del campo di gioco e dovrà fornire tutto il materiale e gli accessori relativi.
- In una partita diretta da un solo Arbitro, lo stesso opererà dal lato dove è sistemato il tavolo della Giuria.
- Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore, 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 6 metri, dalla linea di porta;
 - rosso: linea dei 5 metri, dalla linea di porta per indicare la posizione da cui va battuto il tiro di rigore.
- Il campo gara deve avere una lunghezza minima di mt 20 e massima di mt 25;
- La larghezza non deve essere inferiore a mt. 10 e superiore a mt. 12;
- La profondità minima dell'acqua non deve in nessun punto del campo gara, essere inferiore a mt. 1,80;
- Deve essere previsto uno spazio sufficiente per consentire agli arbitri di circolare liberamente da un capo all'altro del campo di gioco.
- Devono essere fornite al secondo Segretario bandiere o palette segnaletiche di colore bianco, nero (o blu) rossa e gialla.

N.B.: Le Società ospitanti dovranno sempre avere a disposizione nella mezz'ora antecedente l'inizio dell'incontro, un termometro e un metro lineare, per consentire all'Arbitro/i le necessarie misurazioni.

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

- 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.
- La larghezza delle porte è di mt. 3 misurati internamente tra i due montanti, la traversa o la sbarra trasversale 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.
- 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.

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.
- Gli Arbitri avranno il controllo assoluto del gioco, e la loro autorità sui giocatori dovrà essere effettiva durante tutto il tempo che essi sono nell'area delimitata della piscina. Tutte le decisioni degli Arbitri, in materia di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del regolamento deve essere accettata durante tutta la partita. In qualsiasi situazione gli Arbitri non devono fare congetture per quanto riguarda i fatti ma debbono interpretare al massimo della loro capacità quello che rilevano.
- Gli Arbitri hanno la discrezionalità di fischiare (o non fischiare) un fallo semplice, di espulsione o di rigore qualora ritengano che l'intervento possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che attacca. Gli arbitri dovranno interpretare l'azione fischiando o non fischiando un fallo in favore della squadra che attacca se, a loro avviso, ciò possa costituire un vantaggio per la squadra in attacco.
- Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare ad un giocatore di uscire dall'acqua ai sensi delle appropriate regole e, nel caso in cui il giocatore si rifiutasse di uscire, la partita dovrà essere sospesa.
- Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare l'allontanamento dal campo di gara ad un qualsiasi giocatore, una riserva, uno spettatore, o un dirigente, il cui comportamento gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera appropriata ed imparziale.
- Gli Arbitri hanno il diritto di sospendere la partita in qualsiasi istante se, a loro giudizio, la condotta dei giocatori o degli spettatori oppure altre circostanze possono impedire il regolare svolgimento della stessa. In tutti i casi in cui la partita fosse interrotta, gli Arbitri dovranno stendere un rapporto ed inoltrarlo ai competenti Organi Federali.
[Nota: saranno adottati due cartellini di colore giallo e rosso per controllare il comportamento delle panchine e dei giocatori che continuano a giocare non correttamente od a simulare da utilizzarsi seguendo queste indicazioni: Il GIALLO si utilizzerà come richiamo ufficiale per il tecnico e per la squadra del giocatore che, secondo l'opinione dell'Arbitro, gioca non correttamente o simula; mentre per i campionati Italiani il dirigente in panchina, in caso di comportamento scorretto, deve essere sanzionato direttamente con il ROSSO. In seguito alla segnalazione con il cartellino ROSSO, il tecnico, il dirigente, dovranno lasciare la panchina e andare in tribuna o in un recinto preventivamente concordato, mentre i giocatori dovranno uscire dall'acqua ed uscire dall'area di competizione. (Si rende noto che un tecnico può essere sanzionato direttamente con il ROSSO, senza il precedente GIALLO, dove la gravità dell'infrazione lo preveda)]
- In caso di arbitraggio doppio senza giudici di porta, gli stessi opereranno uno dal lato dove è sistemato il tavolo della giuria e l'altro dal lato opposto.
- Gli incarichi di segretario/cronometrista possono essere svolti da arbitri ufficiali, da tecnici o da dirigenti che siano regolarmente tesserati FINP o FIN.
- Sono compiti dei Cronometristi:
 - a) rilevare l'esatta durata del gioco effettivo, dei timeout, e degli intervalli fra i tempi di gioco;
 - b) rilevare il periodo di continuato possesso del pallone da parte di ciascuna squadra;
 - c) rilevare i tempi di espulsione dei giocatori espulsi in accordo con le regole, ed anche la durata del tempo di rientro dei giocatori espulsi temporaneamente dal gioco o dei loro sostituti;
 - d) far annunciare, attraverso il microfono, l'inizio dell'ultimo minuto della partita.

