UISP aps
sportpertutti

Regolamento tecnico nazionale

Nuoto

SETTORI DI ATTIVITÀ

- ACQUAVIVA
- ATLETICA LEGGERA
- CALCIO
- CICLISMO
- DANZA
- DISCIPLINE ORIENTALI
- EQUESTRI E CINOFILE
- GINNASTICHE
- GIOCHI
- MONTAGNA
- MOTORISMO
- NEVE
- **NUOTO**
- PALLACANESTRO
- PALLAVOLO
- PATTINAGGIO
- SUBACQUEA
- TENNIS
- VELA

Approvato dalla GN – agg. al 24 maggio 2025

INDICE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

CARTA DEI PRINCIPI

REGOLAMENTO ORGANICO

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

FORMAZIONE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

Scopi, finalità e attività UISP

Statuto - Articolo 2 – Identità Associativa

1. *L'UISP è un'Associazione Nazionale, antifascista e antirazzista che si ispira ai principi della Costituzione italiana, contraria ad ogni forma di discriminazione. Essa promuove e sostiene i valori dello sport contro ogni forma di sfruttamento, d'alienazione, contro la pratica del doping; opera per il benessere e la promozione della salute dei cittadini, per la tutela dei beni comuni e la sostenibilità ambientale, i valori di dignità umana, di non violenza e solidarietà tra le persone, di pace e intercultura tra i popoli e coopera con quanti condividono tali principi.*

2. *L'UISP è l'Associazione di tutte le persone e soggetti collettivi, a partire dalle associazioni sportive, che vogliono essere protagonisti del fenomeno sportivo attraverso la pratica diretta, competitiva e non, la partecipazione alle esperienze associative e formative, l'organizzazione di eventi.*

   L'UISP in particolare assicura la corretta organizzazione e gestione delle attività sportive, il rispetto del "fair play", la decisa opposizione ad ogni forma di illecito sportivo, all'uso di sostanze e metodi vietati, alla violenza sia fisica che verbale, alla commercializzazione ed alla corruzione.
   Essa opera ricorrendo prevalentemente all'attività volontaria degli associati o delle persone aderenti agli associati collettivi e la sua attività è rivolta ai soci, relativi familiari e terzi.

3. *L'UISP, in particolare, promuove:*
   a) *la pratica sportiva nella sua accezione ludico-motoria, non agonistica ed agonistica o competitiva, con finalità quindi formative e ricreative;*
   b) *la diffusione – nello sport e, attraverso lo sport, nella vita sociale – di una cultura dei diritti e delle pari opportunità, dell'ambiente e della solidarietà, riconoscendo lo sport come diritto di cittadinanza e come risorsa per l'inclusione e la coesione;*
   c) *la funzione educativa dello sport sia nella crescita individuale che nella collettività;*
   d) *stili di vita attivi incentrati sul movimento.*

4. *L'UISP è un' Associazione Nazionale che realizza scopi e finalità anche attraverso le proprie articolazioni territoriali, denominate Comitati.*

5. *L'UISP si qualifica come Associazione di Promozione Sociale di diffusione nazionale e come Rete Associativa Nazionale, ai sensi e agli effetti del D.Lgs. 117/2017 (di seguito, Codice del Terzo settore), e come Ente a finalità assistenziali, ai sensi e agli effetti della Legge 287/1991.*

6. *L'UISP è Ente di Promozione Sportiva, giusto riconoscimento del CONI, Ente certificatore delle finalità sportive. La UISP si conforma allo Statuto, ai Regolamenti ed ai Provvedimenti del CONI - ivi incluso quello che disciplina l'Ordinamento degli Enti di Promozione Sportiva - ed alle Norme Sportive Antidoping emanate dal CONI, a cui si fa espresso rinvio anche con riferimento alle procedure e modalità per l'effettuazione dei controlli antidoping, nonché i relativi procedimenti disciplinari a carico dei tesserati e degli affiliati. L'UISP si conforma altresì allo Statuto ed ai Regolamenti del CIO.*

7. *L'UISP è Ente di Promozione Sportiva Paralimpica, giusto riconoscimento CIP. L'UISP si conforma, ai fini del riconoscimento, alle direttive e ai principi stabiliti dal CIP e dagli Organismi Internazionali competenti.*

8. *L'UISP aderisce con Delibera del Consiglio Nazionale ad Enti, nazionali ed internazionali, che promuovono finalità affini alle proprie.*

Statuto - Articolo 3 – Fini e attività

1. *L'UISP persegue, senza scopo di lucro, finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale, mediante lo svolgimento in via principale delle seguenti attività di interesse generale:*

   a) organizzazione e gestione di attività sportive dilettantistiche. Tale attività si concretizza nella promozione delle attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età, di carattere:

   - *promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive, così come nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;*
   - *attività non agonistiche, attività ludico-motorie, didattiche e di avviamento alla pratica sportiva;*
   - *attività agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le*

quali stipulare appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CONI-EPS;

- *attività paralimpiche multidisciplinari, nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CIP/EPP-EPSP;*

b) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa, con particolare ma non esclusivo riferimento alle attività formative:

- *dirette a tecnici, a educatori ed a operatori sportivi e/o ad altre figure similari. Gli attestati e le qualifiche conseguite avranno valore nell'ambito UISP, salvo che la UISP abbia stipulato apposita Convenzione con la specifica Federazione Sportiva Nazionale, Disciplina Sportiva Associata o altro Ente di Promozione Sportiva e/o salvo che la UISP abbia ottenuto l'accreditamento o altro riconoscimento dalle Istituzioni europee, dai Ministeri o dalle Regioni territorialmente competenti, in merito al percorso di formazione che potrà eventualmente qualificarsi come formazione professionale.*
  Le attività esercitate di cui alla precedente lettera a) devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale;
- *dirette a docenti degli Istituti scolastici e delle Università e finalizzate al relativo aggiornamento e/o formazione su tematiche inerenti alle pratiche motorie e sportive caratterizzate dalla partecipazione e dalla inclusione;*
- *dirette a iscritti ad Ordini professionali, in cooperazione o in convenzione, per formazione inerente le pratiche motorie e sportive, il valore sociale dello sport, la salute e il benessere, l'educazione, le pari opportunità, l'ambiente, la mediazione culturale, la comunicazione;*

c) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale attraverso, a titolo esemplificativo e non esaustivo, l'attività di comunicazione, informazione, stampa, con particolare riferimento allo sport sociale e per tutti; l'organizzazione di eventi finalizzati a sensibilizzare l'opinione pubblica sui temi di interesse per l'Associazione e tesi a valorizzare il bene relazionale;

d) organizzazione e gestione di attività turistiche di interesse sociale, culturale anche nella forma del turismo sportivo;

e) ricerca scientifica di particolare interesse sociale negli ambiti in cui opera, comprensiva della costituzione di Centri studi, biblioteche, pubblicazioni, organizzazione di convegni e seminari in via diretta o in collaborazione con Università, Fondazioni di ricerca o altri organismi pubblici o privati;

f) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa, attraverso, a titolo esemplificativo e non esaustivo, la realizzazione di servizi educativi per l'infanzia e l'adolescenza in un'ottica di sostegno alla famiglia;

g) interventi e servizi sociali ai sensi dell'articolo 1, commi 1 e 2, della legge 8 novembre 2000, n. 328 e interventi, servizi e prestazioni di cui alla legge 5 febbraio 1992, n. 104, e alla legge 22 giugno 2016, n. 112, e successive modificazioni con particolare riferimento alla realizzazione di servizi tesi a mantenere l'autonomia funzionale delle persone che presentano bisogni di salute nonché a rallentare il suo deterioramento nonché a favorire la partecipazione alla vita sociale, anche attraverso percorsi educativi;

h) interventi e prestazioni sanitarie, attraverso attività finalizzate alla promozione della salute, alla prevenzione, individuazione, rimozione e contenimento di esiti degenerativi o invalidanti di patologie congenite e acquisite, tese a supportare la persona in stato di bisogno, con problemi di disabilità o di emarginazione condizionanti lo stato di salute; la realizzazione, inoltre, di attività afferenti prevalentemente alle aree materno-infantile, anziani, disabilità, patologie psichiatriche e dipendenze da droga, alcool e farmaci, patologie in fase terminale, inabilità o disabilità conseguenti a patologie cronico-degenerative;

i) interventi e servizi finalizzati alla salvaguardia e al miglioramento delle condizioni dell'ambiente e all'utilizzazione accorta e razionale delle risorse naturali anche attraverso attività di ricerca, monitoraggio e sensibilizzazione alla salvaguardia della biodiversità e degli ecosistemi naturali, alla mitigazione degli impatti ambientali causati dalle attività, dalle organizzazioni, dalle manifestazioni sportive e nella realizzazione e gestione degli impianti sportivi, alla riqualificazione urbana, allo sviluppo e diffusione di una mobilità sostenibile, al rispetto e alla tutela degli animali e alla prevenzione del randagismo;

l) interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio, anche attraverso progetti educativi che sappiano coniugare lo sport e sani stili di vita con la fruizione del patrimonio culturale e paesaggistico;

m) formazione universitaria e post-universitaria in collaborazione con gli Organismi preposti rispetto alla elaborazione delle proposte formative, la partecipazione di propri soci nei processi formativi, l'organizzazione di stage o tirocini;

n) cooperazione allo sviluppo, ai sensi della legge 11 agosto 2014, n. 125, attraverso la realizzazione o collaborazione alla realizzazione di progetti che possono, a titolo esemplificativo e non esaustivo, promuovere l'attività sportiva dilettantistica o formare educatori sportivi;

o) accoglienza umanitaria ed integrazione sociale dei migranti, in particolare attraverso momenti di sensibilizzazione dell'opinione pubblica, formazione diretta in modo particolare ai propri dirigenti e educatori, collaborazione in progetti di inclusione sociale;

p) beneficenza, sostegno a distanza, cessione gratuita di alimenti o prodotti di cui alla legge 19 agosto 2016, n. 166, e successive modificazioni, o erogazione di denaro, beni o servizi a sostegno di persone svantaggiate o di attività di interesse generale quali, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, interventi a sostegno delle persone fragili, di tutte le forme di disagio, di sostegno alla genitorialità;

q) promozione della cultura della legalità, della pace tra i popoli, della nonviolenza e della difesa non armata anche attraverso la realizzazione di percorsi educativi negli Istituti scolastici, la sensibilizzazione delle affiliate nel farsi portavoce di tali valori, la formazione degli operatori sportivi su questi temi, l'organizzazione di momenti di sensibilizzazione, la produzione di materiale divulgativo e educativo a supporto di azioni in tale ambito;

r) promozione e tutela dei diritti umani, civili, sociali e politici, nonché dei diritti dei consumatori e degli utenti delle attività di interesse generale, promozione delle pari opportunità e delle iniziative di aiuto reciproco, incluse le banche dei tempi e i gruppi di acquisto solidale in particolare attraverso la realizzazione di ricerche, di iniziative di sensibilizzazione, la creazione di sportelli di assistenza, la sperimentazione e l'adozione di buone pratiche per garantire le pari opportunità, contro ogni forma di discriminazione nella pratica sportiva, nella partecipazione agli organismi associativi e nelle attività lavorative, la realizzazione di attività a favore delle persone in stato di reclusione e detenzione o comunque in condizioni di ristrettezza;

s) protezione civile ai sensi della legge 24 febbraio 1992, n. 225, e successive modificazioni, anche attraverso il coordinamento degli interventi delle proprie affiliate;

t) riqualificazione di beni pubblici inutilizzati o di beni confiscati alla criminalità organizzata, con particolare riferimento ai beni che possano avere una vocazione sportiva o aggregativa;

u) attività di coordinamento, tutela, rappresentanza, promozione o supporto dei soci e delle loro attività di interesse generale anche allo scopo di promuovere ed accrescere la rappresentatività presso i soggetti istituzionali e favorire forme di autocontrollo;

v) monitoraggio dell'attività degli enti associati, eventualmente anche con riguardo al suo impatto sociale, e predisposizione di una relazione annuale al Consiglio del Terzo settore;

z) promozione e sviluppo delle attività di controllo, anche sotto forma di autocontrollo e di assistenza tecnica nei confronti degli enti associati.

2. *È compito del Consiglio Nazionale approvare atti di indirizzo sulle attività indicate al precedente comma.*
3. *UISP può realizzare attività di raccolta fondi ai sensi dell'articolo 7 del Codice del Terzo settore.*

Settori di Attività

Statuto - Articolo 32 – I Settori di Attività

1. *I Settori di attività, istituite con delibera del Consiglio Nazionale, sono preposte allo sviluppo e alla gestione tecnica delle attività; ad esse sono affidate la ricerca e l'innovazione delle attività, la formazione di tecnici e dirigenti per gli ambiti di loro competenza.*
2. *Esse promuovono e partecipano alla progettazione di percorsi innovativi, con riferimento anche agli aspetti tecnici della disciplina o dell'attività relativa, e concorrono alla loro realizzazione, condividendone le responsabilità con gli organi statutari del rispettivo livello.*

3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina/revoca i componenti e i responsabili dei Settori di attività previo consultazione, delle affiliate per il livello Territoriale, e dei responsabili dei Settori di attività del livello inferiore per il livello Regionale e Nazionale.*
4. *Il Regolamento Nazionale deve altresì prevedere le modalità di funzionamento e la possibilità di formare Settori di attività con competenza interterritoriale. Non può essere nominato nel ruolo di Responsabile di settore di attività Nazionale, Regionale, Territoriale, chi sia stato incaricato per due mandati.*
5. *Per ogni settore di attività deve essere approvato un Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione. Tale Regolamento deve essere approvato dal Consiglio Nazionale.*
6. *Per ogni settore di attività deve essere istituito un organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva.*
7. *I livelli Regionali o Territoriali non possono emanare norme che siano in contrasto con il Regolamento Tecnico Nazionale di attività.*
8. *I Settori di attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.*

Regolamento Nazionale - Articolo 65 – I Settori di attività

1. *Il Consiglio Nazionale su proposta della Giunta Nazionale con specifica delibera istituisce i Settori di Attività e stabilisce le attività sportive di competenza di ciascuna di esse; nel rispetto dell'insediamento associativo, in seguito, i Consigli Territoriali e Regionali ciascuno per le proprie competenze, provvedono ad attivare i Settori di Attività del relativo livello.*
2. *Qualora nel corso dell'anno vi fosse l'esigenza di organizzare nuove attività ed inserire nuovi codici di tesseramento delle stesse sarà compito del Settore Nazionale Attività in accordo con il Settore Nazionale Tesseramento e il Segretario Generale Nazionale, eseguire l'istruttoria e dare un parere, alla Giunta Nazionale per le decisioni conseguenti.*
3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina i/le componenti e i/le Responsabili dei propri Settori di Attività previa consultazione, con le affiliate per il livello Territoriale, e con i Settori di Attività del livello inferiore per il livello Regionale e Nazionale.*
4. *Le consultazioni dei Settori di Attività dovranno svolgersi entro 90 giorni dallo svolgimento del Congresso del rispettivo livello e saranno rivolte, a livello Territoriale, a tutte le affiliate che hanno tesserati iscritti all'attività afferente il Settore di Attività da nominare.*
5. *Alle consultazioni Territoriali per ciascuna affiliata è coinvolto il Presidente, a quelle Regionali e Nazionali il/la Responsabile dei Settori di Attività del livello inferiore.*
6. *I Settori di Attività possono essere composti da un numero di componenti compreso tra 3 e 20 a seconda dell'insediamento associativo.*
7. *I/le Componenti e i/le Responsabili dei Settori di Attività restano in carica, salvo revoca da parte del competente Consiglio, per l'intero quadriennio e decadono con la scadenza/decadenza degli Organismi dirigenti.*
8. *Le proposte dei Settori di Attività a ogni livello sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.*
9. *Delle riunioni dei Settori di Attività dovrà essere redatto verbale su un apposito registro. Tale verbale deve essere trasmesso tempestivamente al Segretario Generale del competente livello.*
10. *La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata al Segretario Generale del livello competente.*
11. *I Settori di Attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.*
12. *Per il coordinamento dei Settori di Attività il/la Presidente può proporre al Consiglio la nomina di un Coordinatore/Coordinatrice.*

Regolamento Nazionale - Articolo 66 – I regolamenti tecnici dei Settori di Attività

1. *Per ogni Settore di Attività deve essere approvato un Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione composto: dalla Carta dei principi) dal Regolamento Organico, dal Regolamento Attività, dal Regolamento Disciplinare, Formazione e dai Regolamenti di gioco/disciplina*

per ciascuna attività. Tale Regolamento deve essere approvato su proposta della Giunta Nazionale dal Consiglio Nazionale.

2. *I Settori di Attività propongono alla Giunta del rispettivo livello, per la successiva nomina da parte di quest'ultima, l'istituzione del proprio organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva; l'attribuzione e la perdita delle qualifiche tecniche specifiche relative alle attività da esse organizzate.*

Formazione

Regolamento Nazionale - Articolo 67 – Le finalità ed obiettivi

1. *Per il raggiungimento degli scopi e delle finalità previste dallo Statuto, l'UISP organizza e gestisce la formazione dei/delle propri/e soci/socie.*
2. *L'UISP riconosce esclusivamente la formazione e l'aggiornamento condotti secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale.*
3. *Le attività esercitate di cui all'articolo 3 comma 1 dello Statuto devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo quanto previsto dai Regolamenti Tecnici di cui all'articolo precedente.*

Regolamento Nazionale - Articolo 1 – Il regolamento nazionale

1. *Il presente Regolamento, in attuazione dell'articolo 15 dello Statuto Nazionale, integra e dà attuazione a quanto previsto dallo Statuto Nazionale medesimo.*
2. *Gli altri regolamenti approvati dal Consiglio Nazionale e le altre fonti interne dell'Associazione debbono rispettare quanto previsto dallo Statuto Nazionale e dal presente Regolamento Nazionale.*

Regolamento Nazionale - Articolo 2 – Gli altri regolamenti

1. *Il Consiglio Nazionale, nel rispetto dello Statuto e del presente Regolamento, inoltre, approva:*
   Il Regolamento Formazione UISP;
   II. Il Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;
   III. I Regolamenti Tecnici Nazionali Settori di Attività (SdA) UISP;
   IV. il Codice Etico.
2. *I livelli associativi Regionali e Territoriali possono dotarsi di propri Regolamenti Organizzativi compatibili con i vincoli previsti dallo Statuto UISP, dal Regolamento Nazionale, dal Codice Etico, dal Regolamento Formazione, dal Regolamento Amministrativo Gestionale, dai Regolamenti Tecnici dei Settori di Attività e con le norme e direttive emanate a livello nazionale. L'entrata in vigore di detti Regolamenti Organizzativi Regionali e Territoriali è subordinata al parere positivo preventivo della Giunta Nazionale.*

Fonti normative

Sono fonti normative in ordine di importanza:

a) *Statuto UISP;*
b) *Regolamento Nazionale UISP;*
c) *Codice etico UISP;*
d) *Regolamento di comunicazione e di identità visiva UISP;*
e) *Regolamento Formazione UISP;*
f) *Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;*
g) *Atti e disposizioni UISP Nazionale;*
h) *Carta dei princìpi;*
i) *Regolamento organico;*
j) *Regolamenti attività, formazione e disciplina;*
k) *Regole di gioco/disciplina;*
l) *Disposizioni Settore di Attività Nazionale;*
m) *Disposizioni dei Settori di Attività Regionali;*
n) *Disposizioni dei Settori di Attività Territoriali.*

CARTA DEI PRINCÌPI

Princìpi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci

a) **Princìpio della personalità**: l'attività svolta dall'UISP valorizza l'individuo con la sua personalità, ponendolo al centro degli interessi e rifuggendo da modelli che lo sacrifichino alla ricerca esasperata del risultato e del protagonismo.
b) **Princìpio della partecipazione all'attività**: il Socio deve essere messo nelle condizioni di svolgere l'attività nella maniera più libera possibile. È pertanto vietata ogni previsione che consenta alle Associazioni di limitare la circolazione dei Soci, se non per quanto previsto dal Regolamento attività.
c) **Princìpio di no profit**: qualsiasi iniziativa e prestazione all'interno dell'attività sportiva non può perseguire in alcuna maniera, né diretta né indiretta, finalità lucrative o qualsivolglia profitto.
d) **Princìpio di solidarietà**: i Soci devono svolgere la propria attività e promuovere iniziative tendenti a favorire la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, combattendo ogni forma di emarginazione e razzismo.
e) **Princìpio di lealtà**: ogni Socio deve sempre comportarsi con correttezza e lealtà, evitando qualsiasi atto teso a raggiungere un vantaggio ingiusto o a provocare danno alla salute altrui. Deve quindi essere rifiutata e prevenuta qualsiasi forma di violenza fisica o morale.

Princìpi organizzativi

a) **Princìpio di associazionismo:** qualsiasi funzione deve essere ricoperta esclusivamente da Soci.
b) **Princìpio di pari opportunità:** la UISP persegue la rappresentanza paritaria dei generi e assicura ai rappresentanti dei Soci collettivi e individuali, senza discriminazioni, la possibilità di accesso a tutti gli organi e incarichi statutari e organizzativi.
c) **Princìpio di pari rappresentanza:** deve essere valorizzata la capacità rappresentativa del territorio, contemperando con tale aspetto quello meramente proporzionale.
d) **Princìpio di territorialità:** la UISP promuove e organizza le proprie attività sul territorio nel rispetto degli ambiti territoriali previsti dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale, dalle delibere del Consiglio Nazionale Uisp.
e) **Princìpio di flessibilità:** l'organizzazione tecnica deve sviluppare strumenti tecnico-organizzativi che consentano la possibilità di fare attività, privilegiando lo sviluppo di forme innovative.
f) **Princìpio di autonomia normativa:** al territorio è riconosciuta autonomia normativa allo scopo di valorizzare le peculiari esigenze del territorio stesso. È comunque vietata ogni deroga ai princìpi dello Statuto e del Regolamento Nazionale UISP, della presente Carta nonché alle norme contenute nel Regolamento Tecnico Nazionale (fatto salvo quelle derogabili).
La norma contraria a tali princìpi è illegittima e pertanto affetta da nullità assoluta; essa è quindi disapplicabile con effetto immediato e non retroattivo.
g) **Princìpio di certezza:** le attività a tutti i livelli devono svolgersi nell'applicazione certa dei Regolamenti e delle norme in genere. Pertanto l'esercizio della facoltà di deroga non deve mai determinare una situazione di incertezza sulle norme da adottare o sulle procedure di applicazione delle stesse, né deve determinare lacune o vuoti normativi o situazioni incompatibili rispetto alla Normativa.
h) **Princìpio di conoscibilità:** tutti gli Associati devono essere messi nelle condizioni di conoscere tempestivamente la normativa in vigore.

Princìpi dell'attività

a) **Princìpio di tutela del diritto alla salute:** tutti i Soci che partecipano alle attività, devono concorrere a sviluppare forme di adeguata informazione e controllo sul diritto alla salute, con particolare riferimento all'uso di sostanze dopanti.
b) **Princìpio di promozione sportiva:** l'organizzazione dell'attività deve promuovere e favorire

lo svolgimento di qualsiasi attività, compreso le attività innovative, riconoscendo a ognuna pari dignità nello svolgimento della pratica in ottemperanza con la carta Uisp dei diritti delle donne. Assume nei confronti dei minori i contenuti della policy Uisp.
Deve porsi particolare attenzione alle esigenze e alle peculiarità delle fasce di popolazione che presentano marginalità sociale.

c) **Princìpio di premialità:** deve favorirsi l'introduzione di previsioni premiali in iniziative particolarmente rilevanti per il conseguimento delle finalità sociali, quali: lotta alla violenza fisica o morale, integrazione di soggetti deboli e/o emarginati, sviluppo di scambi di conoscenze e culture diverse, ciò anche con la collaborazione di altre organizzazioni con le quali l'Uisp ha sottoscritto protocolli di accordo nazionali.
d) **Princìpio di diversificazione:** l'attività deve essere diversificata per rispondere alle varie domande. A tal fine le attività devono essere rese flessibili per assicurare una efficace risposta alle diverse esigenze.
e) **Princìpio di omogeneità:** l'attività e normata dal Regolamento di Gioco/Disciplina che non può essere modificato per non snaturare l'attività stessa.
f) **Princìpio di formazione:** la UISP deve favorire in ogni modo corsi volti alla formazione delle figure previste dal regolamento nazionale Formazione.

