



## **REGOLAMENTO TECNICO**

*F.I.N. HaBa WaBa (U12)*



**Stagione 2018 – 2019**

## **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. 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. 2014-2015 pag. 50.

## **F.I.N. HABA WABA UNDER 12**

La categoria Under 12 è il primo step formativo del bambino che si avvicina al gioco della pallanuoto. L'aspetto ludico e non agonistico, la socializzazione e la fidelizzazione del bambino al giuoco della palla in acqua sono la base e la filosofia delle manifestazioni legate a questa categoria.

## **CATEGORIE DI TESSERAMENTO**

**Under U12:** Sarà possibile tesserare per tale categoria gli atleti di sesso maschile nati 2007 e seguenti e femminile nate 2006 e seguenti. Non è prevista alcuna data di scadenza per la presentazione del tesseramento.

## **COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE**

Saranno ammessi a referto un minimo di 5 atleti per ciascun incontro. La composizione della squadra può essere mista, maschile e femminile, con la presenza di massimo 6 giocatori contemporaneamente in acqua. Se il campo si presenta con la larghezza minima, si giocherà con 5 giocatori contemporaneamente.

## **DIMENSIONI DEL CAMPO GARA**

Gli incontri devono essere disputati inderogabilmente in campi gara con dimensioni: *lunghezza mt. 16 – larghezza minima mt. 8, larghezza massima mt. 12 – profondità minima mt. 1,10*. Le segnalazioni laterali prevedono:

- Area di rigore mt. 5 (birillo giallo)
- Area di fuorigioco mt. 2 (birillo rosso)
- Linea di centrocampo (birillo bianco)

## **PALLONI**

Sono utilizzabili esclusivamente palloni: WP BALL Misura 3 (Senza obblighi di colorazione).

## **DIMENSIONI DELLA PORTA**

Sono utilizzabili porte con dimensioni: *lunghezza mt. 1,00 – altezza mt. 0,75*

Chi disponesse delle porte di dimensioni: *lunghezza mt. 2,15 – altezza mt. 0,75* potranno usarle al posto di quelle da mt 1,00.

## **DURATA INCONTRI**

Devono essere giocati quattro (4) tempi continuati da sette (7) 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 Time-Out per ogni tempo, della durata di un (1) minuto ciascuno.

## **DIREZIONE 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 toccare la palla con due mani contemporaneamente;
- È ritenuta infrazione affondare il pallone;
- È ritenuta infrazione alzare due mani qualora l'avversario diretto sia fronte porta in possesso palla;
- È ritenuta infrazione spingersi dal fondo della vasca;
- È ritenuta infrazione il tiro diretto in porta dopo aver subito un fallo;
- È ritenuta infrazione praticare il "gioco a zona";
- 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;
- **È ritenuta infrazione trovarsi in attacco nei 2 metri avversari a meno che la palla non sia nei 2 metri ed in una posizione più avanzata rispetto al giocatore;**
- **È consentito tirare solo oltre la metà campo;**
- **In caso il portiere deviasse il pallone oltre la porta, vi è corner.**

## **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 di centrocampo, deve immediatamente riposizionarsi all'altezza della panchina al termine della propria azione di attacco. Non deve comunque essere di intralcio all'operato dell'Arbitro.

## **FORMULA DI SVOLGIMENTO**

Verrà giocato un girone all'italiana (andata e ritorno) e successivi play-off secondo la seguente griglia: prima vs quarta; seconda vs terza. Le vincenti giocheranno al finale per il primo posto, le perdenti la finale per il terzo posto.