

# G.U.G. NEWS

E' stata pubblicata la

## Casistica del Nuoto

Edizione 2003/04 - approvata dal GUG Centrale il 27-9-2003

### SPECIALE PALLANUOTO

#### STAGIONE SPORTIVA 2003 – 2004 PRO MEMORIA PER UNA CORRETTA GESTIONE DEL PIANO VASCA

<b>TAVOLO DELLA GIURIA</b>	Verificare se l'ubicazione sia ottimale oppure NO
<b>POSTAZIONE PER IL DELEGATO/C.S.</b>	Solo per "A1" – "A2" sia maschile che femminile
<b>POSTAZIONE GIUDICI DI PORTA</b>	A1 maschile sempre; in A1 femminile solo nei <b>Play off</b> . la postazione sempre fronte giuria E/o in contrapposizione alle panchine per Deroche Consiglio Federale
<b>POSIZIONE PANCHINE</b>	Poste fronte giuria (salvo eventuali deroghe del Consiglio Federale)
<b>CORSIE LATERALI</b>	Tutti i campi di gara, oltre le corsie di fondo campo, devono essere attrezzati con corsie laterali.
<b>CORSIE DI FONDO CAMPO</b>	Le corsie di fondo campo dovranno essere poste ad almeno 30 cm. dalla testata della vasca
<b>CESTELLO</b>	obbligatorio sia per A1 ed A2 e maschile e femminile
<b>AREE DI RIENTRO (POZZETTO)</b>	delimitata da corsia rossa, posta lateralmente alla panchina
<b>TEMPERATURA DELL'ACQUA</b>	non potrà essere inferiore di 26° +1/ - 1 Campi all'aperto 27°
<b>ILLUMINAZIONE</b>	non meno di 1500 lux
<b>SEGNALI</b>	almeno 30 cm. in numero di:

Sei bianchi per delimitazione campo e centro campo  
quattro rossi per i due metri  
quattro gialli per i quattro metri  
quattro verdi per i sette metri

**TABELLONE ELETTRONICO SEGNA TEMPO – PUNTEGGI**

obbligatori per tutte le serie nazionali sia maschili che femminili  
Nominativi delle squadre e dei giocatori  
Obbligatorio per A1 maschile e femminile e per A2 maschile

**SEGNALATORE DEI FALLI GRAVI**

Solo A1 maschile

**SEGNALATORE DEI 35”**

Due – posti in modo da essere leggibili sia dalla segreteria – dagli atleti in acqua e dalle panchine - obbligatorio per tutte le categorie

**Le società sia A1 e A2 maschile e di A1 femminile dovranno, possibilmente essere provviste di un tabellone elettronico e di una coppia di trentacinque di riserva da utilizzarsi in caso di mancato funzionamento della struttura principale. Le società ospitanti hanno l’obbligo, nella necessità, di mettere a disposizione del tavolo della giuria tre cronometri da utilizzarsi nel caso si dovesse verificare un guasto alle apparecchiature elettroniche. In caso di guasto delle stesse, il cronometraggio del tempo – dei 35” e dei 20” secondi (espulsioni) sarà effettuato dalla giuria manualmente.**

**Nel caso non si disponesse dei tre cronometri la partita, se si trattasse di campionato di A1 e A2 sia maschile sia femminile, non potrà avere inizio. Per tutti gli altri campionati la partita potrà disputarsi a tempi fissi con il raddoppio dei tempi di gioco (quattro tempo di 14 minuti ciascuno). Il tempo delle espulsioni durerà 40”, il possesso di palla non sarà rilevato.**

**nel caso di disponibilità di un solo cronometro, questo sarà utilizzato per il solo conteggio del tempo di gioco.**

**DISPOSITIVO TIME – OUT**

Le società, di A1 e A2 sia maschile sia femminile dovranno dotarsi di un dispositivo di chiamata del time – out che, via cavo o con telecomando attiverà un segnale luminoso indicante la provenienza delle chiamate, tale dispositivo acustico non dovrà essere inferiore a 80 decibel. Per tutti i campionati le squadre hanno a disposizione **due time – out, nei quattro tempi regolamentari. Nel caso in cui si debbono disputare i tempi supplementari le società avranno diritto di un ulteriore time – out da consumarsi nei tempi supplementari stessi.**

A scanso di equivoci nei tempi supplementari le società potranno richiedere regolarmente un solo time – out

**RICHIESTA IMPROPRIA DEL TIME – OUT**

**Nel caso il time – out sia richiesto da una squadra, senza avere il possesso di palla, la squadra sarà punita con un tiro di rigore. La squadra che avrà effettuato il tiro di rigore, qualora non realizzasse la segnatura, rientrerà immediatamente in possesso della palla, riprendendo il gioco dalla sua metà campo, ed inizierà contemporaneamente il conteggio dei 35” secondi.**

**TRIBUNA STAMPA**

le Società di serie A1 e A2 dovranno allestire uno spazio per i giornalisti e rendere disponibile una linea telefonica

**CAMPO SUSSIDIARIO**

**dovrà rispondere alle medesime caratteristiche del campo principale, dovrà essere praticabile entro l’ora successiva alla disputa della gara.**

**TEMPI SUPPLEMENTARI**

In tutti gli incontri che debbono terminare, in virtù della normativa del campionato (play-off - play-out, spareggi ect) con la vittoria di una delle due squadre, nel caso che al termine dei tempi regolamentari, si verificasse una situazione di pareggio, dopo cinque minuti di intervallo, si procederà all'effettuazione di due tempi supplementari di tre minuti ciascuno.

