



ASSOCIAZIONE ITALIANA PALLANUOTO

ESTRATTO
REGOLAMENTO
BEACH WATERPOLO

PRIMA EDIZIONE DICEMBRE 1994



ART. 1 - CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

BWP 1.2 - La distanza tra le linee di fondo campo sarà non minore di 14 mt. e non maggiore di 16 mt.

La larghezza del campo di gioco sarà non minore di 10,00 mt. e non maggiore di 12,50 mt.

Solitamente le dimensioni più consone utilizzate sono: mt. 15 x 11,50.

BWP 1.5 - Su ciascuno dei due lati maggiori del campo saranno indicate chiaramente, con colorazioni diverse dei galleggianti, la zona dei due metri in rosso e quella dai due ai quattro metri in verde o in blu; il resto delle linee laterali e quelle di fondo campo sarà di colore bianco o altro colore chiaro, il centro campo verrà indicato con un breve tratto (circa 20 cm) in colore rosso o con un galleggiante di maggiori dimensioni.

BWP 1.6 - Sulla linea di fondo campo, in prossimità della porta, da entrambi i lati sarà indicata, in colore bianco/rosso una zona di interdizione nella modalità di espulsione/sostituzione di cui all'art. BWP 8.1.

BWP 1.7 - La linea di fondo campo è, idealmente sulla stessa linea di quella di porta.
N.B. Per praticità, come nel campo di pallanuoto, la linea galleggiante di fondo campo è arretrata di circa 30 cm rispetto a quella "ideale", allo scopo di non intralciare le azioni di gioco.

Di fatto il pallone si considera fuori quando abbia appena toccato tale linea galleggiante di fondo campo.

Per la linea laterale questo discorso non vale: infatti sarà considerato fallo laterale solo quando il pallone esca completamente oltre la linea laterale, mentre il gioco continuerà anche se dopo aver toccato o rimbalzato sulla linea, il pallone ritornerà in campo.

ART. 2 - PORTE

BWP 2.1 - La struttura della porta sarà costituita da materiale preferenzialmente rigido (alluminio - legno - vetroresina o altro) ma, in alternativa anche di tipo gonfiabile. Le strutture saranno verniciate in colori vari, preferibilmente in tinta unita.

Le porte saranno fissate sui limiti del campo di gioco, ad uguale distanza dalle linee laterali e alla distanza minima di 0,30 mt. da qualsiasi ostacolo.

BWP 2.2 - La larghezza della porta è di mt. 2,50 misurata internamente tra i due montanti. La traversa sarà disposta a mt. 0,80 dal pelo dell'acqua, qualsiasi sia la profondità dell'acqua. Pali e traversa del tipo rigido avranno circa 8 cm di larghezza.

ART. 4 - UFFICIALI DI GARA

BWP. 4.1 - In tutte le manifestazioni ufficiali gli ufficiali di gara saranno:



1 arbitro

1 segretario di giuria per la registrazione delle formazioni delle squadre, delle segnature e dei loro autori, per l'annotazione dell'utilizzo dei time out per il segnale di conclusione della partita, per l'annotazione degli eventuali provvedimenti disciplinari, per il controllo, insieme all'arbitro, delle modalità di sostituzione di cui all'art. 8 e per oltre varie annotazioni.

Un medico dotato di cassetta pronto soccorso.

Facoltativamente ed a seconda dell'importanza della manifestazione e delle possibilità, si potrà prevedere la presenza dei due giudici di porta.

ART. 5 - ARBITRO

BWP 5.2 - L'arbitro farà uso, per dare inizio al gioco e per interromperlo ogni volta che dovrà comunicare una sua decisione, di un fischietto dal suono stridente: egli non è dotato di altro sistema di comunicazione (bandierine o altro).

ART. 6 - CALOTTINE

BWP 6.3 - Le squadre indosseranno calottine identiche di qualsiasi colore uniforme e comunque ben distinguibili dal colore delle calottine della squadra avversaria e diverse da quella del portiere.

BWP 6.5 - Le calottine dovranno essere numerate ai due lati con cifre di 10 cm di altezza.

Il portiere indosserà la calottina rossa (con il n° 1). Tutte le altre calottine saranno numerate con numeri a piacere di una o due cifre.

ART. 7 - SQUADRE

BWP 7.1 - Ciascuna squadra è composta di 4 giocatori/giocatrici in acqua, dei quali uno è il portiere e 3 giocatori/giocatrici in panchina che si potranno alternare in acqua con i primi quattro.

BWP 7.2 - Il portiere non potrà mai avanzare oltre la linea di metà campo e potrà toccare la palla con le due mani contemporaneamente soltanto all'interno della sua area dei 4 metri.

BWP 7.4 - Le squadre si schiereranno da una parte o dall'altra del campo secondo sorteggio o secondo diverso accordo tra di esse.

Dopo il primo set ognuna delle due squadre cambierà il lato di schieramento.

Nell'eventualità del terzo set le squadre inizieranno con lo stesso schieramento del 1° set ed, una volta che la prima delle due squadre abbia raggiunto il terzo gol, le due squadre cambieranno il lato del loro schieramento, che manterranno fino alla fine.

BWP 7.5 - Le panchine, o le barche che ospiteranno i giocatori / giocatrici non in acqua dovranno essere sistemate dal lato del campo opposto a quello dell'arbitro e della giuria.



BWP 7.6 - I giocatori /giocatrici, prima della partita, debbono disfarsi di anelli, orecchini, cinture ed altri oggetti che possono comunque arrecare danno a se stessi o agli altri giocatori/giocatrici.

