

F.I.N. HaBaWaBa



Stagione 2019 – 2020

	NOME	FUNZIONE	DATA
REDAZIONE	STEFANO GERONZI ROBERTO AGHILARRE	SETTORE PALLANUOTO REFERENTE TECNICO	11 /11/2019
VERIFICA	Antonello Panza	Segretario Generale	11/11/2019
APPROVAZIONE	delibera 194 del C.F. 17/12/2019		17/12/2019

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. 2019-2020.

CATEGORIE DI TESSERAMENTO

F.I.N. HaBaWaBa Under 11: sarà possibile tesserare per tale categoria gli atleti di sesso maschile e femminile nati 2009 e 2010. Non è prevista alcuna data di scadenza per la presentazione del tesseramento. Sarà possibile, esclusivamente per i nati 2009 e 2010, partecipare alle manifestazioni anche con il tesseramento agonistico Under 13.

F.I.N. HaBaWaBa Under 9: sarà possibile tesserare per tale categoria gli atleti di sesso maschile e femminile nati 2011 e seguenti. Non è prevista alcuna data di scadenza per la presentazione del tesseramento.

F.I.N. HaBaWaBa Under 11

La categoria Under 11 rappresenta l'anello di congiunzione tra l'attività ludica e la pallanuoto agonistica.

1. Le Squadre

Le squadre sono composte da un massimo di 15 giocatori e un minimo di 7 giocatori, di cui 6 giocatori (5 + 1 portiere) saranno in acqua in qualsiasi momento.

2. Campo di Gioco

Il campo di gioco : misura massima 20 m x 15 m e misura minima 20 mx 10 m

Profondità minima: Under 11 m 1,40

L'area di rigore: 5m (segnale verde)

Area fuorigioco : 2m (segnale rosso)

Dimensioni della porta: 2,15 m x 0,75 m

Pallone: misura numero 3 (si gioca con i palloni forniti dallo Sponsor Tecnico della manifestazione.)

3. Durata della Partita

2 tempi continuati di 11 minuti ciascuno; intervallo di 2 minuti

Il cronometro si ferma solo: per un gol; per l'assegnazione di un tiro di rigore; per infortunio; per guasto tecnico all'interno del campo di gioco.

Nel caso in cui la differenza reti raggiungesse i 10 gol di scarto, il tempo non subirà le interruzioni di cui sopra e sarà continuato fino al termine dell'incontro.

Non esiste il limite di possesso palla durante l'azione di attacco.

In caso di evidente perdita di tempo, l'arbitro può decidere che il possesso della palla venga assegnato alla squadra avversaria.

4. Regole di Gioco

Durante il gioco a uomini pari, un attaccante non può sostare nella linea dei pali della porta avversaria all'interno della linea 5 m, per più di 5 secondi senza la palla. Quando l'attaccante entra chiaramente l'area di zona descritta, l'arbitro inizierà a contare il tempo con la mano alzata. Allo scadere dei 5 secondi, se il giocatore non dovesse essere uscito dall'area (frontalmente o lateralmente), l'arbitro fischierà immediatamente un fallo in attacco e la palla verrà assegnata al portiere della squadra avversaria.

Se l'attaccante all'interno della linea dei 5 metri nella linea della porta avversaria riceve la palla, l'arbitro fermerà il conteggio e lo lascerà proseguire per un eventuale conclusione a rete. Se invece, anziché tirare passasse la palla a un compagno esterno, dovrà uscire dall'area dei 5 metri. Se il giocatore, dopo aver passato la palla dovesse restare nella zona dei 5 metri l'arbitro assegnerà immediatamente un fallo in attacco.

In qualsiasi momento della partita un giocatore può essere sostituito, e potrà

farlo uscendo dal campo di gioco dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta. Il sostituto potrà entrare nel campo dalla stessa zona di rientro non appena il giocatore sostituito sarà visibilmente emerso oltre la superficie dell'acqua.

Il portiere può essere sostituito solo nelle seguenti fasi del gioco:

- a) dopo un gol
- b) durante l'intervallo tra i tempi di gioco
- c) in caso di interruzione del gioco per infortunio

Il giocatore che sostituisce il portiere deve indossare la calottina rossa.

Il portiere può superare la metà del campo in qualsiasi momento e partecipare all'azione di attacco della sua squadra.

5. Falli da Espulsione e Rigore

Falli di "Contatto illegale" punibili con espulsione temporanea.

