



ASSOCIAÇÃO DE NATAÇÃO
DO NORTE DE PORTUGAL



P LO AQU TICO

REGULAMENTO REGIONAL ESPEC FICO DE P LO AQU TICO

 POCA 2019-2020

Publicado: 11 outubro 2019

1. ÂMBITO

- 1.1. O presente regulamento aplica-se a todas as competições Regionais de Pólo-Aquático organizadas pela Associação de Natação do Norte de Portugal (ANNP), tendo em consideração o apuramento e regulamento da Federação Portuguesa de Natação (FPN).

2. CATEGORIAS DE IDADES/ COMPETIÇÕES

- 2.1. Para efeitos do cálculo da idade, e sempre que a mesma for referida neste regulamento, deverá ter-se em conta a idade que o jogador (a) tiver em 31 de dezembro do ano civil em que termina a época.

CATEGORIAS / ESCALÕES			
-----------------------	--	--	--

CATEGORIAS/ESCALÃO		MAS / FEM	
ABSOLUTOS	A1, A2	1999	
	A18	2002	2003
JUVENIS		2004	2005
INFANTIS		2006	2007
CADETES		2008	2009
MINIS		2010	2013

A que se refere o Art.º 22º da Secção I, do Capítulo II do RGFPN.

• A18 MASCULINOS

Podem participar os jogadores do género masculino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade máxima de 18 anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.

Cada Clube pode utilizar um máximo de 15 (quinze) jogadores por jogo, sendo 13 (treze) de campo e 2 (dois) guarda-redes. Se apresentar menos de 15 (quinze) jogadores não obriga a 2 (dois) guarda-redes.

Os jogos terão a duração de 4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 (dois) Time-Outs por jogo sempre em períodos diferentes.

• A18 FEMININOS

Podem participar as jogadoras do género feminino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade máxima de 18 anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.

Cada equipa pode utilizar um máximo de 15 (quinze) jogadoras por jogo, sendo 13 (treze) de campo e 2 (dois) guarda-redes. Se apresentar menos de 15 (quinze) jogadoras não obriga a 2 (dois) guarda-redes.

Os jogos terão a duração de 4 (quatro) períodos de 8 (oito) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 (dois) Time-Outs por jogo sempre em períodos diferentes.

- **JUVENIL MASCULINOS**

Podem participar os jogadores do género masculino, da categoria Juvenil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.

Cada Clube pode utilizar um máximo de 15 jogadores por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes. Se apresentar menos de 15 jogadores não obriga a 2 guarda-redes.

Os jogos terão a duração de 4 (quatro) períodos de 7 (sete) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 (dois) Time-Outs por jogo sempre em períodos diferentes.

- **JUVENIL FEMININOS**

Podem participar as jogadoras do género feminino da categoria Juvenil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.

Cada equipa pode utilizar um máximo de 15 (quinze) jogadoras por jogo, sendo 13 (treze) de campo e 2 (dois) guarda-redes. Se apresentar menos de 15 (quinze) jogadoras não obriga a 2 (dois) guarda-redes.

Os jogos terão a duração de 4 (quatro) períodos de 7 (sete) minutos de tempo útil cada, com intervalos de 2 (dois) minutos. Cada equipa pode solicitar o máximo de 2 (dois) Time-Outs por jogo sempre em períodos diferentes.

- **INFANTIL MISTOS**

Podem participar jogadores de ambos os géneros da categoria Infantil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.

Cada equipa pode utilizar um máximo de 15 (quinze) jogadores por jogo, sendo 13 (treze) de campo e 2 (dois) guarda-redes. Se apresentar menos de 15 (quinze) jogadores não obriga a 2 (dois) guarda-redes.

Todas as fases da prova serão jogadas segundo a normativa: 6 (seis) períodos de 4 (quatro) minutos de tempo útil cada, com intervalo de 2 (dois) minutos. Não há possibilidade de pedir Time-Out.

Nos 4 (quatro) primeiros períodos não se podem efetuar substituições (com exceção das circunstâncias de lesão ou sangramento e ainda de 3 faltas pessoais) no decorrer dos mesmos. Será permitido realizar as substituições pretendidas, no decorrer dos 2 (dois) últimos períodos do jogo.