Rapporti tra i settori delle Settori di attività

a) **Princìpio di collaborazione:** gli incarichi all'interno dei Settori di Attività dovranno essere improntati a criteri di reciproca collaborazione e imparzialità. Ogni Settore del Settore di Attività deve lavorare di concerto con gli altri, allo scopo di favorire lo sviluppo, in ogni sua forma, dei princìpi contenuti nella presente Carta. In tale ottica è necessario prevedere strumenti tendenti a garantire il più possibile il regolare andamento delle attività e delle manifestazioni.

Princìpi della giustizia disciplinare

a) **Princìpio di autonomia e indipendenza:** è garantita l'autonomia assoluta degli Organi disciplinari, al fine di consentire che siano emesse decisioni conformi alle previsioni normative.
b) **Princìpio di esclusività della giurisdizione:** spetta agli Organi disciplinari il potere di giudicare, in ogni grado di giudizio, sugli illeciti disciplinari e di applicare le sanzioni previste.
c) **Princìpio di diritto alla difesa:** a ogni Socio deve essere garantita la possibilità di difesa in tutti i gradi di giudizio previsti, nelle forme e nei termini previsti dalla normativa. E' comunque sempre ammesso ricorso all'Organo giudicante di livello superiore per le sanzioni a tempo (uguali o maggiori di 30 giorni di squalifica) e/o per illecito sportivo .
d) **Princìpio di efficienza:** l'organizzazione giurisdizionale deve sviluppare meccanismi e forme di giudizio caratterizzati dalla tecnicità e dalla rapidità, pertanto i componenti degli Organi giudicanti devono necessariamente essere scelti nel rispetto di criteri oggettivi. È da favorire la circolazione dei Giudici in più ambiti territoriali.
e) **Princìpio di incompatibilità:** il Giudice non può appartenere contemporaneamente ai diversi gradi di giudizio. È sempre esclusa, in sede di impugnazione, la partecipazione al giudizio - sotto qualsiasi veste - del Giudice che ha emesso il provvedimento impugnato.

REGOLAMENTO ORGANICO

Definizione del Regolamento organico

Il Regolamento organico è la sintesi del funzionamento del Settore di Attività (di seguito denominata Uisp SdA Nuoto) dei suoi Componenti e dell'Organigramma della stessa, dei compiti e delle forme d'esercizio di questi ultimi.

Organizzazione

La UISP organizza attività di nuoto attraverso lo specifico Settore di Attività, secondo la seguente articolazione: territoriale, regionale e nazionale.
L'attivazione, una volta istituita la SDA nazionale, di un Settore di Attività di livello territoriale o regionale è deliberata dal Consiglio UISP del rispettivo livello, in conformità con lo Statuto e il Regolamento Nazionale UISP.

Funzionamento

La Uisp SdA Nuoto è composta a tutti i livelli da:

- Responsabile, nominato dal Consiglio del rispettivo livello;
- Componenti (da 3 a 20 a seconda insediamento associativo), nominati dal Consiglio del rispettivo livello;
- Organigramma Tecnico, nominato dalla Giunta del rispettivo livello, è composto dai Responsabili e componenti/referenti dei seguenti settori:
  - ATTIVITÀ
    - Settore ATTIVITA' GINNICO-MOTORIE ACQUATICHE
    - Settore NUOTO
    - Settore NUOTO IN ACQUE LIBERE
    - Settore NUOTO SINCRONIZZATO
    - Settore PALLANUOTO
    - Settore Tecnico Arbitrale
  - INNOVAZIONE E SVILUPPO
  - FORMAZIONE E RICERCA
  - COMUNICAZIONE
  - COMMISSIONI DISCIPLINARI
    - Giudice/commissione disciplinare primo grado
    - Commissione disciplinare secondo grado

Incompatibilità

La carica, nell'ambito Uisp, di Presidente Nazionale, Regionale, Territoriale, o di Responsabile di Settore di attività a tutti i livelli è incompatibile con qualsiasi altra Presidenza o Responsabilità di Settore di attività.
La carica di componente gli organi di controllo e garanzia è incompatibile con qualsiasi altra carica Uisp.
L'incarico di componente la Commissione disciplinare è incompatibile con l'appartenenza agli organismi dirigenti a pari livello e con altri incarichi nei Settori di Attività a tutti i livelli.

Componenti del Settore di Attività

I Componenti della Uisp SdA Nuoto a tutti i livelli sono nominati dal competente Consiglio UISP.
Questi sono convocati dal Responsabile del Settore di Attività per le decisioni in materia di:

a) formulazione dei programmi e proposte di attività e di formazione;
b) svolgimento attività e formazione;
c) individuazione delle figure soggette a formazione;
d) elaborazione, ogni anno, del programma di attività e del relativo budget della successiva stagione sportiva da sottoporre all'approvazione della Giunta competente;
e) tenuta del libro dei verbali delle decisioni assunte nelle riunioni;
f) formulazione proposta Regolamento Tecnico Nazionale;

Le decisioni e proposte dei componenti del Settore di Attività sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Giunta UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.

Responsabile del Settore di Attività

Il Responsabile del Settore di Attività è nominato dal Consiglio del rispettivo livello e può essere revocato dallo stesso, come previsto dallo Statuto e Regolamento Nazionale UISP.
È responsabile del regolare funzionamento del Settore e dei relativi Settori.
Ha il compito di:

a) rappresentare il Settore di Attività;
b) presentare, annualmente, ai componenti la SDA il programma di attività e il relativo budget;
c) proporre ai componenti del Settore di Attività i nominativi dei Responsabili di settore.
d) convocare e coordinare i componenti della SDA e di coordinare il proprio organigramma

Settori del Settore di Attività

I Responsabili e i componenti/referenti di settore hanno il compito di organizzare l'attività e di promuovere la formazione delle figure tecniche.

Definizione di Settore

I Settori sono i rami organizzativi dei Settori di Attività a tutti i livelli e si dividono in: attività, settore tecnico arbitrale, innovazione e sviluppo, formazione e ricerca, disciplina.

Settore attività

Il Settore attività ha il compito di curare la gestione dell'attività.
Il Settore attività è composto dai Responsabili e da vari Gruppi di lavoro.

Settore arbitrale

Il Settore arbitrale ha il compito di curare l'attività arbitrale.
Il Settore arbitrale è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro, dal Designatore Arbitrale, giudici, arbitri, assistenti arbitrali., giurie, etc.

Settore innovazione e sviluppo

Il Settore innovazione e sviluppo ha il compito di curare i nuovi progetti e le nuove forme di attività.
Il Settore innovazione e sviluppo è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore formazione e ricerca

Il Settore formazione e ricerca ha il compito di promuovere la formazione delle figure tecniche e la ricerca.
Il Settore formazione e ricerca è composto dai Responsabili e dai gruppi di lavoro.

Settore comunicazione

Il Settore comunicazione ha il compito di curare la comunicazione
Il Settore comunicazione è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore disciplinare

Il Settore disciplinare ha il compito di curare l'attività disciplinare
Il Settore disciplinare è composto da:

- Responsabile e dal gruppo di lavoro.
- Giudice/commissione disciplinare primo grado
- Commissione disciplinare secondo grado

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

La stagione sportiva
La stagione sportiva ha inizio l'1 settembre e termina il 31 agosto successivo.

Classificazione dell'attività
La Uisp organizza, attraverso il proprio Settore di Attività anche in collaborazione con le proprie affiliate, attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età:

- nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- non agonistica/non competitiva, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
- promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive;
- agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipula appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps.

a) Per le attività agonistiche/competitive o non agonistiche/non competitive sono previste le seguenti categorie (*specificare*):

Nuoto Giovanile
All'inizio di ogni anno sportivo verranno specificati gli anni di nascita per ciascuna categoria competitiva:

- Es. C femmine 8 anni e seguenti — Es. C maschi 9 anni e seguenti
- Es. B1 femmine 9 anni — Es. B1 maschi 10 anni
- Es. B2 femmine 10 anni — Es. B2 maschi 11 anni
- Es A1 femmine 11 anni — Es. A1 maschi 12 anni
- Es A2 femmine 12 anni — Es. A2 maschi 13 anni

E' prevista inoltre la categoria "Giovanissimi" alla quale possono partecipare gli atleti under 16 (tutti coloro che non effettuano attività competitiva UISP e che non abbiano compiuto i 16 anni di età).
La categoria Giovanissimi non prevede nessuna classifica finale.

Nuoto
categorie: Master - ragazzi/e; junior m-f ; assoluti le medesime valgono anche per il nuoto in acque libere
L'attività master coinvolge gli atleti dal 16° anno di età non partecipanti all'attività giovanile.

- Ragazzi F 13/14 anni
- Ragazzi M 1) 14 anni
- Ragazzi M 2) 15/16 anni
- Juniores F 15/16 anni
- Juniores M 17/18 anni
- Assoluti F 17 anni e seguenti
- Assoluti M 19 anni e seguenti

Le categorie si dividono in quinquenni di età, così come esplicitati di seguito. All'inizio di ogni anno sportivo, vengono indicate le età specifiche per ciascuna categoria.

Categorie individuali compreso acque libere

- Under 20 nati (16 – 19 anni)
- M 20 Master (20 - 24 anni)
- M 25 Master (25 – 29 anni)
- M 30 Master (30 – 34 anni)
- M 35 Master (35 – 39 anni)
- M 40 Master (40 – 44 anni)
- M 45 Master (45 – 49 anni)
- M 50 Master (50 – 54 anni)
- M 55 Master (55 – 59 anni)
- M 60 Master (60 – 64 anni)
- M 65 Master (65 – 69 anni)
- M 70 Master (70 – 74 anni)
- M 75 Master (75 – 80 anni)
- M 80 Master (81 – 84 anni)
- M 85 Master (86 – 90 anni)
- M 90 Master (90 – 94 anni)
- M 100 dai 95 anni e successivi

Categorie staffette

- cat U20 68/79 anni
- cat. A 80/119 anni
- cat. B 120/159 anni
- cat. C 160/199 anni
- cat. D 200/239 anni
- cat. E 240/279 anni
- cat. F 280/319 e oltre
- cat. G 320 e oltre

Nuoto sincronizzato

- Esordienti C 8-9 anni
- Esordienti B 10 anni
- Esordienti A 11 – 12 anni
- Ragazze 13- 14 – 15 anni
- Junior 16 – 17 – 18 anni
- Assolute 19 anni e seguenti

Pallanuoto

- Under 13: 12 – 13 anni
- Under 15: 14 – 15 anni
- Under 17: 16 – 17 anni
- Senior - Master: 17 anni e seguenti

b) Sono previste le seguenti discipline:
   - *attivita' ginnico-motorie acquatiche applicative alle discipline del nuoto*
   - *nuoto*
   - *pallanuoto*
   - *nuoto per salvamento*
   - *nuoto sincronizzato*
   - *nuoto in acque libere (fondo)*
   - *tuffi*

c) Per il solo ambito non agonistico/non competitivo, i soggetti di un sesso possono partecipare ad attività rivolta a soggetti dell'altro sesso, purché in regola con le età previste per le diverse categorie.

Adesione all'UISP

Le persone fisiche e le Associazioni e Società sportive che intendono partecipare alle attività organizzate dall'UISP devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'UISP secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale UISP, dalle norme sul tesseramento.
L'adesione all'Uisp ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei princìpi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale UISP e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Tutela sanitaria

La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale Uisp.

Denuncia-querela proposta da un Socio UISP nei confronti di altro Socio UISP

I Soci UISP che intendano proporre alla competente Autorità giudiziaria atto di denuncia-querela nei confronti di altro Socio UISP per atti e/o fatti relativi alla vita associativa e alle regole interne dell'Associazione devono, prima, aver espletato tutti i gradi della giustizia endo-associativa.

Rapporti tra i vari livelli

Nella stesura dei Calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/ concertazione con i calendari dei livelli superiori.
Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Norme di partecipazione

Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati Uisp, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme

Coni e delle specifiche Convenzioni.

Partecipazione
E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale Uisp, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale.

Calendario ufficiale
I calendari saranno definiti attraverso riunione con i Responsabili di disciplina e le associazioni o società sportive e dovrà essere reso pubblico attraverso il sito istituzionale.
Le manifestazioni organizzate e riconosciute dall'Uisp sono inserite nel calendario ufficiale e nella specifica piattaforma web uisp-coni a tutti i livelli.

Campionati
Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive di ambito competitivo che attraverso le gare a livello provinciale, regionale e interregionale portano all'assegnazione dei relativi titoli, in campionati possono svolgersi in più fasi e fanno accedere i partecipanti al Campionato Nazionale di settore, oppure in più tappe.
Le modalità di partecipazione ai Campionati è indicata nei relativi programmi. Per ottenere l'ammissione a partecipare alla fase finale è necessario che l'atleta partecipi almeno ad una gara di calendario regionale.

Trofei
Sono definiti Tornei le manifestazioni sportive di ambito competitivo o non competitivo e che non possono prevedere l'accesso a fasi Finali nazionali, regionali.
I Tornei possono essere di livello territoriale, provinciale, regionale e interregionale, possono essere organizzati dalle UISP SdA Nuoto competenti anche in collaborazione con le Associazioni/Società Sportive affiliate.

Rassegne
Sono classificate Rassegne le manifestazioni di promozione alle attività dei vari settori che si svolgono sia a livello territoriale, provinciale, regionale, interregionale che nazionale alle quali partecipano Associazioni o Società Sportive indipendentemente dall'acquisizione di meriti sportivi.

Manifestazioni
Sono classificate Manifestazioni le attività di nuoto dove si predilige la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, nessuno escluso

Regolamenti Manifestazioni
Ogni manifestazione o serie di manifestazioni deve avere un Regolamento Sportivo e un Regolamento Tecnico o far riferimento a regolamenti già esistenti.
Tutte le modalità di svolgimento delle manifestazioni, a qualsiasi livello, devono essere indicate nelle Norme di partecipazione.

Autorizzazioni allo svolgimento di manifestazioni
Tutte le modalità di svolgimento delle manifestazioni sopra descritte, a qualsiasi livello, devono essere indicate nelle norme di partecipazione ed autorizzate dalla UISP Sda Nuoto del rispettivo livello.

Caratteristiche dell'impianto sportivo
Le piscine a qualsiasi livello devono avere i requisiti previsti dal settore per poter svolgere sia l'attività che il proprio campionato.

Norme di partecipazione
Alle attività sportive di carattere non agonistico/non competitivo e di avviamento alla pratica sportiva possono partecipare tutti coloro che sono in possesso della tessera UISP valida per la stagione sportiva in corso in regola con le norme sulla tutela sanitaria.
Il controllo della regolarità del tesseramento si effettua verificando il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea.

Alle attività agonistica/competitiva possono partecipare dagli 8 anni in poi tutti coloro che sono in possesso della certificazione medico agonistica ed in regola con il tesseramento UISP per la stagione sportiva in corso.

Comunicazioni

Le comunicazioni ufficiali devono essere pubblicate sul sito nazionale che è l'organo d'informazione nel quale devono essere pubblicati, a pena di nullità, tutte le norme, gli atti, le delibere e le disposizioni della UISP SdA Nuoto e sui siti dei rispettivi livelli.

Giudice

Il Giudice è una figura formata e incaricata dalla UISP SdA Nuoto, l'assegnazione del Giudice ad una manifestazione è competenza della Uisp SdA Nuoto del livello competente.

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

Organi Di Giustizia Sportiva
Costituiscono gli Organi del sistema della Giustizia sportiva:

- il Giudice Arbitro
- il Giudice Sportivo nazionale
- Commissione disciplinare 2° grado

Giudice Arbitro/Arbitro
Al Giudice Arbitro/Arbitro, designato dal Responsabile del GAN competente per territorio, competono le decisioni tecnico-disciplinari relative alla manifestazione cui è preposto con effetti limitati all'ambito della medesima nonché per i fatti che possono comportare provvedimenti esulanti dall'ambito della manifestazione, l'adozione in via d'urgenza di decisioni tecniche e disciplinari necessarie per il corretto svolgimento della manifestazione e l'informazione dei fatti e dei provvedimenti adottati per gli eventuali ulteriori provvedimenti al Giudice sportivo. Nella pallanuoto tale funzione viene esercitata dall'arbitro.
Per le irregolarità note prima dell'inizio della manifestazione, può essere presentato reclamo dalla parte interessata al Giudice arbitro o all'Arbitro prima dell'inizio della gara mediante annotazione firmata nel verbale della manifestazione.
Per le irregolarità verificatesi nel corso della manifestazione, il reclamo va presentato al Giudice arbitro o Arbitro prima del termine della manifestazione mediante annotazione firmata nel verbale di gara. I reclami devono essere firmati dal Presidente o dal dirigente accompagnatore.
Il reclamo consegnato all'Arbitro o al Giudice arbitro deve essere successivamente presentato dalla parte interessata, e motivato, anche al competente Giudice sportivo entro le ore 13,00 del giorno successivo della manifestazione firmato dal Presidente. Non sono consentiti supplementi di reclamo.

Giudice Sportivo
Viene proposto dal Settore di attività competente per territorio e nominato dalla relativa Giunta; la composizione può essere monocratica o collegiale.
Il Giudice Sportivo pronuncia in prima istanza, senza udienza con immediatezza sulle questioni connesse allo svolgimento delle gare, sulla base del referto del Giudice Arbitro/Arbitro:

- regolarità delle gare e omologazione dei risultati;
- la regolarità dello status e posizione di atleti, tecnici o altri partecipanti alla gara;
- decide sui reclami presentati al Giudice Arbitro/Arbitro;
- giudica i soggetti tesserati o affiliati sulle infrazioni tecnico-disciplinari commesse in occasione o nel corso della gara;
- trasmette gli atti al Procuratore Sociale UISP per eventuale inizio di azioni disciplinari previste dallo statuto e regolamento UISP.

Il Giudice sportivo assume ogni elemento probatorio che ritiene utile.
Il Giudice sportivo pronuncia entro tre giorni. La pronuncia è comunicata agli interessati.
Avverso le loro decisioni è ammesso ricorso in appello alla Commissione Disciplinare di 2° grado nazionale entro il termine di 7 giorni, decorrenti dalla comunicazione del provvedimento.

Commissione disciplinare 2° grado
La Commissione disciplinare 2° grado giudica sui ricorsi avverso le decisioni del Giudice sportivo. La Commissione disciplinare 2° grado viene proposta dalla SDA Nuoto Nazionale e nominata dalla Giunta Nazionale; questa deve essere composta da tre persone.
Il ricorso avverso i provvedimenti del Giudice sportivo può essere proposto dalla parte interessata nel termine di sette giorni dalla data di comunicazione della pronuncia impugnata mediante invio per raccomandata A/R o posta elettronica certificata alla Commissione Disciplinare di 2° grado nazionale SDA Nuoto. Il ricorso deve essere, a pena di inammissibilità, motivato, sia pure succintamente, e sottoscritto dal Presidente dell'associazione. La proposizione del ricorso non sospende l'esecuzione della decisione impugnata. Gli interessati hanno diritto di ottenere, a proprie spese, copia dei documenti su cui la pronuncia è fondata. Il Presidente della Corte sportiva di appello fissa l'udienza con provvedimento comunicato senza indugio agli interessati.

Pronuncia della Commissione disciplinare 2° grado

La Commissione disciplinare 2° grado decide in camera di consiglio. Se non rileva motivi di inammissibilità o improcedibilità del ricorso, pronuncia nel merito, riformando, in tutto o in parte, la decisione impugnata.

Sanzioni

1) Le sanzioni che possono essere irrogate in caso di accertamento di infrazione per le associazioni o società sportive sono:
   a) ammonizione semplice o con diffida;
   b) ammenda da un minimo di euro 50,00 ad un massimo di euro 1.000,00;
   c) squalifica del campo di gara, da scontarsi nel campionato di competenza, salvo diversa determinazione dell'organo giudicante, per una o più giornate o per determinati periodi di tempo non superiori ai 5 anni;
   d) perdita dell'incontro o degli incontri;
   e) penalizzazione nella classifica del campionato o della manifestazione;
   f) esclusione dal campionato o dalla manifestazione;
   g) trasmissione degli atti con relativa richiesta al Procuratore Sociale/Collegio dei Garanti UISP per eventuali azioni disciplinari previste dallo statuto e regolamento UISP.
2) per i dirigenti, tecnici, ufficiali di gara e atleti:
   a) ammonizione semplice o con diffida;
   b) sospensione a termine da qualsiasi attività nuoto UISP sino ad un massimo di 5 anni;
   c) squalifica per una o più giornate di gara;
   d) trasmissione degli atti con relativa richiesta al Procuratore Sociale/Collegio dei Garanti UISP per eventuali azioni disciplinari previste dallo statuto e regolamento UISP.

Determinazione e Modalità di Applicazione delle Sanzioni

Determinazione della sanzione

Nella determinazione della sanzione l'organo giudicante deve tener conto della gravità delle infrazioni commesse, del comportamento tenuto dal responsabile prima, durante e dopo la consumazione dell'infrazione, dei suoi precedenti disciplinari.

Nella determinazione della specie e della entità della sanzione, l'Organo giudicante deve indicare:

a) in quale ipotesi tra quelle dello Statuto, del Regolamento Organico e dei Regolamenti di Settore rientri il fatto oggetto di giudizio;
b) le norme violate;
c) il contesto delle circostanze di fatto in cui sono state compiute le violazioni, la qualifica e/o il ruolo, e/o la carica rivestite dal responsabile, gli effetti della condotta, le motivazioni.

In caso di irrogazione della sanzione della sospensione a soggetto nei cui confronti sia già in esecuzione analoga sanzione, la successiva verrà posta in esecuzione immediatamente dopo l'esecuzione della prima.

Modalità di applicazione ed esecuzione delle sanzioni per i tesserati atleti

1. Per le squalifiche inflitte agli atleti per "giornate di campionato", le modalità di applicazione sono le seguenti:

a) le giornate di squalifica vanno scontate entro l'anno agonistico nel quale sono state inflitte.
b) la squalifica a tempo scade nel termine stabilito dall'organo competente

Il giocatore di pallanuoto espulso senza sostituzione "per brutalità" è automaticamente squalificato per la successiva giornata del campionato o il successivo incontro di torneo, salve le sanzioni ulteriori irrogate dal Giudice Sportivo, al quale resta sempre devoluta la competente decisione per le sanzioni definitive. Al predetto giocatore, inoltre, è inibita, fino alla data del turno di squalifica automatica, qualsiasi attività nuoto UISP.

Modalità di applicazione ed esecuzione delle sanzioni per i tesserati non atleti

1. Le squalifiche inflitte ai tesserati non atleti sono a tempo e non è consentita, nel periodo di squalifica, alcuna attività di nuoto UISP nell'esercizio della funzione per la quale viene emessa la tessera.

Pagamento Delle Ammende

Le ammende comminate dalla Commissione Giudicante andranno pagate al Comitato di riferimento del SdA Nuoto competente entro 7 giorni dalla data di pubblicazione della Decisione di riferimento.

Il pagamento andrà effettuato tramite Bonifico Bancario.

Copia dell'avvenuto pagamento andrà inviato all'indirizzo del Comitato UISP di riferimento.

In caso di mancato pagamento entro i termini previsti saranno comminate le seguenti sanzioni:

- In caso di non avvenuto pagamento (nei tempi sopra indicati) verrà tolto 1 punto in classifica alla associazioni o società sportive in questione nella categoria dove avvenuta tale irregolarità.
- In seguito se ancora non regolarizzata la situazione sopra citata la squadra in "difetto" verrà esclusa dal Campionato.
- Eventuali sanzioni, comminate nella stagione precedente, non risultassero pagate all'inizio della nuova stagione, la associazioni o società sportive in questione non potrà iscrivere nessuna squadra a nessun Campionato.

Eventuale ricorsi, presentati in seguito alle decisioni della Commissione Giudicante , entro i termini descritti all'articolo , **NON** esentano le associazioni o società sportive dal pagamento delle sanzioni nei termini sopra descritti.

