



**REGOLAMENTO TECNICO
PROPAGANDA di PALLANUOTO U17**

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.

Nello specifico, la creazione di categorie in forma parallela all'attività agonistica diventa necessaria al fine di allargare il numero dei praticanti alla disciplina della pallanuoto, mantenendo lo spirito ludico alla base di tale progetto.

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.

CATEGORIE DI TESSERAMENTO

Under 17: Sarà possibile tesserare per tale categoria gli atleti di sesso maschile nati 2002 e seguenti e femminile nati 2001 e seguenti, con eventuali massimo 2 fuori quota maschi nati nel 2001, potrà essere impegnato in acqua uno e uno solo fuori quota per volta. Non è prevista alcuna data di scadenza per la presentazione del tesseramento.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

In tutte le categorie saranno ammessi a referto un minimo di 6 atleti e un massimo di 15 atleti per ciascun incontro. La composizione della squadra può essere mista, maschile e femminile, con la presenza di massimo 7 giocatori contemporaneamente in acqua.

DIMENSIONI DEL CAMPO GARA

Gli incontri devono essere disputati in campi gara con dimensioni: *lunghezza minima mt. 25 – larghezza minima mt. 16 – profondità minima mt. 1,30*. Le segnalazioni laterali prevedono:

- area di rigore mt. 5 (birillo giallo)
- area di fuorigioco mt. 2 (birillo rosso)
- linea di centrocampo (birillo bianco)

PALLONI

Under 17: Sono utilizzabili esclusivamente palloni: WP BALL Misura 5 (Senza obblighi di colorazione).

DIMENSIONI DELLA PORTA

Sono utilizzabili porte con dimensioni: *lunghezza mt. 3 – altezza mt. 0,9*

DURATA DEGLI INCONTRI

Devono essere giocati quattro (4) tempi effettivi da sette (7) minuti ciascuno. Il cronometro viene fermato ad ogni fischio dell'arbitro e lo scorrimento del tempo verrà riavviato alla ripresa del gioco.

POSSESSO PALLA

Ogni squadra avrà possesso della palla per 30"; il trentista dovrà fermare lo scorrimento del tempo ad ogni fischio dell'arbitro e farlo ripartire nel momento in cui verrà ripreso il gioco.

Il cronometrista dovrà riavviare i 30":

- dopo un tiro
- dopo la battuta di un tiro d'angolo
- dopo la concessione di una espulsione
- ad ogni cambio possesso

SUPERIORITA' NUMERICHE

Al momento della attribuzione di una espulsione il giocatore temporaneamente escluso dal gioco raggiungerà il pozzetto difensivo sul lato opposto rispetto al tavolo della giuria. La parità numerica sarà ristabilita dopo 20" effettivi (il cronometro dovrà essere fermato ad ogni fischio dell'arbitro e lo scorrimento del tempo verrà riavviato alla ripresa del gioco) con il rientro del giocatore precedentemente uscito, qualora non abbia commesso 3 falli gravi, o di altro giocatore che rientrerà dal pozzetto al posto del compagno.

Al momento del fischio dell'espulsione i 30 devono essere riazzerati e riavviati al momento della ripresa del gioco

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 DI GARA Arbitraggio singolo e segretario/cronometrista.

L'incarico di Arbitro sarà di massima ricoperto da un U.G. del G.U.G. Trentino – Alto e Adige e sostituito da tecnici o dirigenti regolarmente tesserati F.I.N. in caso di indisponibilità. Segretario/cronometrista da dirigente/tecnico della società ospitante.

SPECIFICHE TECNICHE

- È ritenuta infrazione lanciare, passare, tirare in porta e/o intercettare la palla con due mani;
- È ritenuta infrazione affondare il pallone;
- È ritenuta infrazione spingersi dal fondo della vasca;
- È ritenuta infrazione il tiro diretto in porta dopo aver subito un fallo, se non oltre la linea dei 5 mt.;
- È ritenuta infrazione alzare due mani (parallele) qualora l'avversario diretto sia fronte porta ed in possesso palla;
- 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;
- Nel caso in cui un giocatore commetta 3 falli gravi non potrà rientrare in campo. Sarà comunque possibile sostituirlo con un altro giocatore;
- Nel caso in cui manchi di rispetto all'arbitro non potrà rientrare in campo. Sarà comunque possibile sostituirlo con un altro giocatore;
- Nel caso in cui un giocatore commetta fallo di brutalità o di gioco violento/scorretto non potrà rientrare in campo. Sarà comunque possibile sostituirlo con un altro giocatore;

- È consentita la sostituzione di un giocatore durante lo svolgimento dell'incontro seguendo la normale procedura con entrata/uscita dal pozzetto;
- **Il possesso palla dura 30" (trenta secondi);**
- **In caso di espulsione temporanea la squadra attaccante avrà 20" (venti secondi) di possesso palla con superiorità numerica;**

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. Il portiere è l'unico giocatore che in caso di vasca non abbastanza profonda, può toccare il fondo della vasca stessa.

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 dei 5 mt., 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

Nel caso in cui partecipino solo tre squadre è previsto un campionato di andata e ritorno più ulteriore girone di andata. Al termine la squadra prima classificata accederà direttamente alla finale, mentre la seconda e la terza giocheranno la semifinale. La vincente della Semifinale giocherà la finale contro la prima classificata.

Nel caso in cui partecipino 4 squadre 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.