BWP 7.7 - I giocatori /giocatrici dovranno curare di presentarsi alle partite con unghie di lunghezza minima e ciò allo scopo ovvio di non rischiare di arrecare danno agli altri giocatori /giocatrici e/o a se stessi.

ART. 8 - SOSTITUZIONI

BWP 8.1 - Un giocatore/giocatrice espulso per un fallo di cui all'art. 19 deve, senza disturbare lo svolgimento del gioco (pena tiro di rigore), raggiungere e toccare la sua linea di fondo campo in un punto a suo piacimento con la sola esclusione della zona interdetta, in colore bianco/rosso, di cui all'art. BWP 1.6, per potere rientrare immediatamente oppure essere sostituito con le modalità di cui allo stesso art. 8.2.

BWP 8.2 - Un giocatore / giocatrice può essere sostituito/a da un/una suo/a compagno/a di squadra in qualsiasi momento, **senza richiedere autorizzazione**, a condizione che il giocatore/giocatrice da sostituire esca dal campo in un punto qualsiasi della linea di fondo, con la sola esclusione della zona interdetta in colore bianco/rosso, di cui all'art. BWP 1.6. Dallo stesso punto entrerà il sostituito/a solo dopo che il compagno/a sia uscito/a .

ART. 9 - DURATA DELLA PARTITA

BWP 9.1 - La partita si svolgerà al meglio di tre set; o cinque set (in occasione di incontri di finale o anche di particolare importanza da decidere prima dell'inizio della partita) ogni set si concluderà quando una delle due squadre avrà raggiunto la segnatura del sesto gol, indipendentemente dal numero di gols realizzati dall'altra squadra.

BWP 9.2 - E' accordato un riposo di due minuti tra il primo e il secondo set e di tre minuti tra il secondo e il terzo set mentre non è accordato alcun riposo in occasione del cambio di campo al terzo set.

ART. 10 - TIME OUT

BWP 10.1 - Ad ognuna delle due squadre è concessa, per tre volte al massimo nell'arco di una partita, una sospensione del gioco di un minuto allo scopo di pianificare le opportune tattiche del momento.

BWP 10.2 - L'arbitro potrà concedere il "time out", su richiesta della squadra in possesso di palla solo in occasione di una interruzione del gioco (palla fuori - fallo fischiato - etc.) e/o di ognuna delle due squadre in occasione di un gol.



BWP 10.3 - L'arbitro, non appena concesso il "time out", comunicherà alla giuria a quale delle due squadre lo stesso sia dato concesso.

BWP 10.4 - Ogni squadra potrà utilizzare i previsti "time out" in qualsiasi momento della partita, anche tutti in un solo set.

ART. 12 - PUNTEGGIO (GOAL)

BWP 12.5 Un giocatore/giocatrice può segnare un gol anche su tiro libero se lo stesso viene effettuato dalla sua metà campo, o direttamente su tiro d'angolo.

ART. 15 - TIRO D'ANGOLO

BWP 15.6 - Si può segnare direttamente su tiro d'angolo.

ART. 17 - TIRO LIBERO

BWP 17.1 - L'arbitro fischia i falli indicando con una mano il punto in cui è stato commesso il fallo e con l'altra mano la direzione di attacco della squadra che deve battere il tiro libero.

BWP 17.3 - Il tiro libero, se effettuato entro la propria metà campo può essere eseguito tirando direttamente in porta allo scopo di realizzare un gol, che sarà valido anche senza che nessun altro giocatore abbia toccato la palla.

BWP 17.4 - Non esiste un giocatore/giocatrice designato a battere il tiro libero, che sarà battuto senza indugi da quel giocatore/giocatrice che dopo il fischio si trovi in prossimità della palla e dal punto in cui si viene a trovare la stessa dopo il fischio dell'arbitro. In ogni caso il tiro libero sarà battuto sempre da una posizione che, se non coincidente, sia arretrata rispetto al punto in cui è stato commesso il fallo, e mai avanzata rispetto allo stesso punto.

ART. 19 - FALLI GRAVI

BWP 19.1 - La punizione per fallo grave, salvo il caso di rigore, è, oltre ad un tiro libero per la squadra avversaria, la espulsione temporanea dal gioco del giocatore / giocatrice reo/a di aver commesso il fallo grave; con modalità regolate dall'art. BWP 8.1 salvo per quanto detto all'art. 19.9 e 19.10.

BWP 19.9 - Ostacolare un giocatore / giocatrice avversario mentre sta effettuando un tiro di rigore, nel qual caso il giocatore / giocatrice espulso potrà rientrare solo dopo l'effettuazione del tiro di rigore.

N.B. (tutti i giocatori devono allontanarsi di almeno due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore)



BWP 19.10 - Per il portiere, prima della effettuazione del tiro di rigore, non posizionarsi correttamente, anche dopo essere stato richiamato dall'arbitro, sulla linea di porta.

N.B. nel caso di espulsione del portiere, che solo in questo caso non potrà rientrare fino alla esecuzione del tiro di rigore, un altro giocatore/giocatrice può prendere il suo posto anche senza cambiare calottina non potendo però toccare la palla contemporaneamente con due mani.

ART. 20 - FALLI DA RIGORE

BWP 20.2 - E' assegnato un tiro di rigore contro la squadra che difende il cui giocatore / giocatrice commette uno dei falli descritti di seguito nella propria area dei quattro metri:

- g) Per un giocatore/giocatrice espulso ostacolare il normale svolgimento del gioco nel procedere verso l'angolo di cui all'art. BWP 8.2