É obrigatório que todos os jogadores nomeados na ata de jogo, joguem pelo menos 1 período completo do jogo, devendo fazê-lo nos primeiros 4 períodos. Os oficiais de mesa devem anotar esse cumprimento e sinalizar, através de uma luz no marcador ou de uma bandeira, quando uma equipa já cumpriu essa obrigação. Devem os árbitros obrigar as equipas a cumprir este ponto não prosseguindo o jogo enquanto tal não se verificar.

A dimensão da bola a utilizar é a WP 4.

- **CADETES MISTO (SUB12)**

G nero - Mistos

N  de jogadores (as)- m ximo 15(quinze) jogadores(as), m nimo 5 (cinco) jogadores(as), caso n o tenha jogadores(as) suficientes poder  solicitar a outra equipa jogadores(as) emprestados.

N  jogadores (as) em campo – 4 (quatro) jogadores (as) + Gr.

Campo de jogo

Dimens es do campo de jogo- M xima de 20 x 10 mts

- M nima de 15 x 8 mts

Profundidade M nima – 1,10 mts

Balizas - M xima 2,50 x 0,90; M nima 2,00 x 0,75mts

 rea de 2m – de cor vermelha

 rea de 4m- de cor amarela, servir  para a marca o de penaltis

Meio campo - de cor branca

Bola - WP 3

Dura o de jogo

Cada jogo ter  a dura o de 8 (oito) per odos de 3 (tr s) minutos cada, com 1 (um) minuto de intervalo entre per odos. O tempo s  dever  ser parado em casos de: marca o de golos, marca o de pen ltis, les o ou falhas t cnicas.

Regras de jogo

O jogador s  poder  passar e receber com uma m o.

Todos os jogadores ter o de jogar at  ao 4  per odo.

Os jogadores com grandes dificuldades de desloca o poder o usar um auxiliar, exceto os guarda-redes.

Substitui es - s  poder o ser efetuadas substitui es em caso de les o ou caso de dificuldades de desloca o durante o jogo. Ap s o 4  per odo, em qualquer momento do jogo, um jogador(a) pode ser substituido deixando o campo de jogo pela zona de reentrada; o substituto pode entrar no jogo, tamb m pela zona de reentrada, logo que o jogador(a) que sai seja vis vel   superf cie na zona de reentrada.

Exclusões - um jogador(a) excluído por falta de exclusão pode reentrar imediatamente no campo de jogo (exceto por brutalidade, jogo violento ou desrespeito) logo após ter entrado na área de exclusão em frente ao seu banco de suplentes. Um jogador apenas poderá ter 3 (três) faltas de exclusão.

Limite de ataque - não existindo limite de ataque cronometrado caberá ao árbitro analisar o antijogo, ou seja, sempre que uma equipa não tenha intenção de atacar o árbitro deverá marcar falta atacante.

Depois de uma falta nos 4 (quatro) metros, o atacante não poderá rematar diretamente à baliza; se existir uma persistência de faltas consecutivas (jogo faltoso), não deixando a equipa atacante jogar deverá ser marcada uma exclusão.

Durante o jogo, enquanto as equipas jogam em igualdade, a defesa ZONA não é permitida. Uma falta de exclusão deve ser atribuída ao jogador que estiver a fazer zona a menos que isso aconteça imediatamente após ter cometido uma falta ordinária sobre o portador da bola. Assim que o seu oponente direto passe a bola a defesa deve retomar a defesa pressão.

Árbitros:

1 (um) Árbitro que será nomeado pelo Conselho Regional da ANNP (a arbitragem, deverá ter um caráter pedagógico);

1 (um) Secretário para a elaboração da ata que será designado pela equipa que organiza a jornada concentrada;

1 (um) Cronometrista para a contagem do tempo de jogo que será designado pela equipa que organiza a jornada concentrada;

Caso a equipa visitante desejar poderá nomear um elemento para a mesa para a cronometragem.

Staff equipa:

1 (um) treinador(a) - só este poderá orientar, dar instruções à equipa até ao meio campo.

1 (um) delegado.

Os elementos do staff devem estar devidamente filiados.

3. REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO EM COMPETIÇÕES DA ANNP

- 3.1. A participação nas competições Regionais é reservada aos S cios Desportivos filiados na ANNP, ou integradas de forma institucional desportiva pela FPN.
- 3.2. Apenas ser o aceites as inscrições das equipas que tenham regularizado todos os pagamentos em d vida   ANNP, bem como as respetivas taxas de inscrição.
- 3.3. S  poder o participar em competições oficiais da ANNP, os agentes desportivos que tenham validado a respetiva licena desportiva, para a  poca em curso, de acordo com o disposto no art.  24  do Regulamento Geral da FPN.
- 3.4. Os Clubes participantes em qualquer competio oficial regional dever o ter no banco um t cnico qualificado como tal, com a licena desportiva v lida para a  poca em curso. Sempre que seja registado este incumprimento, o Clube ser  sancionado com uma penalizao de 10  .
- 3.5. Os Clubes participantes em qualquer competio oficial regional dever o ter no banco um delegado, em posse da sua licena desportiva v lida para a  poca em curso. Sempre que seja registada este incumprimento, o Clube ser  sancionado com uma penalizao de 10  .

4. ORGANIZAÇÃO

- 4.1. Todas as competioes no  mbito Campeonato Regional, ser o organizadas pela ANNP.
- 4.2. O Conselho Regional de Arbitragem nomear , para cada jogo, dois  rbitros, e um oficial de mesa, sendo da responsabilidade do organizador da jornada a indicao de um segundo elemento para o exerc cio de funoes de oficial de mesa, salvo deliberao espec fica.
- 4.3. A n o apresentao de elemento para a mesa por parte da equipa visitada/organizadora da jornada importa a aplicao de uma sano pecuni ria de 5  (cinco euros).
- 4.4. Em todas as competioes regionais compete aos oficiais de mesa a elaborao da ata de jogo em triplicado. Compete aos  rbitros e/ou delegado ANNP a sua validao. Devem os  rbitros elaborar um relat rio quando tal se justifique, o qual deve ser anexo   ata de jogo.
- 4.5. A ANNP por sua pr pria iniciativa pode designar um delegado associativo para assistir aos jogos que entenda oportunos.

- 4.6. A ANNP disponibilizará uns painéis para as marcações do campo de jogo a todos os Clubes organizadores de jornadas cuja utilização é obrigatória. Em caso de incumprimento aplicar-se-á uma multa de 20€.
- 4.7. Podem os Clubes solicitar a presença de um delegado associativo, sempre e quando a solicitação tenha entrada na ANNP, pelo menos 10 dias úteis antes do jogo. Os custos dessa solicitação são por conta do solicitante.
- 4.8. Cada uma das competições Regionais é organizada segundo normas específicas e normas gerais comuns a todas as competições incluídas neste regulamento.
- 4.9. Sempre que a ANNP delegue competências de organização de jogos a outra entidade, sócio desportivo, após consulta prévia ou candidatura, é da exclusiva responsabilidade da entidade organizadora a montagem regulamentar do campo de jogo e o fornecimento do material referido no ponto 13., assim como outros requisitos adequados ao nível da Competição.
- 4.10. O Clube visitado ou organizador deve disponibilizar um balneário, com o mínimo de condições de higiene e privacidade, à equipa de arbitragem.

5. INSCRIÇÃO NAS COMPETIÇÕES REGIONAIS

- 5.1. As inscrições nas Competições Regionais devem dar entrada na sede da Associação de Natação do Norte de Portugal (ANNP), sita na Rua António Pinto Machado, 60 4100-068 Porto até às 19h00m do dia estipulado no Regulamento Específico, via Email (info@annp.pt), via CTT ou pessoalmente.
- 5.2. Em caso de renúncia aplicar-se-á o estipulado neste regulamento.
- 5.3. A inscrição será efetuada em formulário próprio, disponibilizado pela ANNP, devidamente assinado por quem obrigue o Sócio Desportivo, com identificação legível e carimbo do clube.
- 5.4. A inscrição terá obrigatoriamente de ser acompanhada da respetiva taxa ou comprovativo de transferência bancária, sob pena de não ser aceite, a qual será sempre que possível, dividida em duas fases:
- a) 1ª Tranche - Taxa de participação
 - b) 2ª Tranche - Taxa de participação
- 5.5. A inscrição, qualquer que seja a competição a que se destina, tem, obrigatoriamente, de indicar a piscina que funcionará como “casa” e/ou jornadas concentradas, a qual tem de possuir as dimensões regulamentares definidas pelo Regulamento Específico. Na falta destes requisitos a inscrição será devolvida e não aceite.
- 5.6. Após conhecer o número de equipas inscritas nas diversas Competições Regionais, a ANNP decidirá sobre a melhor forma de disputa das mesmas, e seus custos.