- Un giocatore che trattiene, tira all'indietro, affonda, spinge o si appoggia sul suo avversario in possesso o non in possesso di palla, con l'intento di impedire il suo movimento commette fallo di "contatto illegale" e sarà punito con l'espulsione temporanea.
- Il giocatore che difende su un avversario in posizione statica, con o senza possesso palla, deve rendere entrambe le mani visibili all'arbitro sopra della superficie dell'acqua, ma senza estenderle verticalmente. Qualora non rendesse visibili le mani commetterà fallo di "contatto illegale" e sarà punito con l'espulsione temporanea.
- Il giocatore che difende su un avversario che nuota o che prova a nuotare non potrà impedirne il movimento tenendo, tirando indietro, spingendo o nuotando sul suo corpo; gli sarà consentito di nuotare con evidente movimento delle braccia per mantenere la sua posizione, anticipandone il movimento al fine di controllarlo. Impedire il movimento di un giocatore che nuota è considerato fallo di "contatto illegale" e il giocatore che lo commette sarà punito con l'espulsione temporanea
- Il giocatore che subisce espulsione temporanea dovrà uscire completamente dal campo entrando nella zona di espulsione collocata sotto sotto la propria panchina, e rientrare immediatamente senza sollevare la corsia che la delimita

Falli da rigore

Il "fallo di contatto illegale" all'interno della zona a 5 m, con il chiaro intento di impedire la segnatura di una rete, sarà punito con un tiro di rigore e al giocatore che lo commette sarà assegnata una penalità.

Fallo di zona

Durante il gioco, con le squadre a uomini pari, se la squadra che attacca è con tutti i suoi giocatori di movimento oltre la metà campo avversaria la difesa a zona non è consentita.. Il fallo derivante da questa situazione sarà chiamato "fallo illegale di zona" e sarà punito con l'espulsione del giocatore che rimane fermo a protezione di una "zona" del campo.

Il "fallo illegale di zona" si verifica quando un giocatore di difesa resta a più di un metro di distanza dal giocatore che attacca, con o senza palla.

Un giocatore che commette quattro (4) falli gravi non può rientrare in gioco.

6. Falli offensivi

Quando un attaccante, con o senza possesso palla, tiene, spinge, si appoggia o allontana il corpo dell'avversario allo scopo di ottenere un vantaggio, commette un fallo in attacco. Questo è considerato fallo di "contatto illegale", ed è punito con cambio immediato del possesso palla e un tiro libero alla squadra avversaria.

7. Battuta del fallo

A seguito di un'espulsione per fallo di "contatto illegale", il fallo deve essere battuto nella posizione della palla, a meno che il "contatto illegale" sia stato commesso da un giocatore di difesa all'interno dell'area dei 2 metri. In questo caso la battuta del fallo deve essere effettuata dalla linea dei 2 metri.

Quando un attaccante subisce fallo di "contatto illegale" fuori dai 5 metri non può tirare direttamente in porta; ma può battere il fallo, passare o muoversi in qualsiasi direzione e poi tirare in porta.

8. Falli di brutalità

Il giocatore che commette brutalità, manca di rispetto verso avversari o arbitri, verrà espulso dal campo e sarà immediatamente sostituito. La squalifica per la partita successiva sarà automatica e irrevocabile. La commissione tecnica potrà decidere, sulla base della gravità dell'incidente, se assegnare ulteriori partite di squalifica.

9. Punteggio

Alla squadra vincente saranno assegnati 3 punti

In caso di parità verrà assegnato 1 punto ad ogni squadra

Alla squadra perdente saranno assegnati 0 punti

Se la partita finisce in parità sarà tirata una serie di cinque rigori . Se anche al termine di questa fase le squadre saranno ancora in parità, ogni squadra alternativamente effettuerà un tiro di rigore fino a quando una delle due non segnerà e verrà assegnata la vittoria. I giocatori tireranno sempre nello stesso ordine come la prima serie di rigori.

Nel caso in cui due o più squadre avessero gli stessi punti dopo le partite

saranno applicati i seguenti criteri per determinare la classifica finale delle squadre:

- a) Risultato nella partita tra le squadre a parità di punti.
- b) differenza reti tra le squadre con gli stessi punti.
- c) Maggior numero di reti segnate tra le squadre con gli stessi punti
- d) differenza reti nel gruppo
- e) Maggior numero di reti segnate nel gruppo
- f) Sorteggio

10. Arbitri e Segretari di Giuria

Un arbitro: regola lo svolgimento della partita

Un segretario: mantiene il protocollo della partita, il punteggio, controlla gli eventuali rientri irregolari,

i giocatori, l'ingresso improprio di sostituti, l'esclusione di giocatori, il 4 ° fallo e il punteggio del fair play.