Preavviso di Reclamo

Entro i 30 (trenta) minuti che precedono l'inizio della gara, le associazioni o società sportive avranno facoltà di presentare all'arbitro un reclamo scritto in ordine ai fatti riscontrabili prima dell'avvio della stessa (ad esempio irregolarità del campo di gara, temperatura dell'acqua etc.) o agli adempimenti preliminari allo svolgimento della gara (ad esempio controllo dei tesseramenti), con l'indicazione delle prescrizioni che si ritengono violate.

Qualsiasi reclamo presentato dalle associazioni o società sportive in merito alle circostanze di cui sopra, dopo che la gara ha avuto inizio, sarà dichiarato inammissibile. L'accertamento dei fatti e degli adempimenti segnalati sarà di competenza esclusiva dell'arbitro designato a dirigere la gara, che avrà l'obbligo di riferirne nel verbale di gara unitamente alle proprie conclusioni.

Per tutte le altre ipotesi diverse dai fatti e adempimenti riscontrabili prima dell'avvio della gara, le associazioni o società sportive à potranno presentare, entro il termine della partita, preavviso di reclamo per mezzo del proprio dirigente, che verrà sottoscritto con contestuale versamento della tassa di € 50,00.

L'arbitro allegherà il preavviso di reclamo e l'attestazione del pagamento della relativa tassa al verbale che sarà inviato alla Giudicante.

La squadra che ha presentato preavviso di reclamo è tenuta, nei due giorni successivi alla disputa della partita, ad esplicare il reclamo e ad inviarlo via fax al n. 055-0125621 corredato dalla sottoscrizione del dirigente. Tale reclamo sarà inoltrato dal referente del SdA Nuoto alla Commissione Giudicante affinché possa esaminarlo prima dell'adozione del provvedimento.

Sanzione Automatica

Gli atleti responsabili di atti di brutalità, saranno puniti con la squalifica automatica di 2 (due) giornate di Campionato, salvo maggiorazioni emesse dalla Commissione Giudicante. Se recidiva dello stesso atleta oltre alle due, o più, giornate alla associazioni o società sportive saranno applicate le seguenti sanzioni pecuniarie:

- € 100,00 per la prima recidiva
- € 150,00 per quelle successive.

Gli atleti responsabili di: Cattiva Condotta, Linguaggio Scorretto, Rifiuto di Obbedienza o Mancanza di Rispetto verso Arbitro o Ufficiali di Gara, Gioco Violento, Persistere nel Gioco Sleale, saranno puniti con la squalifica automatica di 1 (una) giornata di Campionato, salvo maggiorazioni della Commissione Giudicante.

In caso di recidiva, qualora il fatto commesso sia della stessa indole di quello precedente, oltre alla squalifica del giocatore si applica alla associazioni o società sportive la sanzione pecuniaria di € 70,00; qualora sia di indole diversa, la sanzione pecuniaria è di € 50,00.

Pubblicazione sanzioni e risultati

I referti gara serviranno per le decisioni sulle **sanzioni** che saranno attuate dalla Commissione Giudicante, sulla base dei referti arbitrali. Le sanzioni saranno comunicate entro 3 giorni dalla disponibilità dei referti stessi per mezzo posta elettronica e saranno consultabili nel sito internet del SdA Nuoto competente.

I risultati saranno pubblicati entro 5 giorni lavorativi sul sito.

A tale scopo sarà OBBLIGO del Giudice arbitro/Giuria inviare i risultati al SdA Nuoto competente.

Norme Finali

Le associazioni o società sportive accettano di ospitare negli impianti gli sponsor e i collaboratori, indicati dalla UISP stessa, in occasione delle giornate di gara.

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

Definizione Regolamenti di Gioco/Disciplina
Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente il Settore di Attività è previsto il seguente Regolamento di gioco/disciplina

Attività, Regolamenti di Gioco/Disciplina/Programmi tecnici
Per ciascuna attività approvata annualmente dal Consiglio Nazionale, afferente il Settore di Attività, l'Uisp in coerenza con quanto indicato nel precedente capitolo Regolamento Attività, organizza:

- attraverso le proprie affiliate ed anche direttamente attività didattiche quali corsi di avviamento, corsistica, attività ludico motoria, al fine di promuovere le attività motorie sportive come educazione permanente per tutte le età nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- direttamente e in collaborazione con le Associazioni e Società affiliate attività sportive non competitive e promozionali, amatoriali, dilettantistiche seppur con modalità competitive.

Fermo restando quanto sopra, inoltre, sono previsti i seguenti Regolamenti di gioco/disciplina/programmi tecnici.

ATTIVITA' GINNICO-MOTORIE ACQUATICHE APPLICATIVE ALLE DISCIPLINE DEL NUOTO

IN FASE DI AGGIORNAMENTO

NUOTO PER SALVAMENTO

IN FASE DI AGGIORNAMENTO

TUFFI

IN FASE DI AGGIORNAMENTO

NUOTO E NUOTO IN ACQUE LIBERE

- Per il nuoto sono previste distanze dai 25 metri fino ai 1500 metri, in piscina si differenziano per età dei partecipanti e per tipologia di manifestazione e possono prevedere staffette e ministaffette. Per la categoria Giovanissimi le distanze da poter mettere in programma sono quelle dei 25mt e 50mt.
- Per il nuoto in acque libere le distanze non possono superare la misura dei 3.000 metri per le categorie assoluti e master, misura alla quale non possono partecipare atleti delle categorie inferiori.
- Per le categorie ragazzi e junior, distanza massima 1.500 metri.
- Viene definita la distanza massima di 800 metri per esordienti A e B. la tipologia del percorso saranno stabiliti nei vari regolamenti delle manifestazioni.
- La giuria della manifestazione è composta da associati formati secondo le linee guida del GAN (gruppo arbitri nuoto). Le figure previste nella composizione della giuria sono: il Giudice Arbitro, coadiutore, starter, addetto ai concorrenti, giudice di stile, giudice di virata e giudice di arrivo, addetto alla segreteria e speaker e cronometristi.
- Le manifestazioni degli esordienti C, B, e A e categoria giovanissimi prevedono un sistema di cronometraggio manuale o semiautomatico, mentre nelle manifestazioni ragazzi, junior, assoluti, master può essere utilizzato un cronometraggio automatico.

- L'iscrizione alle manifestazioni di nuoto devono essere inviate su apposito modulo complete di nome e cognome dell'atleta, data di nascita, numero tessera UISP dell'atleta, gare di partecipazione e tempo di iscrizione e riportare i riferimenti della associazioni o società sportive di appartenenza (nome dell'associazione, nome e cognome del Presidente, indirizzo mail, recapito telefonico), nonché le indicazioni del responsabile della associazioni o società sportive (nome e cognome, recapito telefonico ed indirizzo di posta elettronica). La scadenza per l'invio delle iscrizioni dovrà essere riportato sul regolamento della manifestazione, così come la modalità di invio. Non possono essere effettuate le iscrizioni sul campo gara.
- E' ammessa una sola partenza. La partenza nelle gare di Stile libero, Rana, Farfalla e Misti Individuali, avviene con il tuffo. Nelle gare di nuotata a Dorso, Staffetta Mista e Mixed Mista, la partenza avviene dall'acqua. Ogni nuotatore che, assunta la posizione di partenza, non sia immobile al momento dell'emissione del segnale deve essere squalificato per "falsa partenza".
- Durante le manifestazioni del nuoto degli esordienti C, B e A e categoria giovanissimi possono essere utilizzati costumi olimpionici con braccia e cosce scoperte per le femmine, slip per i maschi. Nel nuoto ragazzi, junior, assoluti, master è consentito l'uso del costume da competizione.
- La composizione delle batterie può essere fatte per categoria e per tempo di iscrizione o solamente per tempo di iscrizione.
- E' ammessa una sola partenza. La partenza nelle gare di Stile libero, Rana, Farfalla e Misti Individuali, avviene con il tuffo. Nelle gare di nuotata a Dorso, Staffetta Mista e Mixed Mista, la partenza avviene dall'acqua. Ogni nuotatore che, assunta la posizione di partenza, non sia immobile al momento dell'emissione del segnale deve essere squalificato per "falsa partenza".
- Per le gare in acque libere il regolamento di partenza e virata viene definito in base alle caratteristiche del campo di gara.
- Un/una concorrente che nuoti il percorso di gara da solo/a deve coprire l'intera distanza per classificarsi. Un/una concorrente deve rimanere e terminare la competizione nella stessa corsia in cui è partito/a. In qualsiasi gara un/una concorrente, nell'effettuare la virata, deve prendere contatto fisico con la parete terminale della vasca o del percorso. La virata deve essere effettuata dalla parete e non è permesso spingersi o slanciarsi dal fondo vasca. Stare in piedi sul fondo della vasca nel corso delle gare a stile libero, o della frazione a stile libero delle gare miste, non comporta la squalifica del concorrente, purché egli non cammini. Non è permesso tirarsi alla corda o ai galleggianti di delimitazione della corsia. Qualsiasi forma di nastro adesivo o di bendaggio (tape) sul corpo non è autorizzata. Nelle gare a staffetta, la squadra di un concorrente i cui piedi hanno perso il contatto con il blocco di partenza prima che il frazionista che lo precede abbia toccato la parete sarà squalificata. Qualsiasi squadra di staffetta in cui un componente, diverso da quello designato a nuotare la frazione in corso, entri in acqua mentre si svolge la competizione e prima che tutti i concorrenti di tutte le squadre l'abbiano portata a termine, sarà squalificata. I componenti di una squadra di staffetta ed il loro ordine di partenza devono essere designati nominativamente prima della gara. In una competizione a staffetta ogni concorrente può gareggiare in una sola frazione. La composizione di una squadra di staffetta può essere cambiata tra le batterie e le finali. Nuotare in ordine diverso da quello di iscrizione comporta la squalifica. Qualsiasi concorrente che abbia terminato la propria competizione o la propria frazione di staffetta deve lasciare la vasca il più presto possibile, senza ostacolare altri concorrenti che non abbiano ancora completato il percorso. Il concorrente che commette ostruzione, o la sua squadra di staffetta, saranno squalificati.

CRONOMETRAGGIO AUTOMATICO - E' il cronometraggio effettuato con un apparecchio scrivente da tavolo in grado di rilevare i tempi al centesimo di secondo, ignorando ogni altra cifra dopo i centesimi, collegato al dispositivo di partenza del Giudice di Partenza. I tempi sono rilevati per mezzo di sensori (piastre) installati sulla parete terminale di ciascuna corsia, collegati all'apparecchio ed attivati dal nuotatore mediante pressione sugli stessi.

CRONOMETRAGGIO DI RISERVA - E' il cronometraggio che deve sempre essere effettuato quando si utilizza il Cronometraggio Automatico. E' costituito da un apparecchio scrivente da tavolo in grado di rilevare i tempi al centesimo di secondo, ignorando ogni altra cifra dopo i centesimi, collegato al dispositivo di partenza del Giudice di Partenza. I tempi sono rilevati dai cronometristi mediante pressione di un pulsante, posizionato in corrispondenza di ogni corsia e collegato all'apparecchiatura che effettua questo cronometraggio, quando il nuotatore tocca la parete terminale della corsia.

CRONOMETRAGGIO MANUALE O SEMIAUTOMATICO - E' il cronometraggio effettuato con uno dei seguenti sistemi:

- con un apparecchio scrivente da tavolo collegato a pulsanti, uno per corsia. L'apparecchio deve essere in grado di rilevare il tempo al decimo o al centesimo di secondo, ignorando ogni altra cifra dopo i centesimi, azionato manualmente quando viene emesso il segnale di partenza. I tempi sono rilevati dai cronometristi mediante pressione di un pulsante, quando il concorrente tocca la parete terminale della corsia;
- con contasecondi o cronometri di tipo digitale o meccanici individuali in grado di rilevare il tempo al decimo o al centesimo di secondo, ignorando ogni altra cifra dopo i centesimi, azionati quando viene emesso il segnale di partenza. I tempi sono rilevati fermando gli stessi quando il concorrente tocca la parete terminale della corsia.

L'attività di nuoto prevede anche manifestazioni in acque libere, mare o lago. Le manifestazioni prevedono distanze minime di 1.500 metri per agonisti e master e di 800 metri per esordienti A e B. La distanza e la tipologia del percorso saranno stabiliti nei vari regolamenti delle manifestazioni.

NUOTIAMOUISP

NuotiAmoUisp è il nuovo grande evento nazionale che la UISP Nazionale Nuoto vuol promuovere fra le associazioni o società sportive affiliate e i comitati.
Una manifestazione dedicata al mondo dell'acqua e a tutte le attività che si svolgono in piscina. Un modo per mettere in evidenza tutte le attività dell'Uisp e delle associazioni o società sportive affiliate, per consentire ai frequentatori dei corsi, agli associati e agli atleti di mostrare le proprie abilità in un contesto festoso e gioioso.
I protagonisti della Manifestazione dovranno essere i frequentatori della piscina che dovranno essere messi al centro degli eventi che si svolgeranno.
L'obiettivo dovrà essere quello di andare oltre la semplificazione piscina=nuoto, mostrando a tutti che questo ambiente può essere vissuto a 360° con molteplici attività in grado di suscitare interesse nel maggior numero di persone possibili senza escludere nessuno. Massimo spazio dunque, oltre alle dimostrazioni dei corsi di scuola nuoto per bambini anche al nuoto neonatale, all'ampio ventaglio di attività di fitness in acqua, alla pallanuoto, al nuoto sincronizzato, al nuoto pinnato e a quello di salvamento. Tutte le fasce d'età potranno essere coinvolte, dal neonatale fino agli over 75, anche con particolare attenzione per quelle categorie che possono trovare nell'ambiente acqua particolare giovamento, come le donne incinta, i portatori di handicap, la terza e quarta età.
Le associazioni o società sportive avranno grande flessibilità nell'organizzare l'evento che potrà essere modellato in base alle disponibilità dell'impianto e alle attività organizzate. Libero spazio alle modalità più varie, corsi aperti al pubblico dimostrazioni di fitness o nuoto (scuola nuoto o agonisti), incontri di pallanuoto, saggi di nuoto sincronizzato.
L'altro aspetto legato alla manifestazione è quello della solidarietà. La manifestazione dovrà essere collegata ad una finalità di carattere solidale, perseguibile ad esempio attraverso una raccolta fondi, che vada, però, a destinarne il ricavato al territorio dove la manifestazione si svolge.
In tal modo si avrà modo di verificare l'esito delle manifestazioni e stringere collaborazioni fattive con enti scolastici con i quali creare una rete di contatti che, anche in futuro, potrà essere utilizzata per ulteriori iniziative benefiche e solidali.
Andare oltre l'agonismo prospettando forme di pratica sportiva legate al wellness farà scoprire la piscina a tanti possibili frequentanti che potranno trovare l'attività fisica adatta alle loro esigenze e contemporaneamente i frequentanti abituali potranno mettere in mostra le loro capacità e il livello di preparazione raggiunto.

Le attività/manifestazioni vengono organizzate a livello nazionale, regionale e territoriale.

Alle manifestazioni tutti gli associati UISP che ne prendono parte, devono presentare, pena l'esclusione, la tessera UISP. L'arbitro/giudice controlla la regolarità del tesseramento verificando il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea. Nel caso in cui l'arbitro/giudice arbitro ritenga necessario fare ulteriore verifica sull'identità del tesserato, potrà richiedere che venga esibito documento d'identità valido.

PALLANUOTO

Il presente Regolamento contiene le norme generali che trovano applicazione in tutti i Campionati di pallanuoto organizzati dalla UISP attraverso il proprio SdA Nuoto.
Le iscrizioni alle manifestazioni di pallanuoto devono essere inviate su apposito modulo complete di nome e cognome degli atleti, data di nascita, numero tessera UISP dell'atleta, riportare i riferimenti della associazioni o società sportive (nome dell'associazione, nome e cognome del Presidente, indirizzo mail, recapito telefonico), nonché le indicazioni del responsabile della associazioni o società sportive (nome e cognome, recapito telefonico ed indirizzo di posta elettronica). La scadenza e indirizzo e-mail per l'invio delle iscrizioni dovrà essere riportato sul regolamento della manifestazione. Non possono essere effettuate le iscrizioni sul campo gara.

Giovanissimi, Nuotagoal

In questa categoria, essendo un'attività di avviamento alla pallanuoto si applicano le seguenti norme:

- saranno aboliti il fuori gioco.
- Si dovrà posizionare un birillo a 3 metri dalla linea di porta che rappresenti l'area di rigore e quindi il punto da dove tirarli in caso di fallo grave
- in caso di espulsione temporanea, il giocatore sanzionato dovrà raggiungere il suo angolo.
- sono ammessi cambi volanti passando dal pozzetto.
- dopo un fallo il giocatore non può mai tirare direttamente in porta.
- verrà attribuita espulsione su tirata da dietro.

Composizione delle squadre

Saranno ammessi a referto per ogni gara minimo 7, massimo 15 giocatori possibilmente di ambo i sessi di cui 6 contemporaneamente in acqua.

Dimensioni indicative del campo di gioco

- larghezza : 16,00 metri
- lunghezza : 10,00 metri
- profondità : 1,60 metri

Dimensione del pallone

Si utilizzano palloni numero WP n. 3

Dimensioni delle porte

larghezza m. 1,50 – altezza m. 0,80

Direzione di gara

Arbitraggio singolo.

RWP 1 LE CATEGORIE

- Under 11
- Under 13
- Under 15
- Under 17
- Senior

è interdetta l'attività agli atleti partecipanti ai campionati FIN di serie C e superiori.

RWP 1.1 - Seconde squadre:

Le associazioni o società sportive possono iscrivere una seconda squadra nei campionati che sarà giudicata fuori classifica e con liste dei giocatori chiusa, ovvero gli atleti potranno giocare solo nella squadra in cui vengono iscritti e di cui la associazioni o società sportive dovrà fornire un elenco prima dell'inizio del campionato

Le associazioni o società sportive devono indicare al SdA Nuoto il nominativo ed i riferimenti di un solo dirigente per squadra con il quale il SdA Nuoto terrà i contatti, ed un solo indirizzo e-mail al quale inviare eventuali comunicazioni.

RWP 2 CAMPO GARA

I campi gara dovranno avere la lunghezza di mt. 25, e dovranno avere una larghezza da un minino di 12 mt. ad un massimo di 16 mt.
Per le partite Under 13 – Under 15 la profondità minima mt 1,50
Per le partite Under 17 – Femminile e Senior la profondità minima mt 1,70
Ove non diversamente disposto dai regolamenti dei singoli Campionati, l'organizzazione dell'incontro resta affidata alla associazioni o società sportive.
Le associazioni o società sportive, all'atto dell'iscrizione al Campionato, dovranno fornire indicazioni inerenti il campo di gioco tramite apposita dichiarazione sottoscritta dal Presidente di associazioni o società sportive; Le associazioni o società sportive dovranno provvedere a mettere a disposizione dell'arbitro e dell'eventuale giuria le bandierine ROSSA, BLU, BIANCA e GIALLA per le segnalazioni, e n° 2 cronometri.

RWP 2.1 Dimensioni del Campo Gara

Per le dimensioni del campo gara vanno consultate le singole Normative dei Campionati Può, però, essere effettuato un incontro in un campo con misure differenti da quelle previste in Normativa sempre che sussistano particolari esigenze di impiantistica locale.

RWP 3 COPERTURA ARBITRALE

La copertura arbitrale è prevista a carico e sotto l'organizzazione del Settore di attività Nuoto competente.
Per Under 11, si dispone l'arbitraggio paritetico degli allenatori delle squadre partecipanti al concentramento; sarà indicato dal SdA Nuoto l'arbitro "terzo" - l'allenatore di una squadra che si accinge alla gara o che ha appena concluso – per ogni partita di tutti i concentramenti previsti nell'anno.
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 abilità quello che rilevano.
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 piano vasca 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.

- L'Arbitro ha la discrezionalità di fischiare (o non fischiare) un fallo semplice, di espulsione o di rigore qualora ritenga 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.

RWP 3.1 Dirigenti a disposizione

La associazioni o società sportive dovrà mettere a disposizione per l'intera manifestazione un cronometrista e una persona addetta al referto, regolarmente tesserata come DIRIGENTE per la associazioni o società sportive in questione. La mancanza del Dirigente e/o del cronometrista sarà sanzionata con il pagamento di un'ammenda di € 150,00.
Il referto sarà consegnato dall'arbitro che dovrà repertarlo al termine della manifestazione e inviato per posta alla Commissione Pallanuoto. Talvolta le persone addette al referto potranno essere inviate a titolo gratuito per la associazioni o società sportive dal SdA Nuoto, in questo caso la associazioni o società sportive sarà dispensata dal mettere a disposizione una delle due figure sopra indicate. E' concessa la presenza in giuria di un massimo di 3 persone dell'organizzazione. Queste saranno indicate all'arbitro, mezz'ora prima dell'inizio degli incontri. Le associazioni o società sportive dovranno mettere a disposizione dell'arbitro un dirigente con il compito di assicurare l'ordine sul piano vasca e rimanere a disposizione dell'arbitro sino a che questi non sia rientrato nello spogliatoio e fino a che non abbia lasciato l'area dell'impianto.

RWP 3.2 Responsabilità oggettiva

Le associazioni o società sportive saranno ritenute responsabili dei comportamenti dei propri sostenitori individuati come tali e soggetti terzi comunque manifestatisi in ragione delle ingiurie, minacce, offese proferite nonché di eventuali danni arrecati agli arbitri, ai componenti della giuria, ai dirigenti ed ai giocatori che avvengano nel periodo precedente o durante o successivo all'incontro.
Tali comportamenti saranno sanzionati:

• la prima volta con l'ammenda di € 250,00;
• la prima recidiva con l'ammenda di € 250,00 e la penalizzazione di 3 punti in classifica.

Non riuscendo ad individuare quali siano i responsabili sulle tribune di offese, insulti o quant'altro, la associazioni o società sportive organizzatrice del concentramento sarà tenuta a far rispettare un comportamento idoneo sulle tribune: in caso contrario il dirigente addetto a tale mansione potrà in accordo con arbitro e giuria interrompere l'incontro finché sugli spalti non cessi tale situazione. Per quanto riguarda le Giovanili oltre a interrompere la gara se alla ripresa il problema continua il dirigente di servizio sarà tenuto a far uscire il pubblico dall'impianto.

RWP 3.3 Medico di servizio

Sul campo gara, almeno venti minuti prima dell'inizio della stessa, dovrà, a spese e cura della associazioni o società sportive ospitante, essere presente il medico di servizio munito del proprio tesserino professionale ai fini della sua corretta individuazione da parte dell'arbitro.

In mancanza del medico di servizio l'arbitro non potrà dare inizio all'incontro e, dopo un'attesa di mezz'ora, perdurando l'assenza del medico, sarà assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0 a 5 a carico della squadra ospitante.

Inoltre, la associazioni o società sportive ospitante verrà sanzionata con il pagamento di un'ammenda di € 200,00 e saranno poste a suo carico le spese per gli incontri di recupero.

RWP 3.4 Pubblico

La associazioni o società sportive "ospitante" dovrà curare la scrupolosa osservanza delle norme di carattere generale e particolare stabilite dal SdA Nuoto. o richieste dall'Arbitro, affinché la manifestazione possa rivolgersi in modo assolutamente regolare, senza che si verifichino atteggiamenti, atti, tentativi di violenza o di intimidazione, prima, durante e dopo la manifestazione, nei confronti della giuria, dei dirigenti e degli atleti ospiti.

RWP 3.5 Commissario di campo

Il SdA Nuoto può provvedere alla designazione di un Commissario di Campo negli incontri di pallanuoto, al fine di accertare la regolarità di tutte le fasi dell'incontro e ne faccia relazione agli organi di giustizia.

RWP 3.6 Temperatura dell'Acqua

La temperatura dell'acqua nei campi di gioco al coperto deve essere, senza ulteriore tolleranza, tra 25° e 30°. La temperatura dell'acqua nei campi di gioco allo scoperto deve essere, senza ulteriore tolleranza, tra 26° e 31°. Il superamento dei limiti di tolleranza come sopra indicati comporta la sconfitta a tavolino 0 – 5 per la associazioni o società sportive ospitante. Alla stessa competa l'onere della dimostrazione di esimente.