VEDI MODALITA' DI GESTIONE PAGINA 10 DEL REGOLAMENTO GENERALE DELLA PALLANUOTO  
STAGIONE 2003/2004

**PALLANUOTO - COMPOSIZIONE DELLE GIURIE**

	A mas.	A fem.	B mas.	B fem.	C mas.	C fem.	D
ARBITRO	2	1	1	1	1	1	1
35"	SI	SI	SI	SI	SI	SI *	SI
SEGRET.	2	2	2	2	2	2	2
CRONOS	GUG	GUG	GUG	GUG	GUG	GUG *	GUG
	JUN.	ALL.	RAG.	ESORD	JUN F.	ALL F.	RAG F.
ARBITRO	1	1	1	1	1	1	1
35"	SI	SI	SI *	NO	SI	SI *	NO
SEGRET.	2	2	2	NO	2	2	NO
CRONOS	GUG	GUG	GUG *	NO	GUG	GUG *	NO

**Estratto dal Regolamento della PALLANUOTO 2003 –2004**

**ALLENATORI**

Sono abilitati a sedere in panchina i tecnici che abbiano conseguito, tramite corsi istituiti dal SIT, la qualifica:

- di Allenatore di II° livello per la Serie A1 e A2;
- di Allenatore di I° livello per la Serie B e seguenti;
- Istruttore di PN: Camp. Esordienti e Ragazze.

L'allenatore dovrà sedere in panchina e potrà, nelle fasi in cui la squadra è in possesso di palla, alzarsi dalla panchina e seguire l'azione, senza intralciare l'operato dell'arbitro, sino al limite della metà campo. Nella fase di difesa il tecnico dovrà velocemente riprendere posizione nello spazio antistante la propria panchina. L'allenatore potrà impartire istruzioni alla squadra in maniera pacata. Atteggiamenti difformi potranno essere sanzionati dall'arbitro con il **cartellino giallo**, quale ammonizione, e con il **cartellino rosso**, che prevede l'espulsione, per il reiterarsi del comportamento scorretto o per comportamento particolarmente scorretto nei riguardi dell'arbitro, della Giuria, del pubblico, etc..

L'allenatore espulso dovrà abbandonare il campo di gioco e prendere posto in tribuna senza più prendere parte attiva all'incontro.

L'allenatore, in caso di espulsione, sarà sostituito nelle sue funzioni ( dare disposizioni ai giocatori, effettuare sostituzioni e chiamare il Time – Out ) da uno dei due dirigenti in panchina, che comunque non potranno alzarsi dalla panchina se non durante l'intervallo tra i tempi e la pausa del Time – Out.

**Medico di servizio:** In occasione degli incontri di campionato la società ospitante dovrà provvedere alla presenza del medico di servizio . In mancanza del medico di servizio l'arbitro non potrà far iniziare l'incontro e, dopo un'attesa di mezz'ora, perdurando l'assenza del medico, manderà le squadre negli spogliatoi. Alla squadra di casa, responsabile dell'assenza del medico, sarà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio convenzionale di 0-5.

**Durata della partita:** Per i **Campionati di Serie A1 e A2 maschile** la durata dell'incontro è di quattro tempi di **nove ( 9 ) minuti effettivi**.

Per i **Campionati di Serie B, C e D maschili, di Serie A1, A2, B e C femminili**, per i **campionati Juniores, Allievi, Ragazzi e Juniores femminili ed Allieve** la durata dell'incontro è di quattro tempi di **sette (7) minuti effettivi**. Per i campionati giovanili **Esordienti e Ragazze** la durata dell'incontro è di quattro tempi di **otto ( 8 ) minuti fissi**.

**Intervallo di gioco :** Per tutti i campionati l'intervallo **tra un tempo e l'altro è fissato in due minuti**.

**Possesso di palla :** Per tutti i campionati, ad eccezione dei campionati **Esordienti e Ragazze**, il **possesso di palla è fissato in 35 secondi**.

**Espulsioni:** Il giocatore espulso deve raggiungere l'area di rientro e vi deve stazionare per 20 secondi. Il giocatore espulso, o un suo eventuale sostituto, potrà rientrare in campo, senza sollevare la corsia e senza spingersi dal bordo:

- 1) su segnalazione del tavolo della giuria, allo scadere dei 20 secondi
- 2) dopo la realizzazione di una rete
- 3) se la propria squadra abbia riconquistato il possesso di palla prima dello scadere dei 20 secondi.

Per il Campionato **Esordienti e Ragazze** il rientro del giocatore espulso o di un suo sostituto sarà immediato.

**Limite di falli gravi:** In tutti i campionati, ad eccezione del campionato **Esordienti e Ragazze**, il **numero massimo di falli gravi è fissato a tre ( 3 )**. I giocatori dopo il terzo fallo grave, sono esclusi dalla partita, e potranno rimanere in panchina continuando ad indossare la calottina.

I giocatori che siano stati allontanati definitivamente dal campo, per brutalità, gioco violento, per proteste o per mancanza di rispetto all'arbitro o alla giuria, dovranno immediatamente lasciare il campo di gioco e raggiungere rapidamente gli spogliatoi.

**Nel campionato Esordienti e Ragazze non esiste limite ai falli gravi.**

LA POSTA

Qualsiasi "*Quesito*" di ordine tecnico potrà essere inviato a:

**"GUG NEWS" GUG Centrale**

Stadio Olimpico - Curva Nord 00194 ROMA