5.7. BENEF CIOS

Caso um clube tenha inscrito uma equipa em todos os campeonatos regionais de ambos os g neros e participar em todos os encontros de mini-p lo usufruir  de um desconto de 10% no valor total das inscri es.

Caso um clube tenha inscrito uma equipa em todos os campeonatos regionais de apenas um g nero e participar em todos os encontros de Mini-p lo dever  usufruir  de um desconto de 5% no valor total das inscri es.

6. CALEND RIO E HOR RIOS DE COMPETI ES

- 6.1. O sorteio das Competi es Regionais realizar-se-  ap s comprovado que todas as equipas inscritas cumpriram com as normas estabelecidas neste Regulamento.
- 6.2. A data do sorteio das Competi es, Calendariza o Desportiva e Disciplina ser  transmitida por documento enviado aos Clubes. **A forma oficial de comunica o com os Clubes ser  o correio eletr nico e o site da ANNP.** Nenhum Clube ou Agente Desportivo poder  alegar desconhecimento da informa o, por falta do seu recebimento, constituindo seu dever indagar, em caso de d vida, junta da ANNP.
- 6.3. Efetuado o sorteio e publicado o calend rio s  se admitir  altera es atrav s do ponto 8.3 ou motivo de for a maior, estando ambos os casos sempre dependentes da valida o da ANNP.
 - a) Os Clubes comunicar o os hor rios dos jogos das jornadas concentradas no prazo de 5 dias  teis ap s o seu conhecimento p blico a divulgar.
 - b) Podem os Clubes acertar entre eles a troca de organiza o de jornadas concentradas nesse prazo, comunicando essa altera o   ANNP, para valida o
 - c) As jornadas concentradas s  poder o ser fracionadas, em caso de for a maior e validadas pela ANNP.
- 6.4. Os eventuais pedidos de altera o de data, local ou hora da realiza o de um jogo dever o ser solicitados por escrito   Dire o da ANNP, em formul rio pr prio, com a anteced ncia de dez dias  teis, relativamente   data da jornada, sendo sujeito ao pagamento de uma taxa de € 100 pelo Clube requisitante. O n o cumprimento integral deste requisito invalida o pedido.

O mesmo s  ter  validade se a ANNP o confirmar e notificar os Clubes envolvidos.
- 6.5. No caso de n o ser aceite o pedido de altera o do jogo a verba ser  devolvida ao Clube requisitante.
- 6.6. Se qualquer jogo n o for realizado na data e hora previstas no calend rio, por motivos de for a maior, devidamente comprovados e fundamentados, caber    ANNP indicar a nova calendariza o e responsabilidade da mesma, caso os clubes n o o fa am de imediato.

- 6.7. Nenhum jogo pode ser jogado ap s a  ltima jornada da Competi o, bem como os jogos da primeira volta n o podem transitar para a segunda volta, salvo por motivo de for a maior e devidamente autorizado pela ANNP,
- 6.8. Sempre que se verificarem altera es aos jogos por solicita o ou imposi o da ANNP/FPN, n o ficam os intervenientes sujeitos ao pagamento de qualquer taxa adicional.
- 6.9. Os hor rios dos jogos devem observar os seguintes crit rios:
- Os jogos devem iniciar-se   hora marcada no respetivo calend rio de jogos ou, em caso de adiamento ou antecipac o,   hora para que forem autorizados pela ANNP.
 - Os jogos devem ser marcados com a diferen a de uma hora e meia entre eles (1h30), sempre que poss vel.
 - No caso de existirem competi es nacionais no mesmo dia, e de forma a n o sobrecarregar a arbitragem, dever o os jogos nesses dias iniciar-se entre as 09h00 e as 14h00. Nos restantes casos poder o iniciar-se entre as 09h00 e as 21h00 de S bado e as 09h00 e as 19h00 de Domingo e/ou Feriados.
 - Os  rbitros dever o, em caso de necessidade, por falta de uma ou ambas as equipas, ou ainda por impossibilidade de utiliza o do recinto, conceder uma toler ncia de 15 (quinze) minutos para o come o do jogo, tempo findo o qual o jogo n o se poder  iniciar.