RWP 4 Orario di gioco

A tutti gli effetti l'ora ufficiale è quella dell'arbitro. Trascorsi i tempi previsti nel presente regolamento, rispetto l'orario del calendario ufficiale, la associazioni o società sportive inadempiente ne dovrà rispondere agli organi di giustizia della Lega Nuoto.

RWP 4.1 Spostamenti di Campo e di Orario

Le associazioni o società sportive che intendano richiedere, ove consentita, la variazione del campo e/o dell'orario e/o della data dell'incontro, dovranno contattare via mail o via telefax almeno 10 (dieci) giorni prima della gara il responsabile per il campionato in questione del SdA Nuoto.

Il SdA provvederà a notificare l'avvenuto spostamento mentre si riserva il diritto di apportare modifiche al calendario ed all'orario degli incontri dandone tempestiva comunicazione alle associazioni o società sportive interessate.

La richiesta di spostamento comporta il pagamento della quota di 250 Euro.

RWP 4.2 Ritardi

L'arbitro, in caso di mancato arrivo di una delle due squadre, dovrà attendere 30 (trenta) minuti prima di fischiare la fine dell'incontro. E' altresì concesso alla squadra di casa richiedere la mezz'ora per il mancato arrivo del medico. E' altresì concesso alla squadra di casa richiedere la mezz'ora per il mancato arrivo del medico.

L'assenza dei giocatori non sarà motivo valido per la richiesta della mezz'ora, i giocatori ritardatari non potranno essere iscritti a verbale, sino a quando non saranno presenti e quindi poter effettuare il controllo degli stessi alla prima ed appropriata interruzione del gioco. Da quel momento potranno essere ammessi al gioco.

RWP 4.3 Mancato Arrivo di una Squadra

Qualora una associazioni o società sportive non raggiungesse la sede dell'incontro, entro le 48 ore successive dovrà fornire alla Commissione Giudicante, con comunicazione scritta del presidente della associazioni o società sportive corredata da idonea documentazione, le motivazioni a giustificazione del

mancato arrivo. Nel caso di comprovata causa di forza maggiore l'incontro verrà recuperato in data da stabilire. In assenza di comprovate causali, la associazioni o società sportive verrà sanzionata:
• Sconfitta 5 a 0 a tavolino ed € 150,00 di ammenda;
• La prima recidiva con la sconfitta a tavolino e l'ammenda di € 250,00; le seguenti recidive, oltre alla sconfitta e all'ammenda, con la penalizzazione di 3 punti nel campionato in corso (o nel successivo in caso di semifinali e finali).
Nel caso una associazioni o società sportive comunichi anticipatamente l'impossibilità a partecipare ad un incontro ci sarà la sconfitta a tavolino con 1 punto di penalizzazione in classifica. Nel caso sia la prima volta non ci sarà nessuna multa.
La squadra avversaria sarà avvertita tempestivamente per presentarsi o meno all'incontro.

RWP 4.4 Ritiro di una Squadra

Nel caso in cui una associazioni o società sportive si ritiri, con comunicazione sottoscritta dal Presidente della stessa dal Campionato cui risulta essere iscritta, la stessa è punita con una ammenda automatica di €. 250. Nell'ulteriore caso di ritiro di una squadra da un incontro, in svolgimento o meno, la associazioni o società sportive è sanzionata con la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0 a 5 e la penalizzazione di 1 punto in classifica nonché la sanzione pecuniaria di €. 250,00,

RWP 4.5 Incontro sospeso per condizioni metereologiche avverse

Qualora l'Arbitro o gli Arbitri ritengano di dover sospendere definitivamente, in qualsiasi momento, un incontro di pallanuoto a causa di condizioni climatiche avverse e di una conseguente mancanza delle sufficienti norme di sicurezza, si procederà da parte del SdA Nuoto, sentite le associazioni o società sportive interessate, a riprogrammare data e orario dell'incontro. Lo stesso comincerà dall'inizio con le medesime formazioni salvo che, nel frattempo, non siano state erogate dagli organi competenti sanzioni disciplinari ad Atleti e/o Tecnici. In tal caso sarà ammessa, a referto, la sostituzione dei tesserati.

RWP 5 SQUADRE

RPN 5.1 Sono ammessi a gareggiare nelle manifestazioni gli atleti muniti di Tessera UISP valida per l'anno agonistico in corso. La presentazione alle gare è effettuata dalla associazioni o società sportive di appartenenza e sotto la responsabilità di quest'ultima del tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o della tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, della tessera cartacea. La vigilanza dell'idoneità sanitaria è ugualmente garantita da parte del Presidente della associazioni o società sportive all'atto della firma del modulo di richiesta di tesseramento. Le squadre sono composte al massimo da 15 (quindici) giocatori (sette in acqua e massimo otto in panchina). I giocatori devono essere tesserati ed iscritti a verbale con l'indicazione del numero di tessera. Una partita non può essere iniziata se ciascuna squadra non ha almeno 6 (sei) atleti, compreso il portiere, in campo (valido per il campionato nazionale). Per i Campionati Giovanili vedere le singole Normative. Non esistono preclusioni per la partecipazione degli atleti a più di 1 (uno) incontro nell'ambito della medesima giornata. Nel caso di mancanza della Tessera per smarrimento, furto o dimenticanza, il capitano od il dirigente accompagnatore devono rilasciare una dichiarazione che attesti il regolare tesseramento dell'atleta. È indispensabile, inoltre, per l'ammissione dell'atleta in gara, ad ogni richiesta dell'Arbitro, la produzione del documento di identità.

RWP 5.1 Presentazione

La presentazione delle squadre avviene trenta minuti prima dell'inizio della partita come di seguito il dirigente accompagnatore deve consegnare all'arbitro la lista dei giocatori quindici minuti prima dell'inizio della partita. Gli arbitri richiamano le squadre negli spogliatoi o in uno spazio predisposto sul bordo vasca, per il riconoscimento degli atleti e la verifica dei costumi, della lunghezza delle unghie, della pulizia della pelle e della verifica che non vengano indossati oggetti contundenti

RWP 5.2 Tenuta di gara

L'arbitro dovrà controllare in tutti i Campionati che i giocatori non indossino alcun oggetto come anelli, catenine, bracciali, orologi, occhialini, maschere protettrici etc. fatto salvo situazioni eccezionali che devono essere preventivamente approvate dalla UISP, che abbiano le unghie delle mani e dei piedi ben tagliate e che non abbiano il corpo unto di sostanze grasse.
Le calottine numerate da 2 (due) a 15 (quindici) saranno bianche per la squadra di casa e blu o nere per la squadra ospite con i paraorecchie dello stesso colore delle calottine.
La calottina numero 1 (uno) destinata al portiere, dovrà essere sempre di colore rosso e potrà essere dotata di para-orecchi di colore rosso. Le associazioni o società sportive dovranno predisporre una seconda calottina rossa con il numero 15 (quindici) o 13 (tredici) rosso per l'eventuale portiere di riserva. Ad un giocatore sarà consentito cambiare numero di calottina solo con l'autorizzazione dell'arbitro e successiva notifica da parte di quest'ultimo al segretario di giuria.

L'utilizzo di calottine con colori sociali dovrà preventivamente essere autorizzato dal SdA Nuoto dietro richiesta scritta da parte della associazioni o società sportive.
Ad un giocatore sarà consentito cambiare numero di calottina solo con l'autorizzazione dell'arbitro e successiva notifica da parte di quest'ultimo al segretario di giuria.
L'utilizzo di calottine con colori sociali dovrà preventivamente essere autorizzato dal SdA.

RWP 6 TECNICI

L'allenatore dovrà sedere in panchina e potrà, nelle fasi in cui la squadra sarà in possesso di palla, alzarsi dalla panchina e seguire l'azione senza intralciare l'operato dell'arbitro, sino al limite dei propri 5 (cinque) metri. Nella fase di difesa il tecnico dovrà velocemente riprendere posizione nello spazio antistante alla propria panchina. L'allenatore potrà impartire istruzioni alla squadra usando un linguaggio pacato che rientri nell'ambito della correttezza sportiva.
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, degli avversari etc.
L'allenatore espulso dovrà abbandonare il campo di gioco e prendere posto obbligatoriamente all'interno degli spogliatoi o all'esterno dell'impianto sino al termine della partita, senza poter partecipare attivamente all'incontro.
Qualora l'allenatore ottemperi a tale prescrizione, nessuna ulteriore sanzione sarà applicata dalla Commissione Giudicante; in caso contrario, l'allenatore sarà sanzionato con 1 giornata di squalifica, salvo maggiorazioni laddove la condotta posta in essere integri gli estremi di altri illeciti sportivi.
In caso di recidiva, ovvero qualora nel corso del campionato l'allenatore venga espulso una seconda volta con cartellino rosso, si applica sempre la sanzione di 1 giornata di squalifica, elevata a 2 giornate nell'ipotesi in cui ometta, dopo l'espulsione, di prendere posto negli spogliatoi o all'esterno dell'impianto.
L'allenatore, in caso di espulsione, sarà sostituito nelle sue funzioni (dare disposizioni ai giocatori, effettuare sostituzioni e chiamare il time-out) dall'eventuale 2° allenatore o dal dirigente in panchina, che comunque non potranno alzarsi dalla panchina se non durante l'intervallo tra i tempi di gioco e durante l'interruzione del time-out.
L'allenatore che fa anche il giocatore dovrà rigorosamente stare seduto in panchina.

RWP 7 PANCHINA

Le panchine andranno collocate (salvo eventuali deroghe del SdA Nuoto, su motivata richiesta oggettiva della associazioni o società sportive interessata) nel lato opposto al tavolo della giuria dietro la linea bianca di fondo campo, nell'immediata vicinanza dell'area di rientro delle espulsioni.
Saranno autorizzati a sedere in panchina: 8 (otto) giocatori di riserva, l'allenatore e il dirigente accompagnatore (tutti provvisti di tessera Uisp valida).
I presenti in panchina dovranno essere iscritti a verbale con indicata la qualifica ed il numero di tessera UISP e non potranno allontanarsi dalla propria panchina, ad eccezione del tecnico, salvo che nell'intervallo dei tempi e durante i time-out. I dirigenti accompagnatori devono avere la tessera Dirigenti Uisp ed essere regolarmente inseriti nella lista della associazioni o società sportive presentata all'arbitro e non allontanarsi né alzarsi una volta iniziato l'incontro.
L'arbitro, qualora i presenti in panchina assumessero atteggiamenti irriguardosi nei confronti del suo operato, della giuria, degli avversari, potrà espellerli immediatamente dal campo esponendo loro il cartellino rosso, ed essi dovranno raggiungere immediatamente gli spogliatoi e non potranno in alcun modo trattenersi in panchina.
Atti e comportamenti aggressivi di atleti, tecnici e dirigenti nei confronti dell'arbitro o della giuria saranno sanzionati con l'immediata interruzione della partita e la sconfitta per 0-5 della squadra cui appartengono i tesserati.
Qualora gli atleti, i tecnici e i dirigenti siano stati individuati e le loro generalità siano state indicate nel referto arbitrale, oltre alle suddette sanzioni, la Commissione Giudicante applicherà ai medesimi soggetti:

- per la prima infrazione, la sanzione della sospensione a termine o squalifica per una o più giornate;
- per le successive infrazioni, la sanzione della sospensione a termine o squalifica per una o più giornate, oltre a un'ammenda pari a 200,00 euro a carico della associazioni o società sportive.

Nell'ipotesi in cui tali soggetti non siano stati compiutamente individuati e segnalati, le associazioni o società sportive risponderanno delle infrazioni commesse a titolo di responsabilità oggettiva nella seguente misura:

- per la prima infrazione, ammenda di € 250,00;
- per le successive infrazioni, ammenda di € 250,00 e penalizzazione di 3 punti in classifica.

I giocatori in panchina dovranno, per tutta la durata dell'incontro, indossare la calottina, ad eccezione dei giocatori espulsi definitivamente per Cattiva Condotta e/o Brutalità, che dovranno rapidamente abbandonare il piano vasca e recarsi negli spogliatoi.
Qualora i giocatori espulsi omettano di raggiungere e sostare negli spogliatoi per tutta la durata dell'incontro, tale condotta sarà considerata come una circostanza aggravante e quindi valutata dalla Commissione Giudicante ai fini della determinazione del numero di giornate di squalifica.

RWP 8 TESSERAMENTO ATLETI

RWP 8.1 Titolarità
Per poter svolgere l'attività gli atleti dovranno essere muniti della tessera UISP valida per l'anno in corso, rilasciata alla associazioni o società sportive richiedente. La Tessera UISP è unica ed impegna reciprocamente le parti (associazioni o società sportive ed atleta).
I tesserini atleti UISP dovranno essere presentati alla giuria e all'arbitro, allegati al modello di lista compilata fornita dal SdA Nuoto, attraverso il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, la tessera cartacea.
NON saranno ammesse sul piano vasca persone sprovviste di tessera Uisp: anche gli allenatori dovranno avere il tesserino da dirigente/tecnico; non è sufficiente quello da atleta.
Per quanto concerne i Tesserati Uisp, a semifinali e finali potranno partecipare solo coloro che avranno giocato la metà più una delle partite del girone di qualificazione (50% + 1 gara). Sarà cura delle associazioni o società sportive qualificate, segnalare ai responsabili dei campionati la lista degli atleti che saranno impiegati nelle semifinali e finali mentre a cura del SdA Nuoto sarà il controllo della licenza degli atleti della lista a partecipare alle partite di finale stesse e della comunicazione alle associazioni o società sportive degli esiti del controllo entro tre giorni dalle date di semifinali e finali.
Le associazioni o società sportive che inseriranno l'atleta interdetto nella lista delle finali e lo schiereranno in vasca, dopo la comunicazione del SdA, saranno sanzionate con l'automatica sconfitta.
RWP 8.2 Nuovo Tesseramento
Il primo tesseramento di un atleta alla UISP può essere effettuato a partire dal 1° settembre ed è valido sino a tutto il 31 agosto dell'anno successivo.
RWP 8.3 Rinnovo Tesseramento
Il tesseramento è annuale.
RWP 8.4 Termine tesseramento
Non saranno ammessi nuovi tesseramenti oltre il mese di marzo.
RWP 8.5 Prestiti
La associazioni o società sportive può autorizzare il passaggio dei propri atleti ad un'altra associazioni o società sportive alle seguenti condizioni:
• Previa comunicazione con relativa documentazione al Settore di attività territorialmente competente
• Non più di due atleti per associazioni o società sportive di destinazione.
RWP 8.6 Tesserati FIN
Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati della FIN le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nei Campionati Nazionali nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.
Nei campionati regionali fanno fede le norme di partecipazione stabilite a livello regionale nel rispetto delle indicazioni Nazionali.

RWP 9 DURATA DELLA PARTITA
I Tempi di gioco per le categorie under 13-15-17 e femminile sono individuati in 4 di 10 minuti continui senza interruzioni tranne che per i time out e i tiri di rigore (sono esclusi i gol); è invece rimandata all'arbitro la decisione di interrompere il tempo per qualunque motivazione particolare (infortuni, comunicazioni alla giuria o alle panchine, ecc.).
La regola dell'atteggiamento reticente alla conclusione dell'azione è dunque da applicare anche a quelle squadre che, comunque in vantaggio dopo il gol subìto, non riprendano immediatamente.
il gioco dal centro della vasca, e anche a tutte quelle situazioni (corner, falli subiti, ecc.) che rientrino nel campo di applicazione della perdita di tempo.
All'arbitro è anche demandata ogni singola decisione sull'abuso di mettere i piedi a terra in quelle piscine che hanno una profondità che lo consenta.
E' fatto divieto lo svolgimento di partite dove si toccano i piedi per terra per i campionati Senior Maschili, Femminili e Under 17.

Unica eccezione di deroga a quanto detto sopra sarà fatta nel caso in cui tutte le associazioni o società sportive partecipanti al Campionato in questione accettino tale situazione che comunque dovrà essere valutata e decisa dalla Commissione pallanuoto in ultima analisi.

RWP 9.1 Tempi di Gioco

Nei campionati Uisp SdA Nuoto si gioca senza regola dei 30 secondi; escluso nella categoria Senior ; questa scelta si traduce in una norma, destinata al giudizio insindacabile dell'arbitro, che scongiura la perdita di tempo. Tale situazione può venir a presentarsi anche ben entro il limite dei 30 secondi, pur abolito. E' dunque l'atteggiamento reticente alla conclusione dell'azione ad essere sanzionato piuttosto che la difficoltà di trovare sbocchi conclusivi all'azione stessa che comunque non può durare più di un minuto; anche l'applicazione di questa soglia è lasciata alla gestione dell'arbitro che deve essere messo al corrente prima dell'inizio delle partite. La sanzione è il cambio palla.

La giuria dovrà segnalare alle due squadre del raggiungimento dell'ultimo minuto di gioco nei 4 tempi di gioco. Nel campionato Senior maschile è introdotta l'azione di gioco di 30 secondi e la partita sarà effettuata in 4 tempi di 7 minuti di tempo effettivo.

RWP 9.2 Intervallo di Gioco

Per tutti i Campionati sia maschili che femminili, l'intervallo tra un tempo e l'altro è fissato in 2 (due) minuti. Le squadre devono cambiare campo e panchine a metà dell'incontro, prima dell'inizio del terzo tempo.

RWP 9.3 Time out

In tutti i Campionati sarà concessa alle associazioni o società sportive la possibilità di richiedere, nell'arco dei 4 tempi di gioco numero 2 (due) time-out.

La richiesta dovrà essere fatta dall'allenatore; in sua assenza dal vice allenatore, in assenza del vice allenatore da parte del dirigente, in assenza del dirigente da parte del capitano o di un giocatore presente in panchina e comunque sempre con la squadra in possesso di palla.

Nel caso una squadra, in possesso di palla, richiedesse nell'arco dei quattro tempi regolamentari un terzo time-out, sarà punita con il cambio palla ed il relativo fallo sarà battuto dalla metà campo. Nel caso il time-out venisse richiesto da una squadra, senza avere il possesso di palla, questa sarà punita con un tiro di rigore o, su richiesta della squadra interessata solo nell'ultimo minuto di gioco del 4° tempo regolare, poter usufruire di un nuovo periodo di possesso di palla. In quest'ultimo caso, la ripresa del gioco avverrà dalla metà campo della squadra che ne era in possesso.

La durata del time-out sarà di 1 (uno) minuto per tutti i Campionati, ad eccezione del Campionati Under 11 e Under 13 dove sarà di 1 minuto e 30 secondi.

Le squadre si dovranno sistemare nelle proprie rispettive metà campo preferibilmente sotto il bordo.

Un segnale acustico, trascorsi 45" (quarantacinque secondi) o 1 minuto e 15 secondi in caso di Under 11 e Under 13, autorizzerà le squadre a riprendere posizione nel campo di gioco.

Un secondo segnale acustico indicherà la fine del time-out e l'arbitro immediatamente lancerà il pallone in acqua. La ripresa del gioco potrà essere effettuata dalla linea di metà campo o dietro di essa, tranne nel caso in cui il time-out sia stato chiamato prima dell'esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro d'angolo per cui il gioco verrebbe fatto riprendere con l'esecuzione del tiro in questione.

Durante il time-out sarà consentito effettuare sostituzioni.

RWP 10 TIRI DI RIGORE

In tutti gli incontri che debbano terminare, in virtù della normativa applicabile, con la vittoria di una delle due squadre, nel caso in cui al termine dei tempi regolamentari si verifichi una situazione di pareggio, saranno i tiri di rigore a determinare il risultato finale.

a) I tiri di rigore verranno effettuati immediatamente e sotto la direzione degli stessi Arbitri che hanno condotto la gara
b) Gli allenatori saranno tenuti a scegliere i cinque (5) giocatori e il portiere che prenderanno parte alla sessione dei tiri di rigore: il portiere può essere sostituito in qualunque momento, ma solamente da uno dei giocatori iscritti nelle lista per quell'incontro
c) I cinque (5) giocatori scelti verranno messi in lista secondo un ordine che determinerà la successione dei tiri di rigore. La sequenza dei tiratori non potrà in alcun caso essere modificata
d) Eventuali giocatori espulsi dal gioco non potranno in alcun caso essere scelti per partecipare alla sessione di tiri di rigore e tanto meno per sostituire il portiere
e) Qualora il portiere venisse espulso nel corso di una sessione di tiri di rigore, uno dei cinque (5) giocatori scelti potrà sostituirlo, senza però avvalersi dei privilegi di cui gode il portiere; nel proseguire con l'esecuzione dei tiri di rigore, il portiere espulso dovrà essere sostituito dal portiere di riserva. Se un giocatore in campo è espulso durante i tiri di rigore, la posizione del giocatore sarà rimossa dalla lista

dei cinque giocatori partecipanti ai tiri di rigore ed un giocatore sostituto verrà inserito nell'ultima posizione della lista

f) I tiri di rigore verranno eseguiti alternativamente in ognuna delle due porte, a meno che le condizioni di una delle due parti del campo di gioco si di vantaggio o di svantaggio per una squadra, in questo caso tutti i tiri potranno essere tirati nella stessa porta. I giocatori che devono eseguire i tiri dovranno rimanere in acqua di fronte alla loro panchina, mentre i portieri dovranno cambiare estremità e tutti i giocatori non coinvolti dovranno sedere sulla panchina della loro squadra

g) La squadra che eseguirà il primo tiro di rigore verrà stabilita tramite sorteggio

h) Qualora il risultato tra le squadre fosse ancora di parità al termine dei primi cinque (5) tiri di rigore, gli stessi cinque (5) giocatori si alterneranno ad oltranza al tiro, sino a che, a parità di esecuzione, una delle squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra/e.

RWP 11ESPULSIONI

Il giocatore espulso dovrà raggiungere l'area di rientro e vi dovrà stazionare per far svolgere dalla squadra avversaria una intera azione con l'uomo in più che segue l'espulsione e che sarà per le categorie under 15-17 e femminile orientativamente lunga 30 secondi non effettivi ad insindacabile giudizio dell'arbitro che consentirà l'azione successiva all'espulsione e autorizzerà il rientro dell'espulso. Il giocatore espulso od un suo eventuale sostituto, potrà dunque rientrare in campo, senza sollevare la corsia e senza spingersi dal bordo:

• Su segnalazione dell'arbitro.
• Dopo la realizzazione di una rete.
• Se la propria squadra abbia riconquistato il possesso di palla prima dello scadere dei 30"

Nel Campionato Senior, l'espulsione sarà della durata di 20 secondi effettivi.
Nel Campionato Under 13 l'espulso dovrà raggiungere l'area di rientro e subito dopo potrà rientrare in gioco.

RWP 12 LIMITE DI FALLI GRAVI

In tutti i Campionati, ad eccezione dei Campionato Under 11 e Under 13, il numero massimo di falli gravi sarà fissato in 3 (tre). I giocatori, dopo il terzo fallo grave, saranno esclusi dalla partita, ma potranno rimanere in panchina continuando ad indossare la calottina, ad eccezione dei giocatori espulsi definitivamente che dovranno rapidamente abbandonare il piano vasca e recarsi negli spogliatoi.
Nei Campionati Under 11 e Under 13 non esiste limite ai falli gravi.

RWP 13 CLASSIFICHE, PUNTEGGI E SPAREGGI

RWP 13.1 Classifiche e Punteggi

Le classifiche dei Campionati verranno redatte tenendo conto delle decisioni adottate dagli organi giudicanti.

Ad ogni partita verranno assegnati i seguenti punteggi: 3 (tre) punti per la vittoria, 1 (uno) punto per il pareggio; 0 (zero) punti per la sconfitta. Le classifiche dei Campionati saranno la risultante della somma dei punti acquisiti dalle squadre.

I casi di parità in classifica, anche per i passaggi di categoria, salvo quanto diversamente stabilito nelle normative che regolano i singoli Campionati, saranno risolti come segue:

• Nel caso di parità tra due squadre si darà preferenza, sino a definizione, nell'ordine, alla squadra che negli incontri diretti vanti:

a) la migliore sommatoria dei punti in palio;
b) la migliore differenza reti nei due incontri;
c) il maggior numero di reti segnato nell'incontro vinto;
d) la migliore differenza reti generale;
e) il maggior numero di reti in generale;
f) eventuale spareggio.