Un cronometrista: registra i tempi esatti di gioco effettivo e gli intervalli .

11. Varie

Solo l'allenatore e un accompagnatore possono sedere in panchina.

Solo l'allenatore può dare istruzioni alla squadra e camminare lungo il bordo vasca fino alla linea di metà campo L'allenatore deve riposizionarsi immediatamente sulla propria panchina al termine dell'attacco della propria squadra. Il tecnico non deve essere un ostacolo agli spostamenti dell'arbitro.

Durante il torneo, il tecnico e l'accompagnatore in panchina saranno obbligati ad indossare abbigliamento uguale

Durante ogni partita i giocatori devono indossare le calottine allacciate. Esse saranno quelle fornite in dotazione dallo sponsor tecnico della manifestazione.

Per qualsiasi disturbo allo svolgimento del gioco creato da allenatori o sostenitori in tribuna che rende il regolare svolgimento della partita difficile, l'arbitro può sospendere il gioco momentaneamente. In caso di proseguimento di tale disturbo, la partita sarà considerata finita e una sconfitta per 5-0 verrà assegnata alla squadra i cui sostenitori o tecnico o accompagnatore in panchina saranno stati considerati responsabili per l'incidente ..

Nel caso in cui il disturbo coinvolga entrambe le squadre o il pubblico di entrambe le squadre, la partita non avrà vincitore e la sconfitta per 5 - 0 sarà assegnata ad entrambe.

Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento valgono le norme generali stabilite dalla FINA e FIN.

F.I.N. HABA WABA UNDER 9

La categoria Under 9 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.

Composizione delle Squadre

Saranno ammessi a referto un minimo di 9 ed un massimo di 15 atleti per ciascun incontro. La composizione della squadra può essere mista, maschile e femminile, con la presenza di massimo 6 giocatori contemporaneamente in acqua.

Dimensioni del Campo Gara

Gli incontri devono essere disputati in campi gara con dimensioni: lunghezza minima mt. 20 massima mt. 25 –

larghezza minima mt. 10 massima mt. 15 – profondità minima mt. 1,10.

Le segnalazioni laterali prevedono:

- area di rigore mt. 4 (birillo verde)
- area di fuorigioco mt. 2 (birillo rosso)
- linea di centrocampo (birillo bianco)

Palloni

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

Dimensioni della Porta

Sono utilizzabili porte con dimensioni: lunghezza mt. 2,15 – altezza mt. 0,75

Durata degli Incontri

Saranno disputati 2 tempi fissi da 12 minuti ciascuno. L'intervallo di gioco tra i due tempi deve essere di 3 minuti.

Direzione di 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 lanciare, passare, tirare in porta la palla con due mani, è invece possibile fermare e/o toccare il pallone con due mani; ma la dovrà lanciare con una sola mano.
- 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;
- Durante la partita, quando i due team sono in situazione di parità numerica, la “difesa a zona” non è consentita. Il fallo derivante da questa situazione sarà denominato “fallo di zona”. Un fallo da espulsione dovrà essere assegnato al giocatore che resta fermo a protezione di un’area di gioco, a meno che ciò non avvenga immediatamente dopo che il giocatore abbia commesso un fallo semplice sull’avversario in possesso del pallone. Appena tale avversario abbia passato la palla ad un compagno, il difensore deve tornare alla difesa in pressing. In tutti gli altri casi valgono le regole generali della pallanuoto.
- 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;
- Durante il gioco in parità numerica un attaccante non può sostare davanti alla porta avversaria fino a 5 m per più di 5 sec.
- Dopo un fallo fuori dai 5 metri il giocatore non può tirare direttamente in porta.

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.

~~(*) Ciascun Comitato Regionale di competenza nell’organizzare manifestazioni può, tramite delibera di Comitato (da trasmettere al Settore Pallanuoto della FIN), derogare le disposizioni indicate con l’asterisco.~~



*REGOLAMENTO TECNICO
PALLANUOTO F.I.N. HaBaWaBa*

Rev. 0

Ed.1

Pag. 9 di 9

Disposizioni finali: per oggettive e motivate esigenze organizzative, i comitati regionali potranno richiedere deroghe al presente regolamento da inviare al Settore pallanuoto della F.I.N. per la relativa autorizzazione e presa d'atto.