7. FORMA DE CLASSIFICA O

7.1. A pontua o por jogo para todas as competi es regionais ser  a seguinte:

Vit�ria	3 Pontos
Empate.....	1 Pontos
Derrota.....	0 Pontos
Abandono / Falta de compar�ncia ...	0 Pontos

- 7.2 Os resultados dos jogos realizados por um clube que, por qualquer motivo, tenha sido eliminado ou desistido de uma prova, ser o considerados nulos.
- 7.3 No caso de aplica o da san o de falta de compar ncia a um dos clubes e para efeitos de somat rio de golos, observar-se- o as seguintes regras:
- Se o Clube penalizado estiver na posi o de vencido ser  homologado o resultado, desde que a diferen a do mesmo seja superior a 30 golos;
 - Se o clube penalizado estiver na posi o de vencedor ser-lhe-  atribu da a derrota de 0-30, conforme o Regulamento Disciplinar.

8. DESEMPATES

8.1 Nos Campeonatos Regionais a uma volta, em caso de existir um empate em n mero de pontos entre duas ou mais equipas, o desempate far-se-  da seguinte forma:

- a) O melhor classificado ser  a equipa que tenha somado mais pontos nos encontros disputados entre elas;
- b) O melhor classificado ser  a equipa que tenha a maior diferen a de golos geral (golos marcados - golos sofridos);
- c) O melhor classificado ser  a equipa que tenha maior n mero de golos marcados.

8.2 Nos Campeonatos Regionais a duas ou mais voltas, em caso de existir um empate em n mero de pontos entre duas ou mais equipas, o desempate far-se-  da seguinte forma

- a) O melhor classificado ser  a equipa que tenha somado mais pontos nos encontros disputados entre elas;
- b) O melhor classificado ser  a equipa que tenha a maior diferen a de golos nos jogos disputados entre elas (golos marcados - golos sofridos);
- c) O melhor classificado ser  a equipa que tenha marcado maior n mero de golos, nos jogos disputados entre elas;
- d) O melhor classificado ser  a equipa que tenha a maior diferen a de golos geral (golos marcados - golos sofridos).

8.3 Quando o desempate se fizer entre mais de duas equipas as al neas do n mero anterior aplicam-se sucessivamente.

8.4 Poder o ser determinadas altera es pelos regimes espec ficos de cada prova.

8.5 Quando o Regulamento Espec fico de uma prova exigir a determina o de um vencedor no final do jogo, proceder-se-  ao desempate da seguinte forma:

- a) Marca o de uma s rie de 5 (cinco) livres de 5 metros.
- b) Caso persista o empate, ser o efetuadas marca es de s ries de 1 (um) livre de 5 metros at  se apurar um vencedor.
- c) Nas provas com atribui es de pontos ao resultado das equipas, ao "vencedor" nesta condi o ser o atribuídos 2 pontos, e ao "vencido" 1 ponto.
- d) Em caso de igualdade pontual final, o resultado ap s a marca o de s ries de livres de 5 metros contar  para efeitos de desempate.
- e) Os golos marcados resultantes desse processo n o contar o para efeitos de diferen a de golos marcados e sofridos (goal-average) nem de melhor marcador.

9. CLASSIFICAÇÃO EM FACE DE ELIMINAÇÃO

Quando um clube seja eliminado de uma prova, depois de ter iniciado a sua participação, serão igualmente eliminados todos os resultados, golos - marcados e sofridos - e os pontos que hajam obtido as equipas que a defrontaram

10. CONDIÇÕES TÉCNICAS

10.1 Campo de jogo

- a) Dist ncia entre as duas linhas de golo \geq 20 a 30,0 m
- b) Dist ncia m nima entre o limite do campo e a linha de golo \geq 0,30 m
- c) Dist ncia entre as duas linhas laterais \geq 10,0m a 20,0 m
- d) Profundidade m nima do campo \geq 1,80 m (de prefer ncia 2,0m).

10.2 Bolas

- a) O Clube considerado como visitado, ou organizador no caso das jornadas concentradas, dever  p r   disposi o da equipa de  rbitros um m nimo de 8 (oito) bolas em perfeitas condi es de press o e uso. Para al m disso, dever  o organizador providenciar um recipiente onde as bolas dever o ser depositadas, evitando que as mesmas estejam em contacto com o ch o. Essas bolas dever o ser disponibilizadas para o aquecimento das equipas, em n mero igual.
- b) A bola oficial das competi es ser  a da marca TURBO. O incumprimento desta norma dever  constar na ata de jogo a fim de dar seguimento para o Conselho de Disciplina, estando sujeito a uma san o pecuni ria de 10 euros por jogo.