• Nel caso di parità tra più di due squadre si darà preferenza, sino a definizione, nell'ordine:

a) alla squadra che vanti la migliore sommatoria dei punti in palio negli incontri diretti delle squadre interessate al ballottaggio;
b) vanti la migliore differenza reti nei soli incontri diretti;
c) il maggior numero di segnature negli incontri diretti delle squadre interessate;
d) la migliore differenza reti generale;
e) il maggior numero di reti in generale;
f) eventuali spareggi.

RWP 13.2 Spareggi

Lo spareggio tra due squadre, dove previsto dalle normative che regolano gli specifici Campionati, è da intendersi come unico incontro in capo neutro, con sede da stabilirsi a cura del Settore di Attività Nuoto.
Le modalità di svolgimento, nel caso di incontro di spareggio concluso in pareggio al termine dei quattro tempi regolamentari, devono prevedere, dopo 5 (cinque) minuti di intervallo, all'effettuazione dei tiri di rigore, con l'esecuzione di una serie di 5 (cinque) rigori ciascuno.
In caso di ulteriore parità, si alterneranno ad oltranza al tiro gli stessi 5 (cinque) rigoristi sino a che, a parità di esecuzione, una delle due squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra squadra.

RWP 13.3 Finali

Alla conclusione della fase a concentramenti seguirà, per tutti i campionati, in base alle disposizioni comunicate ad inizio anno, una fase finale alla quale saranno classificate le prime 4 associazioni o società sportive e che si svolgerà con semifinali incrociate (2° contro 3° e 1° contro 4°) e finali.
Non saranno effettuate le finali per il terzo e quarto posto.
Le finali regionali si svolgeranno anticipatamente alla data di svolgimento delle finali Nazionali.
Se all'interno di uno stesso Campionato ci saranno due squadre della stessa associazioni o società sportive classificate per partecipare alle finali, la seconda squadra in ordine di griglia non vi potrà partecipare.

RWP 14 I CAMPIONATI

RWP 14.1 Campionati

I campionati sono strutturati in gironi secondo il criterio territoriale e verranno comunicati dopo le avvenute iscrizioni.
Le porte di colore bianco con montante rettangolare di 7,5 centimetri, saranno larghe 3 metri e alte 0,90 metri sul pelo dell'acqua.

RWP 14.2 Campionato Under 11

Organizzazione a concentramenti con squadre composte da un minimo di sette giocatori di cui sei contemporaneamente in acqua.
I palloni utilizzati saranno quelli da "acqua gol" (mini-polo) – N°3 - dimensione 15-18 cm di diametro (230-260 gr).
Le dimensioni del campo varieranno da un minimo di 14 metri ad un massimo di 16 metri di lunghezza e tra un minimo di 8 metri e un massimo di 10 di larghezza, con una profondità non inferiore a 1.40 metri. Le porte di acqua sono di 1,50 metri di larghezza e 0,80 metri di altezza.
I gironi varieranno ad ogni concentramento.

RWP 14.3 Regolamento Campionato Under 11 e Norme per l'organizzazione dei Concentramenti

Non sarà applicato il fuorigioco (niente birillo rosso dei 2 metri).
Si dovrà posizionare un birillo a 3 metri dalla linea di porta che rappresenti l'area di rigore e quindi il punto da dove tirarli in caso di fallo grave.
Nessun limite di espulsioni.
Viene attribuita espulsione su tirata da dietro. Si dovrà fare i cambi volanti passando dal pozzetto.
Per quanto non descritto il regolamento applicato, anche per questa categoria, sarà quello vigente per gli altri campionati.

RWP 14.4 Campionato Under 13

E' abolita la regola del tiro oltre i 5 metri.
Nessun limite di espulsioni
Il pallone usato è il WP4

RWP 14.5 Campionato Under 15

Il pallone usato è il WP5 (e non WP4).

RWP 15 SQUADRE - COMPOSIZIONE

RWP 15.1 Squadre

Le squadre saranno composte al massimo da 15 (quindici) giocatori (sette in acqua e massimo otto in panchina). I giocatori dovranno essere tesserati ed iscritti a verbale con l'indicazione del numero di Tessera UISP, secondo le modalità di tesseramento indicate al RWP 8.1.
In caso di foto non timbrata l'arbitro dovrà richiedere la visione del documento d'identità per accertamenti.
In assenza di entrambi (foto timbrata e documento d'identità) l'arbitro potrà decidere di non far disputare la gara al giocatore in questione.
Non esistono preclusioni per la partecipazione degli atleti a più di 1 (uno) incontro nell'ambito della medesima giornata.

Per i campionati Under 11, Under 13 e Under 15 è prevista la possibilità di squadre miste maschi e femmine.
Le squadre che dovessero avere dei fuori quota (che dovranno essere massimo due anni più grandi del limite del Campionato), verranno iscritte "Fuori Classifica", il numero massimo di fuori quota è 2 a verbale, le associazioni o società sportive dovranno comunicarlo, per iscritto, preventivamente al SdA Nuoto mediante l'apposito indirizzo di posta elettronica. L'iscrizione "Fuori Classifica" potrà così essere segnalata alle altre squadre. Gli incontri disputati da squadre "Fuori Classifica" non saranno valevoli ai fini del punteggio e alla squadra avversaria verranno comunque attribuiti 3 punti in classifica.
Le associazioni o società sportive che iscriveranno 2 squadre al medesimo campionato avranno l'obbligo di consegnare due liste distinte che saranno bloccate e non modificabili.

Art. 1 CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

RTWp 1.1 – Le Associazioni affiliate UISP partecipanti ai campionati organizzati dalla UISP quando ospitano partite giocate nei propri impianti saranno responsabili dell'organizzazione materiale della preparazione del campo di gioco fornendo tutto il materiale e gli accessori relativi.
RTWp 1.2 - In una partita diretta da un solo Arbitro, lo stesso opererà dal lato dove è sistemato il tavolo della Giuria.
RTWp 1.3 - Per gli incontri maschili, la distanza tra le linee di porta non deve essere inferiore a mt. 20 e non superiore a mt. 30. Per gli incontri femminili, la distanza tra le linee di porta non deve essere inferiore a mt. 20 e non superiore a mt. 25. La larghezza del campo di gioco non deve essere inferiore a mt.10 e non superiore a mt. 20. Le delimitazioni del campo devono essere poste alla distanza di mt. 0,30 dietro ciascuna linea di porta.
RTWp 1.4 - Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (mt. 5), 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 5 metri, dalla linea di porta.

RTWp 1.5 - Un segnale rosso sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 metri dall'angolo del campo di gioco, dalla parte opposta del tavolo della Giuria per delimitare l'area dove devono sostare i giocatori espulsi e da cui rientreranno.
RTWp 1.6 - L'Arbitro deve avere a disposizione, per tutta la lunghezza del campo di gioco, lo spazio necessario per permettergli di seguire facilmente tutte le fasi del gioco.
RT Wp 1.9 - Devono essere fornite al secondo Segretario bandiere separate che dovranno misurare ognuna cm. 35x20 di colore bianco, nero (o blu) rossa e gialla.

Art. 2 – PORTE

RTWp 2.1 - I montanti e la traversa della porta devono essere costruiti a sezione rettangolare, della misura di 0,075 mt. (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.
RTWp 2.2 - 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 quando la profondità di questa è di mt. 1,50 minimo, e di mt. 2,40 dal fondo quando la profondità dell'acqua è inferiore a mt. 1,50.
RTWp. 2.3 - Le reti morbide, devono essere attaccate ai montanti ed alla traversa in modo da chiudere solidamente lo spazio della porta, lasciando tra la linea della porta e la rete di fondo una distanza minima regolamentare di mt. 0,30.

Art. 3 IL PALLONE

RTWp 3.1 - 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.
RTWp 3.2 - Il peso deve essere non meno di 400 grammi, e non più di 450 grammi.
RTWp 3.3- Per gli incontri maschili la circonferenza non deve risultare minore di cm. 68 né maggiore di cm. 71.(WP 5) La pressione del pallone deve essere di 90/97 kPa (0,9/097 bar – 13/14 psi).
RTWp 3.4 - Per partite femminili la circonferenza non deve risultare minore di cm. 65, né maggiore di cm. 67.(WP 4) La pressione del pallone deve essere di 83/90 kPa (0,83/0,9 bar – 12/13 psi).

Art. 4 CALOTTE

RTWp 4.1 - Le calotte devono essere di colore contrastante, diverso dal rosso e diverso dal colore della palla. Ad una delle due squadre può essere richiesto dagli arbitri di indossare calotte di colore bianco o bleu. I portieri devono indossare calotte rosse. Le calotte devono essere allacciate sotto il mento. Se un giocatore perde la calotta (o la tiene slacciata) durante il gioco, egli dovrà rimetterla alla successiva (prima) appropriata interruzione della partita con la propria squadra in possesso del pallone. Le calotte devono essere indossate dai giocatori per tutta la durata della partita. Le squadre potranno indossare, con l'autorizzazione degli arbitri, calotte con i colori sociali.

RTWp. 4.2 - Le calotte devono essere dotate di paraorecchie malleabili e dovranno essere dello stesso colore delle calotte indossate dalla squadra. La calotta del portiere potrà essere dotata di paraorecchie rosso.

RTWp 4.3 - Le calotte devono essere numerate ai due lati con cifre di cm. 10 di altezza. Il portiere indosserà la calotta rossa (n.1), e le altre calotte saranno numerate dal n. 2 al n. 15. Il portiere di riserva, dovrà indossare la calotta n° 13. Non è permesso che un giocatore cambi il numero della calotta senza l'autorizzazione dell'Arbitro, e con conseguente notifica da parte di quest'ultimo al Segretario.

Art. 5 SQUADRE E SOSTITUTI

RTWp 5.1 - Ciascuna squadra è composta di un massimo di 15 atleti: 13 giocatori e 2 portieri. Una squadra dovrà cominciare la partita con non più di 7 giocatori, uno dei quali dovrà essere il portiere che indosserà la calottina rossa da portiere. Le 8 riserve devono essere utilizzate per le sostituzioni dei giocatori . Una squadra che gioca con meno di sette giocatori non sarà obbligata a schierare il portiere.

RTWp 5.2 - Durante il tempo di gioco gli allenatori, i dirigenti ed i giocatori di riserva, ad eccezione del primo allenatore, devono prendere posto assieme sulla panchina, non muoversi e non allontanarsi a partire dall'inizio del gioco, eccetto nell'intervallo tra i periodi di gioco, e durante i timeout. Al 1° allenatore della squadra che attacca, sarà in qualsiasi momento consentito di muoversi fino alla linea dei 5 metri. Le squadre cambieranno lato del campo e panchine alla metà della partita (fra il 2° e 3° tempo). Entrambe le panchine dovranno essere sistemate dalla parte opposta al tavolo della Giuria.

RTWp 5.3 - Un giocatore per ciascuna squadra dovrà espletare le funzioni di capitano; egli sarà responsabile dell'ordine e della disciplina dei suoi compagni di squadra.

RTWp 5.4 - I giocatori devono indossare costumi non trasparenti. I giocatori prima di iniziare la partita, dovranno disfarsi di anelli, cinture, od altri oggetti che possano comunque recare un danno fisico.

RTWp 5.5 - 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 ordinargli 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.

RTWp 5.6 - In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore può essere sostituito: egli dovrà lasciare il campo di gioco dall'area di rientro più vicino alla propria porta. Il sostituto potrà rientrare in campo dall'area di rientro non appena il giocatore sia affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro. Se la squadra ha meno di 7 giocatori, il portiere non sarà necessario. Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un TIRO DI RIGORE.

[Nota: nel caso in cui il portiere e il portiere di riserva non abbiano titolo o possibilità di prendere parte al gioco, la squadra di 7 giocatori dovrà schierare comunque un portiere in acqua individuandolo tra gli atleti disponibili che dovrà indossare la calottina del portiere. Se durante il gioco una squadra non ha più sostituti, a parte il portiere di riserva, sia il portiere che il suo sostituto, potranno giocare come giocatori di movimento indossando la calottina del colore della propria squadra.]

RTWp 5.7 - Un sostituto può rientrare in campo da qualsiasi parte del campo:

a) durante gli intervalli tra i tempi di gioco;
b) dopo la segnatura di una rete;
c) durante un timeout;
d) per sostituire un giocatore che perde sangue o a causa di un incidente.

RTWp 5.8 - Un sostituto deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza alcun ritardo. Se non è pronto, il gioco dovrà continuare senza di lui, ed in qualsiasi momento egli potrà rientrare dall'area di rientro più vicino alla propria linea di porta.

RTWp 5.9 - Il portiere che sia stato rimpiazzato da un sostituto non potrà, se rientra in campo, giocare in altro ruolo se non quello di portiere.
RTWp 5.10 - Qualora il portiere dovesse ritirarsi dal gioco per qualsiasi ragione medica, l'Arbitro consentirà la sostituzione immediata con il portiere di riserva.

Art. 6 UFFICIALI DI GARA

1) Arbitri e Giudici: 1 Arbitro e due Giudici al tavolo.
2) Cronometristi e Segretari: un Cronometrista e un Segretario: il Cronometrista deve cronometrare i periodi di tempo continuato ed effettivo del possesso del pallone per entrambe le squadre. Il Segretario deve registrare l'esatto tempo effettivo di gioco, dei timeout, gli intervalli tra un tempo e l'altro, mettere a verbale la cronistoria della partita ed anche registrare i rispettivi periodi di espulsione dei giocatori secondo le regole.

Art. 7 ARBITRI

RTWp 7.1 - 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 abilità quello che rilevano.
RTWp 7.2 - Gli Arbitri devono essere in possesso di un fischietto a suono stridente, mediante il quale dare il segnale di inizio del gioco, della segnatura dei punti, della uscita della palla dal fondo campo e dei tiri d'angolo ,tiri neutrali, nonché qualsiasi infrazione al regolamento. L'Arbitro/i potranno modificare la propria decisione a condizione che tale modifica sia segnalata prima che il pallone sia rimesso in gioco.
RTWp 7.3 - L'Arbitro ha la discrezionalità di fischiare (o non fischiare) un fallo semplice, di espulsione o di rigore qualora ritenga 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.
Nota: E' importante che gli Arbitri applichino tale principio in tutta la sua estensione.
RTWp 7.4 - 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.
RTWp 7.5 - Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare l'allontanamento dal piano vasca 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.
RTWp 7.6 - 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 apporto ed inoltrarlo ai competenti della Lega Nuoto.
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 Nazionali 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).

Art. 8 – CRONOMETRISTI

RTWp 8.1 - 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 del loro sostituto. d) far annunciare, attraverso il microfono, l'inizio dell'ultimo minuto della partita. e) Fischiare dopo 45 secondi e alla fine di ciascun timeout. f) Fischiare regolarmente 30 s prima dello scadere dell'intervallo tra i periodi di gioco.

RTWp 8.2 - 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 punto direttamente scaturito dovrà essere convalidato.

Art. 9 – I SEGRETARI DI GIURIA

RTWp 9.1 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). Tale segnale interrompe immediatamente il gioco;
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. 10 DURATA DELLA PARTITA

RTWp 10.1 - La durata di una partita per la categoria U11 è di 2(due) tempi dai 10(dieci) minuti con tempo a scorrere mentre per le categorie U13,U15,U17 e Femminile è suddivisa in quattro tempi di dieci (10) minuti continui senza interruzioni tranne che per i time out e i tiri di rigore(sono esclusi i gol durante la regolare azione di gioco) .Per la Categoria Senior maschile è in vigore la regola per cui l'azione dura 30" secondi effettivi e quattro tempi di 7 (sette) minuti di tempo effettivi Il tempo è calcolato a partire dal momento in cui il giocatore tocca il pallone all'inizio di ogni tempo di gioco. E' invece rimandata all'arbitro la decisione di interrompere il tempo per qualunque motivazione particolare(infortuni, comunicazioni alla giuria o alle panchine, etc.).
RTWp 10.2 –Per tutti i campionati è accordato un riposo di due (2) minuti nell'intervallo tra un tempo e l'altro. Le squadre compresi i giocatori, allenatori, dirigenti, cambieranno campo prima dell'inizio del 3° tempo.
RTWp 10.3 - Qualora un incontro, per il quale sia necessario un risultato definitivo, dovesse concludersi in parità, saranno i tiri di rigore a determinare il risultato finale. Nota: nel caso in cui fosse necessario ricorrere ai tiri di rigore verrà seguita la seguente procedura:

a) Se si tratta di definire il risultato tra le due squadre che hanno appena disputato l'incontro, i tiri di rigore verranno effettuati immediatamente e sotto la direzione degli stessi Arbitri che hanno condotto la gara.
b) Nel caso in cui fosse necessario determinare il risultato fra due squadre, i rispettivi allenatori saranno tenuti a scegliere i cinque (5) giocatori e il portiere che prenderanno parte alla sessione dei tiri di rigore: il portiere può essere sostituito in qualunque momento, ma solamente da uno dei giocatori iscritti nelle lista per quell'incontro.
c) cinque (5) giocatori scelti verranno messi in lista secondo un ordine che determinerà la successione dei tiri di rigore. La sequenza dei tiratori non potrà in alcun caso essere modificata.
d) Eventuali giocatori espulsi dal gioco non potranno in alcun caso essere scelti per partecipare alla sessione di tiri di rigore e tanto meno per sostituire il portiere.
e) Qualora il portiere venisse espulso nel corso di una sessione di tiri di rigore, uno dei cinque (5) giocatori scelti potrà sostituirlo, senza però avvalersi dei privilegi di cui gode il portiere; nel proseguire con l'esecuzione dei tiri di rigore, il giocatore può essere sostituito da un altro giocatore o dal portiere di riserva. Se un giocatore in campo è espulso durante i tiri di rigore, la posizione del giocatore sarà rimossa dalla lista dei cinque giocatori partecipanti ai tiri di rigore ed un giocatore sostituto verrà inserito nell'ultima posizione della lista.
f) I tiri di rigore verranno eseguiti alternativamente in ognuna delle due porte, a meno che le condizioni di una delle due parti del campo di gioco sia di vantaggio o di svantaggio per una

squadra, in questo caso tutti i tiri potranno essere tirati nella stessa porta. I giocatori che devono eseguire i tiri dovranno rimanere in acqua di fronte alla loro panchina, mentre i portieri dovranno cambiare estremità e tutti i giocatori non coinvolti dovranno sedere sulla panchina della loro squadra.

g) La squadra che eseguirà il primo tiro di rigore verrà stabilita tramite sorteggio.
h) Qualora il risultato tra le squadre fosse ancora di parità al termine dei primi cinque (5) tiri di rigore, gli stessi cinque (5) giocatori si alterneranno ad oltranza al tiro, sino a che, a parità di esecuzione, una delle squadre avrà ottenuto un vantaggio sull'altra/e.
i) Qualora si trattasse di tre squadre, esse si alterneranno effettuando cinque (5) tiri di rigore contro ciascuna delle altre due squadre. L'ordine di successione delle squadre verrà stabilito tramite sorteggio.

RTWp 10.4 - Qualsiasi cronometro luminoso deve scandire il tempo in maniera regressiva, per indicare il tempo che rimane alla fine del periodo di gioco.

RTWp 10.5 - Se un incontro (o parte di esso) dovesse essere ripetuto, allora i goal, falli, timeout, e quello successo durante il tempo che deve essere ripetuto saranno rimossi dai verbali dei segretari, tuttavia la brutalità, cattiva condotta ed ogni espulsione per "cartellino rosso" saranno registrati (nuovamente) dai segretari nei verbali.

Art. 11 TIME OUTS

In tutti i Campionati sarà concessa alle associazioni o società sportive la possibilità di richiedere, nell'arco dei 4 tempi di gioco numero 2 (due) time-out.
La richiesta dovrà essere fatta dall'allenatore; in sua assenza dal vice allenatore, in assenza del vice allenatore da parte del dirigente, in assenza del dirigente da parte del capitano o di un giocatore presente in panchina e comunque sempre con la squadra in possesso di palla.
Nel caso una squadra, in possesso di palla, richiedesse nell'arco dei quattro tempi regolamentari un terzo time-out, sarà punita con il cambio palla ed il relativo fallo sarà battuto dalla metà campo.
Nel caso il time-out venisse richiesto da una squadra, senza avere il possesso di palla, questa sarà punita con un tiro di rigore o, su richiesta della squadra interessata solo nell'ultimo minuto di gioco del 4° tempo regolare, poter usufruire di un nuovo periodo di possesso di palla. In quest'ultimo caso, la ripresa del gioco avverrà dalla metà campo della squadra che ne era in possesso.
La durata del time-out sarà di 1 (uno) minuto per tutti i Campionati, ad eccezione del Campionati Under 11 e Under 13 dove sarà di 1 minuto e 30 secondi.
Le squadre si dovranno sistemare nelle proprie rispettive metà campo preferibilmente sotto il bordo.
Un segnale acustico, trascorsi 45" (quarantacinque secondi) o 1 minuto e 15 secondi in caso di Under 11 e Under 13, autorizzerà le squadre a riprendere posizione nel campo di gioco.
Un secondo segnale acustico indicherà la fine del time-out e l'arbitro immediatamente lancerà il pallone in acqua. La ripresa del gioco potrà essere effettuata dalla linea di metà campo o dietro di essa, tranne nel caso in cui il time-out sia stato chiamato prima dell'esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro d'angolo per cui il gioco verrebbe fatto riprendere con l'esecuzione del tiro in questione.
Durante il time-out sarà consentito effettuare sostituzioni.

Art. 12 INIZIO DEL GIOCO

RTWp 12.1 - La squadra iscritta per prima nel programma ufficiale dovrà indossare le calotte 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 calotte blu o di colore contrastante e si posizionerà, all'inizio dell'incontro, alla destra della giuria.

RTWp 12.2 - 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). Nell'allineamento sulla linea di porta, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, la linea di 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.

RTWp 12.3 – Quando l' Arbitro si sarà accertato che le squadre sono pronte, con un colpo di fischietto, segnalerà la partenza e poi lasciar galleggiare liberamente (o getterà) il pallone sulla linea di metà campo.

RTWp 12.4 - 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.

Art. 13 PUNTEGGIO

RTWp 13.1 - Un punto può essere segnato da qualunque posizione del campo di gioco ad eccezione del portiere al quale non sarà concesso di andare o toccare la palla oltre la linea di metà campo.

RTWp 13.2 - Un goal può essere segnato con qualsiasi parte del corpo eccetto il pugno chiuso. Un goal può essere segnato avanzando in dribbling fino alla segnatura di un punto. All'inizio o alla ripresa del gioco, almeno due giocatori (indifferentemente dell'una o dell'altra squadra, escluso il portiere della squadra in difesa), dovranno giocare intenzionalmente o toccare la palla eccetto che nell'esecuzione di:

a) un tiro di rigore;

b) un tiro libero di un difensore (diretto verso la propria porta);

c)un immediato tiro da una rimessa del portiere;

d) un immediato tiro a seguito di un tiro libero, assegnato oltre la linea dei 5 metri.

Nota: Qualora ad una squadra venisse accordato un tiro libero per un fallo subito oltre la linea dei 5 metri, un giocatore della stessa squadra potrà realizzare una rete effettuando un tiro diretto ed immediato da oltre la linea dei 5 metri. Qualora il giocatore mettesse in gioco la palla, sarà possibile realizzare una rete solo a condizione che la palla stessa sia stata giocata o toccata intenzionalmente da un qualsiasi altro giocatore diverso dal portiere della squadra in difesa. Nel caso in cui, dopo l'assegnazione di un fallo subito al di fuori della linea dei 5 metri, la palla dovesse trovarsi all'interno della linea dei 5 metri in una posizione più prossima alla porta della squadra che difende, un giocatore potrà realizzare una rete portando senza indugio la palla:

- nel punto esatto in cui il fallo era stato subito;
- in qualsiasi punto sulla medesima linea del fallo;
- in qualsiasi punto oltre la linea del fallo a condizione che dalla posizione scelta, effettui un tiro diretto e immediato.

La presente regola non viene applicata, e l'eventuale rete su tiro diretto da oltre la linea dei 5 metri, non è quindi da ritenersi valida in caso di ripresa del gioco dopo:

a) un timeout;

b) dopo un goal;

c)un infortunio, inclusa la perdita di sangue;

d)la sostituzione di una calotta;

e) consegna della palla all'Arbitro dietro sua richiesta;

f) dopo che la palla è uscita dal campo di gioco lateralmente e viene rimessa in gioco;

g) qualsiasi altra interruzione del gioco;

RTWp 13.3 - Se alla fine dei 30" secondi, o alla fine di ogni periodo di gioco, il pallone è in aria e attraversa la linea di porta, il goal che ne risulterà sarà concesso.