- e) fischiare dopo 75 secondi e alla fine di ciascun timeout;
- Il Cronometrista deve segnalare mediante un colpo di fischietto (o attraverso un altro mezzo provvisto di suono acusticamente efficiente) la fine dei tempi di gioco indipendentemente da quello dell'Arbitro, il suo segnale ha effetto immediato fatta eccezione:
 - a) qualora nello stesso istante l'Arbitro accordi un tiro di rigore, in questo caso il tiro di rigore dovrà essere effettuato in conformità alla regola;
 - b) qualora, nello stesso istante, il pallone sia in volo e attraversa la linea della porta, in questo caso l'eventuale segnatura direttamente scaturita dovrà essere convalidata.
- Sono compiti del Segretario di Giuria:
 - a) provvedere alla compilazione del verbale della partita includendo i nomi dei giocatori delle squadre, registrare la cronistoria della partita, dei punti, dei timeout, dei falli da espulsione sia temporanei che definitivi, dei tiri di rigore e falli personali commessi da ciascun giocatore;
 - b) controllare il periodo di espulsione dei giocatori e segnalare la scadenza di tale periodo alzando la bandiera appropriata tranne quando l'Arbitro segnalerà il rientro del giocatore espulso o del sostituto, quando la squadra di quel giocatore ritorni in possesso di palla. Dopo 4 minuti il Segretario dovrà segnalare il rientro di un sostituto per il giocatore che ha commesso la brutalità sollevando la bandiera gialla insieme con quella di colore appropriato;
 - c) alzare la bandiera rossa e segnalare con un fischio, ogni rientro scorretto di un giocatore espulso (o entrata di un sostituto);
 - d) segnalare, senza indugio, quando un giocatore si rende responsabile di un terzo fallo personale:
 - (i) alzando la bandiera rossa se tale terzo fallo derivi da un'espulsione;
 - (ii) alzando la bandiera rossa ed emettendo un fischio se il terzo fallo derivi all'assegnazione di un tiro di rigore.

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 12 (dodici) persone in totale, di cui 9 (nove) 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).

INIZIO DEL GIOCO

- La squadra iscritta per prima nel programma ufficiale dovrà indossare le calottine bianche o quelle con i colori sociali ed all'inizio dell'incontro si posizionerà alla sinistra del tavolo della Giuria. L'altra squadra dovrà indossare calottine blu o di colore contrastante e si posizionerà, all'inizio dell'incontro, alla destra della Giuria.
In Italia l'Arbitro effettuerà, nei campi scoperti prima dell'inizio dell'incontro, il sorteggio del campo.
- All'inizio di ciascun tempo di gioco, i giocatori debbono prendere posizione sulla rispettiva linea di porta, a circa un metro l'uno dall'altro, e ad una distanza non inferiore ad un metro dai montanti della porta (soltanto due giocatori potranno prendere posizione fra i montanti della porta).
[Nota: nessun giocatore dovrà tirare la linea di fondo campo in avanti ed il giocatore che nuota per il possesso della palla non deve avere i piedi appoggiati alla porta per tentare di spingersi all'inizio della ripresa del gioco.]
- Quando gli Arbitri si sono accertati che le squadre sono pronte, un Arbitro, con un colpo di fischietto, segnerà la partenza e poi lasciar galleggiare liberamente (o getterà) il pallone sulla linea di metà campo.
- Se il pallone è lanciato in gioco in modo che una squadra ne riceva un palese vantaggio, l'Arbitro dovrà fermare il gioco, farsi consegnare il pallone, ed effettuare una rimessa in gioco sulla linea di metà campo.

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 6 metri 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, è consentito tirare direttamente in porta. Non 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.

- BRUTALITA'

Commettere un atto di brutalità o giocare in maniera violenta (incluso calciare, colpire o tentare di colpire con calci o colpire con premeditata intenzionalità), contro un avversario o un Ufficiale di gara, sia durante il gioco, che le seguenti interruzioni: nell'intervallo tra i periodi di gioco, timeout, dopo un goal.

Se questo avviene durante il gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro ed abbandonare l'area della competizione ed alla squadra avversaria verrà accordato un tiro di rigore. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo.

Se questo avviene durante una delle seguenti interruzioni: timeout, dopo un goal o nell'intervallo tra i tempi di gioco, il giocatore colpevole dovrà essere espulso per il resto dell'incontro ed abbandonare l'area della competizione. Nessun tiro di rigore dovrà essere assegnato. Il giocatore espulso potrà essere sostituito allo scadere di quattro (4) minuti di gioco effettivo e il gioco sarà ripreso normalmente come previsto dalle regole.

Se l'Arbitro/gli Arbitri fischiano durante il gioco brutalità simultanee a giocatori delle due squadre, entrambi i giocatori saranno espulsi per il resto dell'incontro con sostituzione dopo quattro (4) minuti di gioco effettivo.

La squadra che aveva il possesso di palla tirerà il primo tiro di rigore ed a seguire l'altra squadra tirerà un tiro di rigore. Dopo il secondo tiro di rigore la squadra, che aveva il possesso di palla, riprenderà il gioco con un tiro libero sulla o dietro la linea di metà campo.

– 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 al termine di partite ufficiali si procederà nella seguente modalità:
 - Dalla fase a gironi fino alle Semifinali si andrà direttamente ai tiri di rigore;
 - Nelle Finali (1°/2° e 3°/4° posto) si procederà con 2 tempi supplementari da 3 minuti ciascuno. Nel caso in cui la situazione di parità continuasse, si andrà avanti con i tiri di rigore.
- Sarà la FINP a provvedere alla premiazione per gli eventi ufficiali.
- ***Le squadre che si aggiudicano Il Campionato e la Coppa Italia dovranno applicare obbligatoriamente, sulla calottina, il logo relativo al trofeo aggiudicatosi nell'arco della stagione in corso. Nel caso in cui la Società si presenterà alla manifestazione successiva senza la patch sulla calottina andrà incontro ad una sanzione pecuniaria di €500.00.***
- 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