Nota: Nelle circostanze di questa regola, se la palla attraversa la linea di porta tra i pali dopo aver colpito i pali medesimi o la sbarra trasversale (traversa), o colpisce o viene toccata dal portiere, o da un difensore e/o dopo essere rimbalzata sull'acqua, la rete sarà concessa. Non verrà convalidato il goal se un attaccante giocherà o toccherà intenzionalmente la palla, che fosse già in volo verso la porta.

Se il pallone è in volo verso la porta e il portiere od un altro difensore tiri giù la porta o un difensore fermi il pallone con due mani e/o braccia o colpisca con un pugno la palla con l'evidente intenzione di evitare la segnatura di una rete, l'Arbitro dovrà concedere un tiro di rigore se ritenesse che la palla fosse altrimenti entrata in porta. Se il pallone fosse in volo verso la porta, giunto sull'acqua e poi galleggiando scivoli direttamente al di là della linea di porta, l'arbitro concederà un punto solamente se il pallone, a causa della velocità acquisita dal tiro, supererà immediatamente la linea di porta.

Art. 14 RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL

RTWp 14.1 - Dopo la segnatura di un punto, i giocatori prenderanno posizione in qualsiasi punto della loro rispettiva metà campo. Nell'allineamento sulla linea di metà campo, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, detta linea. La ripresa del gioco sarà convalidata dall'Arbitro. Solo nella categoria senior il tempo di gioco, dopo la segnatura di un punto, decorre dal momento in cui il pallone lascia la mano del giocatore della squadra che ha subito la rete incaricato della rimessa in gioco. Un inizio di gioco effettuato in modo irregolare dovrà essere ripetuto.

Art. 15 RIMESSA DAL FONDO

RTWp 15.1 - Verrà accordata una rimessa dal fondo:
a) quando il pallone abbia superato completamente la linea di porta fuori dell'area compresa tra i pali essendo stata giocata (o toccata) per ultimo, da un qualsiasi altro giocatore diverso dal portiere della squadra che difende;
b) quando l'intero pallone abbia superato completamente la linea di porta fra i pali e sotto la traversa o colpisca i pali della porta, la traversa o il portiere della squadra in difesa, in conseguenza di:
1)un tiro libero assegnato dentro i 5 metri;
2)un tiro liberto assegnato fuori i 5 metri non effettuato conformemente alle regole;
3)una rimessa dal fondo della squadra avversaria non effettuata conformemente alle regole;
4)un tiro d'angolo.
RTWp 15.2 - La rimessa in gioco deve essere effettuata dal portiere o da qualsiasi altro giocatore della squadra che difende, che potrà prendere posizione in qualsiasi punto entro l'area dei 2 metri. Qualora la rimessa fosse effettuata irregolarmente, essa verrebbe fatta ripetere.
Nota: non ci deve essere eccessivo ritardo nell'eseguire il tiro libero, la rimessa del portiere, o un tiro d'angolo, che devono essere effettuati in modo da permettere agli altri giocatori di osservare la palla nel momento in cui lascia la mano del giocatore che effettua la ripresa del gioco.
I giocatori commettono spesso l'errore di ritardare il tiro perché trascurano la clausola della regola Wp 19.4 che permette al giocatore di "dribblare" la palla prima di passarla ad un altro giocatore. Il tiro può, pertanto, essere effettuato immediatamente, anche se chi lo esegue non può al momento trovare un compagno di squadra al quale possa passare la palla. In tale situazione egli sarà costretto ad effettuare il tiro o lasciando cadere la palla dalla mano sulla superficie dell'acqua , oppure lanciandola in aria potendo, poi, nuotare o "dribblare" con la palla; ma in ogni caso, il lancio dovrà essere eseguito in modo che gli altri giocatori possano osservarlo chiaramente.

Art. 16 TIRO D'ANGOLO

RTWp 16.1 - E' accordato un tiro d'angolo: quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dall'area compresa fra i montanti e la traversa, dopo che è stata toccata per ultimo dal portiere della squadra che difende o nel caso in cui venga deliberatamente scagliata oltre la suddetta linea da un difensore.
RTWp 16.2 - Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore attaccante all'altezza del segnale che determina la linea dei 2 metri (dal lato più vicino in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta). Deve essere effettuato non necessariamente dal giocatore più vicino, ma il più rapidamente possibile.
RTWp 16.3 - All'atto dell'effettuazione di un tiro d'angolo nessun giocatore della squadra attaccante dovrà trovarsi nell'area dei due metri. Se il tiro d'angolo è effettuato da una posizione e/o in modo scorretto, o al momento del tiro uno o più giocatori attaccanti si trovassero nell'area dei due metri, il tiro andrà ripetuto.

Art. 17 RIMESSA IN GIOCO DELL'ARBITRO

RTWp 17.1 - L'Arbitro effettuerà la rimessa in gioco:
a) quando all'inizio di un tempo di gioco la posizione del pallone lasciato cadere o lasciato al centro è tale da produrre un palese vantaggio ad una squadra.
b) quando a causa di falli ordinari commessi simultaneamente da uno o più giocatori di opposte squadre, l' Arbitro non abbia potuto o gli sia stato impossibile individuare il responsabile del primo fallo;
c) quando il pallone colpisce un ostacolo o vi resta trattenuto, al di sopra dell'acqua, nel campo di gioco;
d) quando nessuna squadra abbia il possesso di palla e l'Arbitro assegni una doppia espulsione.
RTWp 17.2 - Alla rimessa in gioco, l'Arbitro deve rimettere il pallone dal punto laterale del campo di gioco in prossimità di dove è accaduto il fallo in modo tale che i giocatori di entrambe le squadre abbiano la stessa possibilità di impossessarsi del pallone stesso. Una rimessa derivante da un fatto accaduto dentro l'area dei 2 metri andrà effettuata sulla linea dei 2 metri.
RTWp 17.3 - Quando il pallone tocca l'acqua in un punto che risulti a vantaggio di una delle squadre, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa in gioco.

Art. 18 TIRO LIBERO

RTWp 18.1 - Un tiro libero dovrà essere effettuato nel punto dove il fallo è avvenuto ad eccezione:
a) se la palla andasse più lontana dalla porta della squadra che si difende, il tiro libero sarà effettuato nel punto dove si trova la palla;

b) se il fallo è commesso da un difensore dentro la sua area dei 2 metri, il tiro libero dovrà essere effettuato sulla linea dei due metri corrispondente al punto dove il fallo è avvenuto, oppure se la palla è andata fuori dai 2 metri dal punto dove essa si trova.
c) dove altrimenti è già previsto dal regolamento.

RTWp 18.2 - Il giocatore che beneficia del tiro libero dovrà mettere la palla in gioco immediatamente effettuando un passaggio o un tiro in porta se consentito dal regolamento. Sarà considerata infrazione se un giocatore, chiaramente in posizione più favorevole per effettuare prontamente un tiro libero, non lo esegua. Il difensore che ha commesso il fallo dovrà allontanarsi dal giocatore che deve battere il tiro libero prima di alzare il braccio per bloccare il passaggio o il tiro; il giocatore che non si atterrà a questa regola verrà espulso per "interferenza" secondo la regola WP 20.5.

RTWp 18.3 - I giocatori della squadra che beneficia di un tiro libero hanno la responsabilità di passare il pallone al compagno designato per il tiro stesso. - Il tiro libero deve essere effettuato in modo che tutti gli altri giocatori possano vedere bene quando il pallone lascia la mani del giocatore che effettua il tiro. E' consentito il palleggio (dribbling), prima di effettuare il passaggio ad un altro giocatore. Il pallone è in gioco dal momento che lascia la mano del giocatore che effettua il tiro libero.

Art. 19 FALLI SEMPLICI

RTWp 19.1 - Sono considerati falli semplici le infrazioni dalla regola Wp 20.2 alla regola Wp 20.17, che saranno puniti con l'assegnazione di un tiro libero alla squadra avversaria.

Nota: gli Arbitri devono assegnare i falli semplici in conformità con le regole per consentire alla squadra attaccante di usufruire di una situazione di vantaggio. Comunque gli Arbitri devono prestare attenzione alle speciali circostanze della regola del vantaggio (Wp.7.3).

RTWp 19.2 - Partire dalla linea del goal prima del segnale dell'arbitro all'inizio di un tempo di gioco. Il tiro libero dovrà essere effettuato dal punto ove si trova la palla, o se la palla non è stata rimessa in gioco dall'Arbitro, il tiro libero avverrà sulla linea di metà campo.

RTWp 19.3 - Aiutare un compagno di squadra sia all'inizio di un tempo che durante il gioco.

RTWp 19.4 - Tenersi o prendere slancio dai montanti della porta o dalle sbarre che la sostengono; aggrapparsi o prendere slancio dai bordi della vasca durante il gioco effettivo all'inizio dei tempi di gioco.

RTWp 19.5 - Prendere parte attiva nella partita avendo i piedi sul fondo della vasca, camminare sul fondo della stessa durante il gioco, o saltare dal fondo della vasca per giocare il pallone, o attaccare un avversario. Questa regola non si applica al portiere quando si trova nell'area dei 5 metri.

RTWp 19.6 - Affondare, portare, trattenere, l'intero pallone sott'acqua quando si è attaccati.

Nota: Il giocatore attaccato commette un fallo semplice, anche se la mano con cui trattiene la palla gli viene spinta sott'acqua da un avversario, in tal caso non fa nessuna differenza se la palla viene affondata contro la sua volontà. E' importante che il fallo sia concesso contro il giocatore che era in possesso di palla al momento in cui questa è stata portata sott'acqua: è importante ricordare che il fallo può avvenire soltanto quando il giocatore porta la palla sott'acqua perché è attaccato. Non è un'infrazione se il portiere emergendo fuori dall'acqua per prendere un tiro e, poi, quando ricade, spinga la palla sott'acqua. Se invece, quando contrastato da un avversario, egli trattiene la palla sott'acqua commette un'infrazione - se la sua azione evita la probabile segnatura di un punto, essa deve essere punita con un tiro di rigore (Wp 21.2).

RTWp 19.7 - Colpire il pallone con il pugno chiuso. Questa regola non si applica al portiere all'interno dell'area dei 5 metri.

RTWp 19.8 - Giocare o toccare il pallone con due mani contemporaneamente. Questa regola non si applica al portiere all'interno dell'area dei 5 metri.

RTWp 19.9 - Spingersi o staccarsi dal corpo dell'avversario non in possesso di palla.

Nota: Il fallo di spingere e quello di allontanarsi da un avversario avviene in vari modi con la mano , o con il piede . Nei casi illustrati, l'infrazione è un fallo semplice. In qualunque caso gli Arbitri devono fare attenzione e distinguere tra l'allontanamento con il piede e spinta con calci (scalciare). Quest' ultimo diventerà un fallo da espulsione o addirittura brutalità. Se il piede è già in contatto con l'avversario quando il movimento inizia, questo significa una comune spinta; ma se il movimento inizia prima del contatto con l'avversario, esso dovrebbe essere generalmente considerato come una scalciata.

RTWp 19.10 - Trovarsi a meno di due metri dalla linea della porta avversaria, salvo che il giocatore si trovi dietro il pallone. Non è considerato fallo quando un giocatore in possesso del pallone nella zona dei due metri, lo passi ad un compagno collocato dietro la linea del pallone che, ricevendolo, tiri immediatamente in rete e prima che il giocatore che ha effettuato il passaggio abbia potuto lasciare la zona dei due metri.

Nota: Se il giocatore che ha ricevuto il passaggio non effettua un tiro in porta, il giocatore, che ha passato all'indietro il pallone, dovrà immediatamente uscire dall'area dei 2 metri per evitare di essere penalizzato secondo questa regola

RTWp 19.11 - Eseguire un tiro di rigore in modo irregolare.

Nota: vedi Wp. 22.4 metodo per eseguire il tiro di rigore.

RTWp 19.12 - Perdere volontariamente tempo nell'eseguire un tiro libero, una rimessa del portiere, un tiro d'angolo.

RTWp 19.13 - Per il portiere toccare il pallone oltre la linea di metà campo o sorpassarla.

RTWp 19.14 - All'ultimo tocco della palla questa vada fuori della zona del campo di gioco quando la palla rimbalzi dal bordo del campo sopra il livello dell'acqua), eccetto il caso di un giocatore difensore che devii un tiro oltre la zona del campo di gioco, in questo caso un tiro libero sarà assegnato alla squadra di difesa

RTWp 19.15 – Categoria Senior

Per una squadra trattenere il possesso del pallone per un tempo superiore a 30", senza tirarlo contro la porta avversaria. Il secondo cronometrista conteggerà l'effettivo tempo di possesso del pallone, azzerando il cronometro:

a) quando il pallone lascia la mano dell'attaccante che effettua un tiro contro la porta avversaria. Se il pallone rimbalza dai pali o dalla traversa, o è respinto dal portiere, il tempo di possesso non ripartirà fino a che una squadra ne sarà entrata in possesso;
b) quando la squadra avversaria entra in possesso del pallone; toccare la palla in volo senza poterla controllare non significa esserne in possesso;
c) quando il pallone è rimesso in gioco in seguito all'assegnazione di un espulsione, un tiro di rigore, una rimessa del portiere, una rimessa dell'Arbitro, un tiro d'angolo.

I cronometri luminosi devono visualizzare e scandire il tempo in maniera regressiva (per indicare il tempo rimanente del possesso del pallone).

Nota: Il Cronometrista e gli Arbitri dovranno stabilire se vi è stato o meno un tiro in porta: agli Arbitri spetterà la decisione definitiva.

RTWp 19.16 - Perdita di tempo

Nota: è sempre possibile per un Arbitro assegnare un fallo semplice secondo questa regola prima che i 30 (Categoria Senior) secondi di possesso palla siano terminati. In tutte le categorie se il portiere è l'unico giocatore della squadra nella propria metà campo, sarà considerata perdita di tempo per il portiere ricevere il pallone da un proprio compagno che si trovi nell'altra metà del campo. Nell'ultimo minuto di gioco, l'Arbitro dovrà essere sicuro che ci sia l'intenzionalità di perdere tempo prima di applicare questa regola.

RTWp 19.17 - La simulazione è fallo

Note: Per Simulazione si intende l'azione di un giocatore che intenzionalmente tenti di indurre l'arbitro a prendere una decisione non corretta assegnando erroneamente un fallo contro il giocatore della squadra avversaria. L'Arbitro dovrà punirà detto giocatore e la sua squadra esibendo il cartellino giallo (esibito in un momento appropriato) e al ripetersi dello stesso fallo di uno qualunque dei giocatori della stessa squadra, dovrà applicare la WP 21.13 (fallo persistente) per sanzionare il giocatore che lo ha commesso.

Art. 20 FALLI DA ESPULSIONE

RTWp 20.1 - Sarà considerato fallo grave l'aver commesso una delle seguenti infrazioni (dalla regola Wp 20.4 alla Wp 20.18) che saranno punite (eccetto come altrimenti previsto dal regolamento), con l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria, e l'espulsione del giocatore che ha commesso il fallo.

RTWp 20.2 - Un giocatore espulso deve nuotare, per raggiungere l'area di espulsione sistemata dietro la propria linea di porta, senza uscire dall'acqua. Un giocatore espulso che esce dall'acqua (oltre a quella seguita dal rientro del sostituto) sarà ritenuto colpevole di una infrazione alla reg. Wp 20.13 (cattiva condotta) e, quindi, espulso definitivamente con sostituzione. Nota: Un giocatore espulso (incluso quello espulso, in base alle regole, per il resto dell'incontro), deve rimanere in acqua e andare (può nuotare sott'acqua nel percorso) nella propria area di rientro vicino alla linea di goal, senza interferire nella ripresa del gioco. Il giocatore espulso può uscire dal campo di gioco in qualsiasi punto e successivamente nuotare per raggiungere la propria area di rientro, con l'accortezza di non interferire con l'allineamento della linea di goal (porta). Al raggiungimento dell'area di rientro, il giocatore dovrà visibilmente ergersi dalla superficie dell'acqua prima che a lui (o al suo sostituto), venga permesso di rientrare secondo le regole. Comunque, non sarà necessario che il giocatore espulso rimanga nell'area di rientro ininterrottamente fino all'arrivo del sostituto.

RTWp 20.3 - Al giocatore espulso o ad un suo sostituto, verrà concesso il permesso di rientrare in campo dopo che si verifichi una delle seguenti circostanze:

a) quando(per la categoria senior) i 20" secondi di gioco effettivo sono scaduti(30 secondi a scorrere per tutte le altre categorie), allora il segretario alzerà la bandiera appropriata ammesso che il giocatore escluso abbia raggiunto la sua zona di rientro secondo le regole;
b) quando sia stato realizzato un goal;
c) quando la squadra del giocatore espulso sia tornata in possesso di palla (il che significa averne il controllo materiale), durante i momenti di gioco effettivo, a quel punto l'arbitro di difesa segnalerà di rientrare con un cenno della mano;
d) quando l'Arbitro assegna un tiro libero o una rimessa in gioco a favore della squadra del giocatore espulso, questo segnale varrà come segnale di rientro del giocatore a condizione che:
   1 abbia raggiunto la propria area di rientro;
   2. non salti non si spinga dal lato o dal bordo della vasca o del campo di gioco;
   3 non modifichi l'assetto della porta;
   4. ad un sostituto non sarà concesso rientrare in sostituzione di un giocatore espulso, sino a che il medesimo non abbia raggiunto la sua area di rientro (espulsione), eccetto tra i tempi di gioco, dopo un goal o durante un timeout. Dopo che una rete sia stata segnata un giocatore espulso od un sostituto può entrare in campo da qualsiasi parte.

Questi provvedimenti si dovranno applicare anche nel caso di rientro di un sostituto, quando un giocatore è espulso per la terza volta, o nel caso sia stato per altre ragioni espulso definitivamente con sostituzione per il resto della partita.

Nota: l'Arbitro non darà il segnale di rientro ad un sostituto e neppure il segretario lo segnalerà alla fine del tempo di espulsione , fino a che il giocatore espulso non abbia raggiunto la sua area di espulsione. Quanto sopra si applicherà anche per il rientro del sostituto che rimpiazza (sostituisce) un giocatore espulso definitivamente per il resto della partita. Nel caso che il giocatore espulso non ritorni nella sua area di rientro, al sostituto non verrà concesso di entrare sino alla segnatura di un goal o alla fine del tempo o timeout. La primaria responsabilità di segnalare il rientro di un giocatore è innanzitutto dell'Arbitro e della giuria. Se un Arbitro sospetta un rientro irregolare dovrà accertarsi che la giuria non abbia segnalato il rientro. Un cambio di possesso di palla non si verifica solamente alla fine di un periodo di gioco, dato che ad un giocatore espulso od al suo sostituto sarà permesso rientrare se la sua squadra guadagna il possesso di palla al momento dell'inizio del successivo periodo di gioco. Se un giocatore è stato espulso alla fine di un tempo di gioco, gli Arbitri ed il segretario dovranno assicurarsi che le squadre abbiano il giusto numero di giocatori, prima di effettuare la ripresa del gioco nel tempo successivo

RTWp 20.4 -Per un giocatore lasciare l'acqua durante il gioco, sedersi, sostare, o camminare sopra i lati della vasca, salvo nei casi di incidente, malore, infortunio, o con il permesso dell'arbitro.

RTWp 20.5 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro libero, o di una rimessa del portiere, o di un tiro d'angolo, incluso:

a) ritardare intenzionalmente il lancio della palla, o di lasciare la palla per impedire la normale progressione del gioco;
b) qualunque tentativo di giocare il pallone prima che lo stesso abbia lasciato la mano del tiratore.

Nota: Un giocatore non deve essere punito secondo questa regola se egli non ha udito il fischio essendo sott'acqua, l'Arbitro deve stabilire se il fallo suddetto è intenzionale. L'interferenza nel tiro libero può verificarsi indirettamente quando vengono frapposti ostacoli per ritardare la consegna della palla al giocatore incaricato del tiro.

Oppure può avvenire in modo diretto, quando l'esecuzione del tiro viene interferita ostacolando la direzione del lancio , oppure disturbando i movimenti del giocatore incaricato del tiro oppure da un avversario che commette un fallo secondo la Wp 18.2. Per le interferenze nell'occasione di un tiro di rigore vedi reg. Wp 20.17.

RTWp 20.6 - Tentare di bloccare un passaggio od un tiro con le due mani al di fuori dell'area dei 5 metri.

RTWp 20.7 - Spruzzare acqua intenzionalmente in viso all'avversario.

Nota: Lo spruzzare acqua in viso contro un avversario è frequentemente usato come tattica sleale di gioco. Ma in generale gli Arbitri tendono a penalizzarla solo se l'infrazione ha luogo nella situazione ovvia di due giocatori che si trovano di fronte uno all'altro . Tuttavia, ciò può anche avvenire meno evidentemente quando un giocatore produce una cortina d'acqua con le sue braccia, apparentemente senza deliberata intenzione, nel tentativo di disturbare la visuale dell'avversario che sta per tirare in porta o per fare un passaggio. La punizione per un intenzionale spruzzata al viso al giocatore avversario è l'espulsione del colpevole, o un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, se il giocatore

avversario è dentro l'area dei 5 metri e sta tentando un tiro in porta. Se assegnare il tiro di rigore o l'espulsione temporanea dovrà essere stabilito valutando solamente la posizione e l'azione del giocatore attaccante; non ha importanza se il giocatore che commette l'infrazione sia dentro o fuori dei 5 metri.
RTWP 20.8 - Impedire o in qualsiasi altro modo ostacolare il libero movimento di un avversario che non abbia il possesso di palla, incluso nuotare sulle spalle, schiena e gambe dell'avversario. "Possesso di palla" significa sollevarla, portarla o toccarla, ma non include il dribbling.
Note: Questa regola può essere applicata per avvantaggiare la squadra che attacca. Se una controfuga è in corso ed è commesso un fallo che limita l'attacco, il giocatore che lo ha commesso sarà espulso. La prima cosa che l'Arbitro deve considerare è se l'avversario è in possesso di palla, perché se così fosse il giocatore avversario non potrà essere penalizzato per "impedimento". Il trattenere la palla significa trattenerla sopra l'acqua oppure nuotare con la palla in mano oppure sdraiarsi sulla superficie dell'acqua. Nuotare con la palla (dribbling) come mostrato nella Figura 6 non è considerato "possedere". Una forma comune di impedimento è quando il giocatore nuota sulle gambe dell'avversario, riducendo lo spazio in cui l'avversario si può muovere e interferendo con l'azione normale delle gambe. Un'altra forma è nuotare sulle spalle dell'avversario. Bisogna anche ricordare che il fallo di impedimento può essere commesso dal giocatore che è in possesso di palla. Per esempio, un giocatore che tiene una mano sulla palla mentre cerca di spingere l'avversario per ottenere più spazio. Un giocatore in possesso di palla che impedisce i movimenti dell'avversario spingendolo con la testa.. Ciascun movimento violento del giocatore in possesso di palla potrà essere considerato
movimento aggressivo o brutalità; le Figure intendono illustrare l'impedimento senza nessun movimento violento. Un giocatore che intenzionalmente blocca l'avversario con il corpo e con le braccia aperte, rendendo impossibile l'accesso alla palla. Questa infrazione è spesso commessa vicino ai limiti del campo
RTWp 20.9 - Trattenere, affondare, o tirare indietro l'avversario che non sia in possesso della palla. Possesso è alzare, portare o tenere il pallone, ma non comprende il fatto di nuotare con il pallone tra le braccia.
Nota: Interpretare questa regola in modo corretto è di importanza fondamentale, sia per quanto riguarda la rappresentazione del gioco, che per arrivare ad un risultato giusto. Eppure il testo è chiaro e può essere interpretato in un solo modo. Trattenere , affondare o tirare a se l'avversario , che non sia in possesso della palla, è un fallo grave per il quale viene assegnato un tiro libero, mentre al giocatore viene data l'espulsione. E' essenziale che gli Arbitri applichino correttamente la regola senza personali o arbitrarie interpretazioni. Si deve sottolineare che gli Arbitri devono distinguere gli atti che sono semplicemente una violazione della presente regola, e quelli che, essendo commessi entro l'area dei 5 metri, costituiscono una eventuale violazione alla regola Wp 20.9, che prevede il tiro di rigore
RTWP 20.10 - Usare due mani per trattenere o bloccare l'avversario in tutte le parti del campo di gioco.
RTWp 20.11 - Dopo un cambio di possesso di palla, per un difensore che commette un fallo su un giocatore in possesso di palla, ovunque nella metà campo della squadra avversaria. Note: questa regola si applica se la squadra che perde il possesso di palla tenta di limitare l'attacco della squadra avversaria commettendo un fallo su un attaccante avversario prima che lo stesso abbia attraversato la linea di metà campo.
RTWp 20.12 - Dare calci o colpire un avversario intenzionalmente, o fare dei movimenti esagerati con tale intenzione.
Nota: I falli descritti in questa regola possono essere commessi durante una partita da un giocatore in possesso del pallone, o da un avversario. Il possesso della palla non è un fattore decisivo. Quello che è importante è l'azione del giocatore che ha commesso il fallo, compreso se egli fa movimenti sproporzionati nel tentativo di dare calci, o colpire, anche se egli non riesce a colpire. Uno dei più gravi atti di violenza o di brutalità è di dare gomitate all'indietro, cosa che spesso provoca un grave infortunio all'avversario.
In maniera simile, può avvenire un serio infortunio se un giocatore intenzionalmente dà una testata sul viso dell'avversario che lo sta marcando da vicino e che si trova immediatamente dietro di lui, oscillando il capo deliberatamente. In questo caso l'Arbitro dovrebbe punire giustamente l'infrazione secondo la regola Wp 20.14 (brutalità) anziché secondo la regola Wp 20.12.
RTWp 20.13 - Essere colpevoli di cattiva condotta, compreso l'uso di un linguaggio scorretto, persistere nel gioco falloso ed aggressivo, rifiutare obbedienza o manifestare mancanza di rispetto verso gli Arbitri o Ufficiali di gara, od avere una condotta contraria allo spirito delle regole e di natura tale da gettare discredito al gioco. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita, con sostituzione secondo la regola Wp 20.3 e dovrà abbandonare l'area della competizione.

Nota: Se un giocatore commette qualsiasi mancanza menzionata in questa regola durante l'intervallo tra i periodi di gioco, durante un timeout, dopo un goal, il giocatore dovrà essere espulso per il resto dell'incontro e ad un sostituto dovrà essere permesso di entrare immediatamente prima della ripresa del gioco, poiché tutte queste situazioni sono considerate tempo d'intervallo. Il gioco sarà ripreso normalmente come previsto dalle regole.

RTWp 20.14 - Commettere un atto di brutalità o giocare in maniera violenta (incluso scalciare, 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.

RTWp 20.15 - Nel caso di espulsioni simultanee di giocatori nella categoria senior di opposte squadre durante il gioco, entrambi i giocatori saranno espulsi per venti (20) secondi. Il tempo dei trenta (30) secondi di possesso non sarà azzerato ed il gioco riprenderà con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso di palla. Se nessuna squadra avesse il possesso della palla al momento quando le espulsioni simultanee sono state assegnate, il tempo dei trenta (30) secondi di possesso palla sarà azzerato e il gioco dovrà essere ripreso con un tiro neutrale.

Nota: Entrambi i giocatori, espulsi in base a questa regola, potranno rientrare al verificarsi di una delle circostanze contemplate dalla regola WP 20.3 o al primo cambio di possesso di palla. Se i giocatori espulsi temporaneamente, a seguito di tale regola, potessero rientrare prima che abbiano raggiunto le rispettive aree di rientro, l'Arbitro di difesa potrà far cenno ai giocatori di rientrare appena hanno raggiunto la propria area di rientro. Non è necessario che l'Arbitro, nel segnalare il rientro, attenda che entrambe i giocatori siano pronti a rientrare.

RTWp 20.16 - Per un giocatore espulso rientrare, o per un giocatore di riserva entrare in acqua irregolarmente, incluso:

a) senza avere il permesso del segretario, o di un Arbitro;
b) da un qualsiasi altro punto che non sia la propria area di espulsione; (ad eccezione quando il regolamento prevede la sostituzione immediata);
c) saltando, o spingendosi dal lato o dal muro della vasca o del campo di gioco;
d) variando l'allineamento della porta.

Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla squadra non in possesso di palla, il giocatore colpevole verrà espulso e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro di rigore. Questo giocatore riceverà solo un fallo personale addizionale: questo dovrà essere scritto sul verbale dal segretario come espulsione.

Qualora una di queste infrazioni venisse commessa dalla squadra in possesso di palla, il giocatore colpevole verrà espulso e alla squadra avversaria verrà concesso un tiro libero.

RTWp 20.17 - Ostacolare l'effettuazione di un tiro di rigore. Il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione, secondo la regola Wp 20.3, ed il tiro di rigore verrà mantenuto o ribattuto.

Nota: Una forma molto comune di interferenza, nell'effettuazione di un tiro di rigore, è quando un giocatore avversario tira un calcio al giocatore che si appresta a tirare, giusto nel momento che il tiro sta per essere effettuato. Per prevenire simile interferenza, è essenziale per gli Arbitri assicurarsi che tutti i giocatori, al momento della battuta, siano ad una distanza di 2 metri dal tiratore. L'Arbitro dovrà anche permettere che i giocatori della squadra che si difende abbiano la possibilità prioritaria di prendere posizione a 2 metri dal giocatore che esegue il tiro di rigore.

RTWp 20.18 - Qualora il portiere, prima della battuta di un tiro di rigore, disattenda l'osservanza di posizionarsi correttamente sulla linea di porta e sia stato richiamato dall'Arbitro. Un altro giocatore della stessa squadra potrà prendere il posto del portiere sulla linea di porta, senza beneficiare dei vantaggi e sottostare alle limitazioni riguardanti il portiere.

RTWp 20.19 - Quando il giocatore è espulso, il periodo di espulsione inizierà immediatamente quando la palla ha lasciato la mano del giocatore che esegue il tiro libero, o quando la palla sia stata toccata a seguito di una rimessa dell'Arbitro (tiro neutrale).
RTWp 20.20 - Se un giocatore espulso, intenzionalmente, interferisce con il gioco stesso, o con l'allineamento della porta, un tiro di rigore deve essere assegnato alla squadra avversaria, e il giocatore espulso sarà gravato di un ulteriore fallo personale. Se un giocatore espulso non inizia a lasciare quasi immediatamente il campo di gioco, l'Arbitro dovrà considerare tale comportamento una infrazione a questa regola come: "interferenza intenzionale".

Art. 21 FALLI DA RIGORE

RTWp 21.1- E' accordato un tiro di rigore contro la squadra avversaria quando un giocatore subisce un fallo nell'area dei 5 metri della porta avversaria, secondo quanto previsto dalla regola Wp 21.2 alla WP 21.8.
RTWp 21.2 - Se il giocatore difensore commette un qualsiasi fallo entro la zona dei 5 metri, con il chiaro scopo di evitare la segnatura di una rete.
Nota: In aggiunta alle altre infrazioni commesse per evitare un goal, vengono considerate infrazioni:
a) per un portiere o un giocatore difensore abbassare o spostare la porta evitando un goal
b) per un giocatore difensore tentare di bloccare un tiro od un passaggio con due mani
c)se un giocatore difensore gioca il pallone con il pugno chiuso
d) se il portiere, o qualsiasi altro difensore suo compagno di squadra), porta il pallone sott'acqua quando subiscono l'attacco avversario.
E' importante osservare che, mentre i falli precedentemente descritti ed altri falli come tenere, tirare indietro, ostacolare, ecc., dovrebbero essere normalmente puniti con un tiro libero (e con l'espulsione se appropriata), essi diventano falli da rigore se commessi nell'area dei 5 metri da un difensore, per evitare la segnatura di una rete.
RTWp 21.3 - Qualora un giocatore difensore nell'area dei 5 metri dia calci o colpi ad un avversario, o commetta un atto di brutalità, oltre alla concessione di un tiro di rigore a favore della squadra avversaria, il giocatore colpevole deve essere espulso definitivamente e un suo compagno potrà sostituirlo entrando allo scadere dei quattro (4) minuti di gioco effettivo. Se il giocatore colpevole è il portiere, la sua sostituzione avverrà secondo quanto previsto dalla regola Wp 5.6
RTWp 21.4 - Qualora un giocatore espulso temporaneamente interferisca intenzionalmente nel gioco, compreso lo spostamento dell'allineamento della porta.
RTWp 21.5 - Quando il portiere, o qualsiasi altro difensore, abbassi completamente o capovolge la porta, allo scopo deliberato di evitare la segnatura di una rete. Il responsabile dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione; il sostituto potrà rientrare in campo di gioco secondo la regola Wp 20.3.
RTWp 21.6- Per un giocatore, o un sostituto, che non ha diritto, secondo la regola, a partecipare al gioco e al momento entra in gioco, il giocatore colpevole verrà espulso per il resto della partita con sostituzione, il sostituto potrà rientrare in campo in campo secondo la regola Wp 20.3.
RTWp 21.7 - Per l'allenatore o altro dirigente della squadra non in possesso di palla richiedere un timeout. Nessun fallo personale verrà assegnato per questa penalità.
RTWp 21.8 - Per l'allenatore, dirigente o giocatore, commettere qualsiasi azione per evitare un goal o ritardare il gioco.
Oltre al T.R. previsto, l'eventuale giocatore verrà sanzionato con un cartellino rosso secondo l'art. 20.13.
RTWp 21.9 - Qualora nel corso dell'ultimo minuto di gioco venisse accordato un tiro di rigore, l'allenatore della squadra beneficiata avrà la facoltà di scegliere se tenere il possesso di palla e avvalersi di un tiro libero. Il cronometrista addetto al conteggio dei secondi di possesso di palla dovrà, in tal caso, riavviare il cronometro.

Art. 22 – TIRO DI RIGORE

RTWp 22.1 - Il tiro di rigore può essere eseguito da qualsiasi giocatore della squadra alla quali il tiro è stato assegnato, escluso il portiere, e da qualsiasi punto della linea dei 5 metri.
RTWp 22.2 - Tutti i giocatori devono lasciare la zona dei cinque (5) metri, e nessun giocatore può prendere posizione ad una distanza inferiore ai due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Da ogni lato del giocatore che sta per eseguire il tiro, un giocatore della squadra che si difende, avrà il primario diritto di prendere posizione. Il portiere dovrà rimanere sulla linea di porta tra i pali: nessuna parte del corpo del portiere potrà trovarsi al di là della linea di porta. Quando il portiere è già (o viene)

espulso dall'acqua, un altro giocatore della squadra potrà prendere posizione sulla linea di porta, senza i suoi privilegi e limitazioni.

RTWp 22.3 - L'Arbitro si deve assicurare che tutti i giocatori siano, prima dell'effettuazione del tiro, nella loro posizione corretta, e solo in quel momento darà il segale per il tiro con un fischio abbassando simultaneamente il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.

Nota: L'abbassare il braccio e fischiare nello stesso tempo è essenziale come condizione anche fra il rumore del pubblico per una esecuzione del tiro secondo le regole. Come l'Arbitro alzerà il braccio, il giocatore potrà concentrarsi per il tiro, perché è a conoscenza che il segnale (fischio), seguirà immediatamente.

RTWp 22.4 - Il giocatore incaricato del tiro di rigore dovrà essere in possesso del pallone, ed al fischio dell'Arbitro dovrà tirare immediatamente e direttamente verso la porta con un movimento continuo. Il giocatore potrà effettuare il tiro con il pallone tenuto nel palmo della mano, sollevandolo dall'acqua o con la palla tenuta nella mano sollevata.. Comunque la palla dovrà essere lanciata al momento del segnale dell'Arbitro, e la continuità del movimento non dovrà essere interrotta prima che il pallone abbia lasciato la mano del tiratore.

Nota: Non esiste regola che impedisca ad un giocatore di effettuare il tiro di rigore spalle alla porta, adottando un mezzo avvitamento o un avvitamento completo.

RTWp 22.5 - Se il pallone rimbalza in campo, dopo aver toccato la traversa od i montanti della porta o respinto dal portiere, sarà considerato in gioco. Non è necessario che il pallone sia toccato o giocato da un altro giocatore, perché il punto sia valido.

RTWp 22.6 - Qualora un tiro di rigore venga concesso dall'arbitro contemporaneamente al fischio del cronometrista che segna la fine di un tempo, il tiro dovrà essere eseguito, dopo che tutti i giocatori eccezione fatta per il portiere ed il giocatore incaricato al tiro, abbiano lasciato il campo di gioco. In questa situazione se il pallone rimbalza sul portiere, sulla traversa, o sui montanti, non è più in gioco.

Art. 23 – FALLI PERSONALI

RTWp 23.1 - Deve essere registrato un fallo personale a carico del giocatore che commette un fallo grave, un fallo da rigore. L'Arbitro dovrà indicare al segretario di giuria il numero di calotta del giocatore colpevole.

RTWp 23.2 - Il giocatore, una volta raggiunto il terzo fallo personale, dovrà essere espulso definitivamente per il resto della partita con sostituzione secondo la regola Wp 20.3.

Se il terzo fallo grave darà luogo all'assegnazione di un tiro di rigore, la sostituzione del giocatore avverrà immediatamente (prima dell'esecuzione del tiro stesso).

Art. 24 – INCIDENTE, FERITA E MALESSERE

RTWp 24.1 - Un giocatore, durante la partita, non può lasciare il campo di gioco per uscire dall'acqua, aggrapparsi, sedersi, o sostare sul piano della vasca, ad eccezione dei casi di malore, ferita, o di incidente, o con l'autorizzazione dell'Arbitro. Un giocatore che abbia lasciato il campo di gioco, nei casi consentiti, potrà rientrare dalla propria area di rientro, ad una interruzione del gioco dopo aver ottenuto il permesso dall'Arbitro.

RTWp 24.2 - Se un giocatore sanguina (perdita di sangue) durante il gioco, l'Arbitro ordinerà immediatamente al giocatore di uscire dall'acqua permettendo così l'immediato rientro di un suo sostituto, ed il gioco continuerà senza interruzione. Quando l'emorragia si sarà fermata, al giocatore verrà concesso di essere sostituito durante il corso della partita.

RTWp 24.3 - Se avviene incidente, ferita o malessere, ad eccezione di perdita di sangue (emorragia), l'Arbitro può, a sua discrezione, sospendere la partita per non più di 3 minuti, nel qual caso egli avvertirà il cronometrista quando i periodo di sospensione dovrà iniziare.

RTWp 24.4 - Se la partita è stata fermata a causa di un incidente, malessere, perdita di sangue o altro imprevisto motivo, la squadra in possesso di palla al momento dell'interruzione, rimetterà la palla in gioco nello stesso punto dove è stato fermato.

RTWp 24.5- Ad eccezione delle circostanze previste dalla reg. Wp 24.2, (perdita di sangue), al giocatore non sarà più concesso di prendere parte al gioco se fosse entrato un sostituto.

APPENDICE "A"
NORME GENERALI IN CASO DI DOPPIO ARBITRAGGIO

App. A.1 - Gli Arbitri hanno l'assoluto controllo della partita e uguale potere nel rilevare le infrazioni di gioco. L'opinione differente rispetto alle decisioni assunte dagli Arbitri non possono costituire motivo per reclami o appelli al loro operato.

App. A.2 - La Commissione, che designa gli Arbitri, ha la possibilità di assegnare a ciascun Arbitro il lato del piano vasca in cui deve iniziare la partita. Gli Arbitri cambieranno la loro posizione sul piano vasca negli intervalli tra il 1° e il 2° tempo, tra il 3° e il 4° tempo.
App. A.3 - All'inizio di ogni periodo di gioco, gli Arbitri prenderanno posizione sella loro rispettiva linea dei cinque (5) metri. Il segnale di partenza dovrà essere dato dall'Arbitro che si trova sul lato del campo dove è posto il tavolo della giuria.
App. A.4 - Il segnale di ripresa del gioco, dopo la segnatura di un punto, è dato dall'Arbitro che aveva il controllo del gioco nella situazione di attacco dove la rete è stata segnata.
App. A.5 - Entrambi gli Arbitri hanno il potere di rilevare un fallo in ogni parte del campo di gioco, ma ciascun Arbitro avere una principale attenzione alla situazione del gioco di attacco alla porta, sulla sua destra (Arbitro di attacco). L'altro Arbitro (di difesa) dovrà mantenere una posizione approssimativamente vicina alla posizione del giocatore/i della squadra in possesso del pallone più lontano dalla porta attaccata (ultimo giocatore).
App. A.6 - Il segnale per effettuare un tiro di rigore deve essere dato dall'Arbitro di attacco, salvo nel caso che un giocatore tiri con la mano sinistra, che richieda il segnale dell'Arbitro di difesa.
App. A.7 - L'Arbitro sanzionerà la squadra del giocatore colpevole con un "cartellino giallo" se, secondo la sua opinione, il giocatore continua a giocare non correttamente o incorre in simulazione. Nel caso queste azioni continuino l'Arbitro sanzionerà il giocatore con un "cartellino rosso" visibile a tutte le zone del campo di gioco, segnalerà al tavolo della giuria il numero della calotta del giocatore espulso ed il tavolo considererà questa espulsione come "cattiva condotta".
App. A.8 - Nel caso che gli Arbitri assegnino simultaneamente tiri liberi a favore della stessa squadra, il tiro deve essere assegnato al giocatore che si trovava sotto il controllo dell'Arbitro di attacco.
App. A.9 - Nel caso di falli semplici commessi e assegnati contemporaneamente a giocatori delle due squadre, la conseguente rimessa in gioco deve essere effettuata dall'Arbitro di attacco.
App. A.10 - Nel caso che gli Arbitri simultaneamente assegnano: uno fallo semplice e l'altro un fallo grave o un fallo da rigore, deve essere applicata la sanzione più grave: fallo grave o tiro di rigore.
App. A.11 - Nel caso della concessione simultanea di un tiro di rigore ad una e l'altra squadra, il primo tiro deve essere effettuato dalla squadra che per ultima era in possesso del pallone. Dopo si effettuerà il secondo tiro di rigore, ed il gioco deve essere ripreso con una rimessa dell'Arbitro sulla linea di metà campo.
App. A.12 - Qualora giocatori di entrambe le squadre commettono un fallo di espulsione simultanea durante il gioco, gli Arbitri dovranno farsi dare la palla dall'acqua e permettere chiaramente ad entrambe le squadre ed ai segretari di riconoscere chiaramente gli espulsi. I trenta (30) secondi del tempo di possesso non saranno azzerati ed il gioco riprenderà con un tiro libero assegnato alla squadra che aveva il possesso palla. Se nessuna squadra aveva il possesso palla, quando le espulsione simultanee sono state sanzionate, i trenta (30) secondi di possesso saranno azzerati e il gioco dovrà riprendere con un tiro neutrale.
App. A.13 - Nell'evento di concessione simultanea di tiri di rigore ad entrambe le squadre, il primo tiro dovrà essere tirato dalla squadra che per ultima aveva il possesso di palla. Dopo che il secondo tiro di rigore sarà tirato, l'incontro ripartirà con un tiro libero a favore della squadra che aveva il possesso di palla e che dovrà essere battuto sulla o dietro la linea della metà campo.
App. A.14 - Nel caso di una brutalità commessa dal portiere, il giocatore verrà espulso per il resto dell'incontro con sostituzione dopo che saranno trascorsi quattro (4) minuti di gioco effettivo, verrà accordato un tiro di rigore, il sostituto nei 4 minuti non potrà avere i benefici del portiere. Trascorsi i 4 minuti il portiere di riserva potrà riavere i benefici del portiere

NUOTO SINCRONIZZATO

CATEGORIE ATLETE

Esordienti C	8, 9 anni
Esordienti B	10 anni
Esordienti A	11, 12 anni
Ragazze	13, 14, 15 anni
Juniores	16, 17, 18 anni
Assolute	dai 13 anni
Master	dai 20 anni

Possono partecipare alle gare nazionali di nuoto sincronizzato organizzate dal Settore di attività NUOTO solo le atlete regolarmente tesserate UISP per l'anno sportivo in corso.
Possono eventualmente essere ammesse anche atlete tesserate alla FIN (esclusivamente per la attività "propaganda") o ad altri Enti di Promozione Sportiva ma solo nel caso che ciò sia previsto nel regolamento della singola manifestazione.
Durante le Manifestazioni ogni partecipante dovrà essere munito di tessera UISP (o, nel caso previsto dallo specifico regolamento di gara, di tessera di altro organismo Coni convenzionato) da sottoporre alla giuria sul campo di gara. Il controllo del tesseramento avviene verificando il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea.
Secondo quanto indicato nella delibera di tutela sanitaria approvata dal Consiglio Nazionale UISP ogni atleta iscritto alla manifestazione dovrà essere in regola con la certificazione medica prevista.

IMPORTANTE
Nel presente Regolamento ed in quelli delle specifiche manifestazioni, la denominazione "atlete" ricomprende e riguarda anche gli atleti di sesso maschile; quella di "allenatrice/i" ricomprende e riguarda anche i tecnici di sesso maschile.
Gli esercizi nelle manifestazioni di nuoto sincronizzato UISP possono essere scelti fra i seguenti:

- Obbligatori
- Solo
- Duo
- Trio
- Squadra
- Libero combinato
- Coreografia

Nel Regolamento di ogni gara verrà specificato il tipo di programma, il numero delle iscrizioni possibili per associazioni o società sportive, la durata massima dell'esercizio per ogni categoria, e quant'altro dovesse andare in deroga al presente regolamento.

REGOLE PROGRAMMI LIBERI
In tutti gli esercizi liberi sono ammesse un massimo di 3 spinte (piattaforme o salti)

REGOLE LIBERO COMBINATO
Si potranno iscrivere un massimo di dieci atlete/i.
Il libero combinato dovrà essere composto da almeno due parti eseguite da tre (3) o meno concorrenti ed almeno altre due parti da un minimo di sei (6) ad un massimo di dieci (10) concorrenti.
L'ordine di esecuzione è libero.
Sono ammesse coreografie eseguite dagli atleti non coinvolti al momento.
Una nuova parte ha inizio dove termina la precedente.
L'esercizio libero combinato potrà iniziare in acqua o fuori ma le successive parti dovranno iniziare in acqua.
Un (1) punto di penalità sarà detratto dal punteggio totale per ogni violazione delle regole. Non sono

previste penalità se il numero delle atlete/i in gara è inferiore a 10.

REGOLE PROGRAMMI TECNICI
Gli elementi dei programmi tecnici verranno specificati nel regolamento generale attività nuoto sincronizzato stilato annualmente.
Tutti gli elementi dei programmi tecnici, di tutte le categorie devono rigorosamente seguire l'ordine prestabilito, ad eccezione di spinta, sequenza e/o aggancio quando consentiti.
Non sono consentiti movimenti a specchio tranne negli agganci e/o nei casi ove diversamente specificato.
Tutti gli elementi obbligati e liberi devono essere effettuati simultaneamente guardando nella stessa direzione da tutte le atlete, eccetto durante la formazione in cerchio, partenze, spinte e agganci.

DETRAZIONI E PENALITA' PER I PROGRAMMI TECNICI
In caso di elemento omesso, verrà assegnato il punteggio di 0 (zero) all'elemento in questione nel voto relativo agli elementi obbligati.
Mezzo punto sarà tolto se gli elementi tecnici non verranno eseguiti nell'ordine richiesto.
2 punti di penalità saranno assegnati nel quali si verifichino azioni a specchio.

DETRAZIONI E PENALITA' PER I PROGRAMMI LIBERI
Mezzo punto (0,50) sarà tolto, nell'esercizio di squadra, per ogni concorrente in meno di otto.
Un punto (1) di penalità sarà detratto nei casi in cui:
- Si superi il tempo limite di dieci secondi (10) per i movimenti sul bordo vasca.

Due punti (2) di penalità saranno detratti nei casi in cui:
- Una concorrente durante l'esercizio faccia deliberatamente uso del fondo vasca
- Una concorrente durante l'esercizio faccia deliberatamente uso della vasca per supportare un'altra concorrente
- Una concorrente durante l'esercizio tocchi il bordo vasca
- Una squadra, durante la fase fuori dall'acqua, effettui torri o piramidi in modo da avere atlete che non abbiano una parte del corpo in contatto con la pavimentazione della piscina.
- Vengano effettuate più di tre spinte

In caso di malore sarà consentito di ripetere l'esercizio.

ISCRIZIONI
Nel regolamento di ogni gara verrà specificato il numero delle iscrizioni possibili per associazioni o società sportive e il tipo di esercizio da presentare.
1) Per l'iscrizione al solo, duo, trio, squadra verrà data la possibilità su richiesta, di iscrivere 1'esercizio pre/swimmer per categoria, in ogni caso si valuterà o meno l'accettazione in base al numero degli iscritti.
2) Non verrà accettata la partecipazione di atlete che non risultino iscritte nell'apposito file inviato alle associazioni o società sportive come titolari o riserve.
3) Cat. Es. B e C: L' assenza di un'atleta nell'esercizio di duo (in mancanza di riserva) comporta l'annullamento dell'esercizio fatta salva la possibilità di presentare un solo FUORI GARA.
4) Le categorie sono vincolanti pertanto non è possibile iscrivere l'intero numero di partecipanti di una categoria inferiore agli esercizi per la categoria superiore, salvo la possibilità di iscrivere un'atleta della categoria inferiore nel duo, mentre per l'esercizio di squadra è sufficiente la presenza di 2 (due) atlete della categoria richiesta. Nella categoria Master è ammessa l'iscrizione di sole atlete nate dal 1998 e precedenti.
5) Ogni atleta, oltre a gareggiare per la propria categoria potrà prendere parte agli esercizi della categoria immediatamente superiore e non oltre (esclusivamente per duo, trio, squadra e combo), ad eccezione della categoria Assolute in cui possono partecipare atlete cat. Master, Juniores e Ragazze.

MODALITA' PER LE ISCRIZIONI
Le iscrizioni dovranno pervenire tassativamente, entro il termine indicato dalla segreteria come indicato nei regolamenti specifici di gara.

ASSENZE E SOSTITUZIONI ATLETE
Le assenze devono essere comunicate IMMEDIATAMENTE SUL BORDO VASCA pena nullità dell'iscrizione stessa. Nel caso in cui risulti un assenza a gara iniziata, alla associazioni o società sportive potrà essere applicata una multa, la cui entità sarà indicata nello specifico regolamento di gara.

Le sostituzioni delle atlete (nel caso di iscrizione con riserve) devono essere comunicate all'inizio della manifestazione. Dopo il fischio di inizio nessuna sostituzione verrà accettata.

TASSE ISCRIZIONI GARE
Vengono stabilite negli specifici regolamenti di gara.

CAMPO GARA, SERVIZIO MEDICO:
La UISP SdA Nazionale Nuoto provvederà alla richiesta dell'impianto gara, al servizio medico e al servizio di giuria.

GIURIE:
La giuria sarà composta da:

- 1 Giudice arbitro
- 5 Giudici di voto per quanto riguarda le competizioni di esercizi tecnici e liberi
- 3 Giudici di voto per quanto riguarda la gara di "obbligatori a modo mio"

Il giudice arbitro
Dovrà appurare che le concorrenti siano pronte per la partenza e darà il segnale per l'accompagnamento musicale.
Dovrà comunicare ai segretari l'applicazione delle penalità alle concorrenti in caso di infrazione delle norme.
Il giudice arbitro potrà intervenire in qualsiasi momento per assicurarsi che siano osservate le regole del regolamento.
Il giudice arbitro potrà squalificare qualsiasi concorrente per qualsiasi violazione delle regole e potrà applicare sanzioni.
I giudici
Durante la gara degli esercizi liberi i giudici dovranno essere sistemati sui lati opposti della vasca possibilmente in posizione elevata rispetto al bordo vasca.

IMPIANTO STEREOFONICO
L'addetto alla musica è responsabile per la corretta e sicura presentazione di ciascun brano musicale.

GRANDE COREOGRAFIA
Rappresentazione libera di Film – Fiabe - Novelle – Musical – Operette ecc. ecc.
Ogni associazioni o società sportive potrà partecipare con tutte le atlete ad una coreografia a tema della durata massima di 6 (sei) minuti, compresa la eventuale parte di presentazione; è ammessa una tolleranza massima di 30 secondi. Ogni coreografia dovrà avere una parte fuori ed una parte in acqua, un'atleta o l'allenatrice presenteranno al microfono il tema da svolgere, le singole prestazioni verranno poste al giudizio della commissione, verranno premiate le tre migliori.
N.B. Considerato l'aspetto artistico di questo esercizio, sono ammessi trucchi, costumi e accessori al fine di spettacolarizzare al meglio la presentazione coreografica.
E' chiaramente ammessa la partecipazione di atleti maschi tesserati anche in altri settori.

VALUTAZIONE COREOGRAFIA:
La Giuria sarà composta da 3 a 5 Giudici; non esprimerà il proprio giudizio con un voto palese ma sarà dotata di un modulo su cui apporre 4 valutazioni:

1) IMPRESSIONE COREOGRAFICA: verrà valutata con un voto da 1 a 10 l'insieme di tutta la rappresentazione sia dentro che fuori dall'acqua, la continuità dei vari esercizi e la spettacolarità della prova;
2) TRAMA: verrà valutata con un voto da 1 a 10 la comprensione della trama e/o il senso del messaggio che si vuol trasmettere;
3) VALUTAZIONE TECNICA: verrà valutata con un voto da 1 a 10 la difficoltà e l'esecuzione tecnica degli esercizi presentati;
4) TRUCCO E COSTUMI: verranno valutati con un voto da 1 a 10 l'attinenza al tema dei: trucchi, costumi e ogni oggetto scenografico presentato.
5) Dopo aver espresso il proprio giudizio con 4 voti la giuria si ritirerà e presenterà il proprio ai giudizi degli altri, decretando il vincitore con un unico giudizio globale.
6) PENALITA': 2 (due) punti di penalità ogni 30 (trenta) secondi eccedenti il tempo limite totale di 6 min. (+ 30 sec di tolleranza).

In caso di parità il voto della giuria deve rispettare la maggioranza del parere dei giudici. La valutazione deve essere espressa con un accordo globale e non una mera somma dei punteggi dati. In caso di non

accordo verbale, si ritornerà al vecchio sistema di elisione del voto più alto e quello più basso.

FORMAZIONE

Definizione della formazione

Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente la Uisp SdA Nuoto sono previsti percorsi formativi da svolgersi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione al fine di inquadrare l'attività di formazione dei Quadri Tecnici, da inserire nelle proposte di attività sportiva e ricreativa in acqua, ottimizzando le modalità organizzative, i contenuti tecnico-didattici.

La UISP nelle attività dell'Nuoto organizzate attraverso la specifica UISP SdA Nuoto, riconosce quale obiettivo primario della formazione, la salvaguardia dei livelli di qualità attesa dai soci e cittadini che si rivolgono ai centri e associazioni o società sportive UISP per apprendere nuove abilità, incrementare le proprie conoscenze e qualità tecniche e psico-fisiche, migliorare la propria vita di relazione; e la trasmissione di principi e comportamenti atti a perseguire il mantenimento e, se necessario, la riconduzione delle attività, a esclusivo fenomeno sportivo, in un ambito anche di carattere competitivo leale e rispettosa delle capacità e delle possibilità dei praticanti.

A tale proposito l'attività formativa organizzata con il coinvolgimento del SdA Nuoto, deve fornire ai discenti, su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al proprio settore (attività, disciplinare, arbitrale, etc.) anche quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sportpertutti.

A tali fini, il Regolamento si propone di:

1. inquadrare le diverse figure di Quadri Tecnici
2. regolamentare la formazione dei nuovi Quadri Tecnici
3. garantire la qualità della preparazione dei Quadri Tecnici
4. incentivare il costante aggiornamento dei Quadri Tecnici ad ogni grado
5. garantire la coerenza dei contenuti e delle modalità delle proposte formative con le finalità ed i valori dell'UISP

Fermo restando le norme previste dal Regolamento Nazionale Formazione, i Settori di attività Nuoto Regionali e Territoriali dovranno dare attuazione agli indirizzi della politica di formazione nazionale.

I corsi possono essere organizzati dal SdA nazionale, dai Comitati Territoriali e Regionali UISP.

In particolare i Settori di Attività Nuoto regionali e territoriali dovranno:

- incentivare la partecipazione annuale ai corsi di formazione, compresi quelli arbitrali;

Qualifiche

Sono previste le seguenti qualifiche:

- Tecnico Educatore di Nuoto
- Tecnico Educatore di Nuoto Specializzato
- Tecnico Preparatore di Nuoto
- Tecnico Aquaria
- Tecnico Aquaria Fitness
- Responsabile di attività
- arbitri/giudici/assistenti
- Docente/Formatore

Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	ETA'	Requisiti	Totale ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	verifica
Tecnico Educatore di Nuoto 1° livello	Min.18		112 ore	10 ore	min. 4 ore	38 ore	60 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Tecnico Educatore di Nuoto 2° livello Specializzato	Min.18		50 ore	-	-	30 ore	20 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Tecnico Aquaria 1° liv.	Min.18		112 ore	10 ore	min. 4 ore	38 ore	60 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Arbitro di pallanuoto	Min.16		23 ore	10 ore	min. 4 ore	5 ore	4 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Giudice/Arbitro	Min.16		30 ore	10 ore	min. 4 ore	4 ore	12 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Specializzazione disabilità e nuoto adattato	Min. 18	Tecnico educatore di nuoto di primo livello	48 ore	-	-	28 ore	20 ore	-
Formatore	Min. 18		52 ore	-	-	32 ore	20 ore	Scritto/orale/ prova pratica

CODICE ID CORSO: NUO01

QUALIFICA: TECNICO/EDUCATORE DI PRIMO LIVELLO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Educazione e aspetti relazionali	4
B	Comunicazione: relazione e comunicazione, costruire la relazione e la comunicazione	6
C	Anatomia e fisiologia	2
D	Principi di fluidodinamica	2
E	Motricità: motricità terrestre e acquatica, proposte operative in acqua, capacità senso-percettive	6
F	Sicurezza	2
G	Linee guida per un nuovo approccio alla disabilità	2
H	Ambientamento e acquaticità	8
I	Sviluppo delle capacità senso-percettive	2
L	Scuola nuoto adulti	2
M	Tecnica e didattica dei quattro stili: libero, dorso, rana, farfalla	6
	TOTALE	52

TIROCINO: Didattica della disciplina coordinato con Associazione affiliata 60 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale e pratico)

CODICE ID CORSO: NUO02
QUALIFICA: TECNICO/EDUCATORE DI PRIMO LIVELLO – METODICA AQUARIA (ATTIVITA' GINNICO-MOTORIE ACQUATICHE)
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Educazione e aspetti relazionali	4
B	Comunicazione: relazione e comunicazione, costruire la relazione e la comunicazione	6
C	Anatomia e fisiologia	2
D	Principi di fluidodinamica	2
E	Motricità: motricità terrestre e acquatica, proposte operative in acqua, capacità senso-percettive	6
F	Sicurezza	2
G	Linee guida per un nuovo approccio alla disabilità	2
H	Comunicazione	4
I	Tecnico educatore	2
L	Classificazione del fitness	2
M	Metodologia e didattica: struttura della lezione, didattica dei movimenti, didattica con i piccoli attrezzi	6
N	Musica	2
O	Allenamento e programmazione	2
	TOTALE	52

TIROCINO: Didattica della disciplina coordinato con Associazione affiliata 60 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e pratico)

Piani didattici
Nuoto – Disciplina sportiva n. 29A
Tecnico educatore aquaria (1° livello): competenze comunicative e relazionali. Conoscere i principi di fluidodinamica e di svolgimento dell'attività in ambiente sicuro; saper gestire il gruppo. Deve saper utilizzare la musica in acqua e il fitness, come programmare la lezione.

CODICE ID CORSO: NUO03
QUALIFICA: GIUDICE E ARBITRO
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE PROPOSTE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Unità didattica normativa della disciplina	4
B	Unità di Apprendimento della Disciplina trattata negli aspetti specifici del ruolo di Giudice, Arbitro, Cronometrista e Figure Similari	4
	TOTALE	18

TIROCINO: SI 12 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e pratico)

Piani didattici
Disciplina sportiva n. 29D/ 29E/ 29G
Giudice: deve conoscere i regolamenti, saper lavorare in squadra, relazionarsi con tecnici, dirigenti e atleti. Deve saper svolgere le varie funzioni previste in relazione alle discipline.

Tabella di tirocinio:

Tecnico/educatore di nuoto	min. 50 max. 60 ore
Tecnico/educatore di nuoto specializzato	min. 20 max 30 ore
Tecnico preparatore di nuoto	min. 20 max 30 ore
Tecnico Aquaria	min. 50 max. 60 ore
Tecnico Aquaria Fitness	min. 20 max. 30 ore
Corso per formatori/ docenti	min. 60 max 80 ore (osservazione/affiancamento)

+ min. 40 max 60 (tirocinio pratico

Tirocinio

E' previsto un periodo di tirocinio pratico, da compiersi presso associazioni o società sportive affiliate UISP per l'anno sportivo in corso sotto la supervisione del Coordinatore responsabile del singolo Settore o dal tutor del corso; del tirocinio effettuato dovrà essere presentata apposita attestazione al momento della verifica. Qualora particolari condizioni organizzative lo richiedessero, potrà essere consentita l'ammissione alla verifica anche a soggetti che abbiano effettuato almeno l'80% delle ore di tirocinio previsto, con il vincolo che le rimanenti ore dovranno essere effettuate entro e non oltre il mese successivo; fino al completamento del tirocinio non verrà in caso di superamento della verifica la specifica qualifica.

Commissioni per la verifica

Le commissioni per la verifica si compongono di almeno 3 o più membri (a seconda del numero di allievi da esaminare) scelti tra formatori/docenti

In ogni commissione dovrà essere nominato un Presidente che dovrà siglare i verbali di ogni singolo candidato e l'elenco finale degli idonei.

Modalità degli esami

Durante lo svolgimento delle prove di verifica, per evitare contestazioni, al candidato dovrà essere garantita la presenza di almeno due esaminatori.

Esito degli esami e verbalizzazione

Per gli esami vanno utilizzati gli appositi verbali individuali per ogni singolo candidato sottoscritti dallo stesso al termine della prova; successivamente, sulla scheda andrà apposto il giudizio finale della Commissione e la firma di tutti i suoi membri.

Il giudizio finale potrà essere d'idoneità o di non idoneità; in questo ultimo caso, sulla base della gravità dell'insufficienza dimostrata, la Commissione avrà due possibilità:

- decidere che l'allievo non è idoneo
- decidere che l'allievo è ammesso ad una sessione successiva di verifica all'interno del territorio regionale o comunque nella sessione più limitrofe entro un anno dalla data della verifica (magari con un ulteriore periodo di tirocinio) senza la ripetizione del Corso e senza costi aggiuntivi.

Terminate le prove di verifica si dovrà compilare un apposito modulo contenente in ordine alfabetico solamente i nominativi di coloro che hanno superato la verifica con relative generalità e i requisiti minimi di accesso.

Materiale didattico

I partecipanti ai Corsi dovranno utilizzare il materiale didattico nazionale con le linee guida da adottare per ogni corso ai suoi livelli necessario per studiare gli argomenti trattati ed oggetto di verifica;
questo materiale potrà essere integrato da ogni formatore a seconda delle quantità di ore previste nella materia da trattare, per il livello formativo degli allievi, per la tipologia del corso.

Aggiornamento

Per le varie qualifiche dei Tecnici è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.
L'ingiustificata assenza per tre anni consecutivi ai Corsi di aggiornamento considerati obbligatori e motivo di cancellazione dall'Albo.

CODICE ID CORSO: NUO05

QUALIFICA: ARBITRO DI PALLANUOTO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE PROPOSTE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Unità Didattica Normativa della Disciplina Norme Organizzative Generali della Pallanuoto e Giustizia Sportiva a) Campo gara, campo gara all'aperto. Dotazioni del campo gara e temperatura dell'acqua b) Durata della partita c) Time-out d) Ritardi e mancato arrivo di una squadra e) Composizione delle squadre e tenuta di gara f) Allenatori e panchina g) Tesseramenti h) Medico di Servizio e Forza Pubblica i) Responsabilità oggettiva j) Tavolo della Giuria e Verbali di gara k) Giustizia Sportiva: preavviso di reclamo e ricorso in appello	4
B	Unità di Didattica Tecnica della Disciplina Regolamento tecnico della Pallanuoto a) Sostituzioni: area di rientro e sostituzioni volanti b) Possesso di palla (20"/30") c) Rimessa dal fondo e rimessa in gioco neutrale d) Il goal e) Falli semplici, falli da espulsione e falli da rigore f) Il tiro libero, il tiro d'angolo ed il tiro di rigore g) Falli personali h) Incidente, ferita o malessere i) Segnalazioni utilizzate dagli arbitri j) Utilizzo dei cartellini (giallo/rosso)	3
C	Unità di Apprendimento degli aspetti specifici del ruolo di Arbitro Competenze dell'Arbitro a) Etica Sportiva: la carta dei valori sportivi b) La comunicazione c) Il gruppo d) Gestione del gruppo e gestione dei conflitti e) Comportamenti degli arbitri f) Inclusione ed accoglienza	2
	TOTALE	19

TIROCINO: SI minimo 4 ore

VERIFICA: SI (scritto, orale e pratico)

Requisiti e caratteristiche del corso

L'età minima per accedere al corso è di 16 anni.

CODICE ID CORSO: NUO06

QUALIFICA: TECNICO/EDUCATORE DI NUOTO DI SECONDO LIVELLO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	MATERIA TRATTATA	ORE
A	Le principali leggi della fisica relativamente all'ambiente acquatico	2
B	Fisiologia dell'esercizio (meccanismi che interessano l'attività motoria e sportiva e come migliorare le prestazioni con l'allenamento)	6
C	Le differenze legate alle fasi di sviluppo e alle diverse età (esordienti – categoria – assoluti - master)	4
D	Approfondimento sull'apprendimento motorio	2
E	Sistema nervoso e cervello tripartito: aspetti istintivi, emozionali, motivazionali e di controllo	2
F	La strutturazione di un processo di adattamento/allenamento: programmazione, periodizzazione, macrociclo e mesociclo, microciclo e sedute	4
G	La verifica ed il controllo del processo di allenamento	2
H	L'individuazione del talento	2
I	Nuotate "agonistiche" e virate	4
L	Elementi di nutrizione degli atleti	2
	TOTALE	30

TIROCINO: Didattica della disciplina coordinato con Associazione affiliata 20 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e pratico)
Requisiti di ammissione: essere in possesso della qualifica di Tecnico Educatore di Nuoto di Primo livello

CODICE ID CORSO: NUO07

QUALIFICA: GIUDICE NUOTO ARTISTICO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE PROPOSTE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Unità didattica normativa della disciplina	5
B	Unità di Apprendimento della Disciplina trattata negli aspetti specifici	5
	TOTALE	20

TIROCINO: SI 12 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e pratico)

CODICE ID CORSO: NUOS01

SPECIALIZZAZIONE: DISABILITA' E NUOTO ADATTATO

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	MATERIA TRATTATA	ORE
A	Tipologia e caratteristiche delle disabilità cognitive	2
B	Tipologia e caratteristiche delle disabilità motorie-sensoriali	3
C	Approccio relazionale alla disabilità	2
D	Quadro giuridico normativo di riferimento	2
E	Dalla scuola nuoto all'alta prestazione	3
F	Barriere architettoniche: l'accessibilità	2
G	Dalla fluidodinamica al nuoto adattato	3
H	Acquaticità: sviluppo della motricità acquatica	4
I	Approccio metodologico relazionale	3
L	Nuovo approccio alla disabilità: integrazione, inclusione, relazione. Valutazione funzionale per l'inserimento	4
M	Nuovo approccio alla disabilità: integrazione, inclusione, relazione (pratica in acqua)	2
	TOTALE	28

TIROCINO: Didattica della disciplina coordinato con Associazione affiliata 20 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale e pratico)
Requisiti di ammissione: essere in possesso della qualifica di Tecnico Educatore di Nuoto di Primo livello

CODICE ID CORSO: NUO04
QUALIFICA: FORMATORE TECNICO EDUCATORE
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
	Presentazione del corso	1
	Principi della didattica del formatore UISP: SdA Nuoto nazionale	3
	La cassetta degli attrezzi: non esiste la ricetta perfetta. La ricchezza e la capacità di gestione dei metodi in funzione dell'apprendimento	4
	Dalla teoria alla pratica. Lo sviluppo dell'acquaticità (un'ora in acqua)	5
	Ingegneria formativa: dai bisogni all'idea, dall'intuito alla pratica	2
	La comunicazione come sinonimo di relazione. Il linguaggio verbale e non verbale per costruire il rapporto. Marketing relazionale: come accendere la scintilla emotiva	3
	I quattro stili: quando e come? Il miglioramento della tecnica	6
	Aspetti pedagogici: le differenti strategie formative in funzione delle abilità degli allievi	6
	Tutor online, mappa concettuale di una lezione tipo	2
	TOTALE	**32**

TIROCINO: 20 ore
VERIFICA: SI (scritto, orale, prova pratica)

I requisiti minimi per accedere al Corso di Abilitazione a Formatore/Formatrice sono:

- diploma di scuola media superiore;
- aver frequentato e superato corsi di formazione da Dirigenti, Tecnici, Insegnanti, Educatori, Educatrici, Allenatori, Allenatrici, Animatori, Animatrici, Giudici, Arbitri e similari UISP per la disciplina per la quale è richiesta l'abilitazione a formatore;
- esperienza triennale nell'arco dei precedenti 5 anni in UISP nella disciplina per la quale è richiesta l'abilitazione a Formatore/Formatrice con qualifiche valutabili previa visione curriculum e colloquio tecnico/prova pratica.

Riconoscimento Formativo
Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo o abbia una qualifica FSN/DSA (in convenzione) l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

Albo dei Formatori e dei Tecnici, Educatori, Operatori, Allenatori, Giudici, Arbitri, etc
Nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione è istituito, gestito dall'UISP Nazionale e pubblicato sul sito internet, l'Albo Nazionale Formazione UISP, elemento di riconoscimento della qualifica formativa e dell'aggiornamento delle qualifiche.
L'Albo Formazione è suddiviso anche per ciascun SdA nelle seguenti sezioni:
a. Operatore/Operatrice Sportivo/a
b. Tecnico/a, Insegnante, Educatore/Educatrice, Allenatore/Allenatrice, Animatore/Animatrice;
c. Giudice, Arbitro, Cronometrista e figure similari;
d. Dirigente;
e. Formatore/Formatrice.

L'inserimento e la conseguente permanenza nell'Albo Nazionale Formazione UISP riguarda le figure sopraindicate che hanno superato i Corsi di Formazione precedenti purché in regola:
a. con il tesseramento UISP Dirigente/Tecnico;
b. con quanto previsto dal presente regolamento;
c. con i successivi corsi di aggiornamento;
d. con il pagamento di eventuali quote economiche.

Ai fini del rilascio dello specifico Attestato di qualifica e dell'iscrizione all'Albo Nazionale Formazione UISP è necessario aver svolto la parte relativa alle UDB - Unità Didattiche di Base – On Demand oppure organizzate dai Comitati Regionali e/o Territoriali.

EQUIPARAZIONI QUALIFICHE

I tesserati UISP in possesso di qualifica insegnante, tecnico, allenatore, educatore, operatore, maestro, arbitro, giudice, commissario di gara, e figure similari rilasciate da EPS o Enti Privati, ai fini dell'equiparazione della qualifica e della conseguente iscrizione all'Albo Formazione UISP, dovranno frequentare entro 180 giorni (al massimo entro il 31 agosto della stagione sportiva in corso alla data di equiparazione della qualifica) un modulo integrativo specifico di 4 ore, di Unità di apprendimento della disciplina, da tenersi in modalità on demand sulla piattaforma UISP Nazionale **formazione.uisp.it**, pena la sospensione della qualifica stessa.

NORMA TRANSITORIA

Il Presente Regolamento Tecnico Nazionale annulla e sostituisce i regolamenti in materia precedentemente in vigore.