10.3 Marcador Eletr nico

- 10.3.1 Nas piscinas onde se realizem jogos de competi es regionais dever  estar dispon vel um marcador eletr nico que reflita o resultado e o tempo real de jogo. Dever o dispor necessariamente de dois (2) marcadores de 30 segundos recomendando-se que o tempo geral de jogo seja indicado de forma descendente. O n o cumprimento desta regra acarretar  uma san o pecuni ria de 50 euros. O marcador geral e os cron metros de posse de bola dever o estar situados num s tio de f cil visualiza o, tanto para os  rbitros como para os jogadores e p blico. Dever o estar os organizadores prevenidos com cronometragem manual, para o caso de haver uma falha t cnica no decorrer do jogo.

11. ARBITRAGEM

11.1 Substitui o dos  rbitros que iniciaram o jogo

- a) Nos Jogos dirigidos por um s   rbitro, se este se lesionar e que fique impedido de continuar a dirigir o jogo poder  ser substituído por um  rbitro que esteja presente, o qual terminará o jogo.
- b) Nos Jogos dirigidos por uma dupla de arbitragem se um dos  rbitros contrair uma les o que o impe a de continuar a dirigir o jogo n o ser  necess rio assegurar a sua substitui o, sendo o jogo terminado pelo outro  rbitro da dupla.
- c) Nenhum outro  rbitro poder  continuar um jogo quando os  rbitros que iniciaram o tenham interrompido por terem sido agredidos ou por quest es de seguran a

11.2 Falta de  rbitros Nomeados

11.2.1 Nenhum jogo pode deixar de se realizar por falta dos  rbitros oficialmente nomeados para o dirigir.

11.2.2. Se   hora marcada para o in cio do jogo os  rbitros n o tiverem comparecido a sua substitui o ser  assegurada pelos clubes sob responsabilidade dos delegados das equipas os quais devem resolver o problema, de acordo com a seguinte ordem:

- a) Escolher para a realiza o do jogo dois ou um  rbitro em atividade que se encontre presente na piscina assegurando a escolha dos  rbitros de categoria mais elevada ou, quando de igual categoria, o mais antigo;
- b) N o se encontrando presente qualquer  rbitro em atividade a escolha para a realiza o deve recair num  rbitro licenciado que esteja presente;
- c) N o se encontrando presente qualquer  rbitro no ativo ou licenciado a escolha para a realiza o do jogo poder  recair num elemento que esteja presente e re na o consenso dos Delegados;
- d) Se n o for poss vel o consenso entre os Delegados relativamente   escolha o jogo ter  de ser dirigido por elemento designado por cada uma das equipas, que poder  ser: jogador, capit o de equipa, delegado e treinador, ficando o crit rio de escolha ao cuidado de cada clube.
- e) Os elementos indigitados pelos clubes da responsabilidade dos delegados obrigam-se a realizar o jogo at  ao fim sem altera o dos elementos escolhidos;
- f) Caso uma das equipas tenha o n mero m nimo de jogadores inscritos na ata de jogo e que se fa a acompanhar s  pelo treinador o mesmo ter  que desempenhar a fun o de  rbitro ou concordar que o elemento da outra equipa arbitre sozinho.

11.3 Independentemente dos  rbitros que, nos termos do ponto anterior, tiverem sido escolhidos para realizar o jogo, ter o de ser cumpridas todas as formalidades regulamentares como se o jogo estivesse a ser dirigido pelos  rbitros oficialmente nomeados, designadamente:

- a) A apresenta o e registo na ata do jogo, 30 minutos antes do in cio do mesmo, das licen as dos jogadores e demais representantes das equipas em jogo, o qual ser  depois devidamente preenchido pelo oficial de mesa nomeado ou indicado pelos Delegados relativamente  s incid ncias disciplinares, marcadores de golos e resultado final;
- b) Os  rbitros nomeados ou indigitados para a realiza o do jogo devem efetuar a confer ncia das licen as de forma individual, atrav s da confronta o do atleta e o seu cart o de filia o. Em caso de d vida, os  rbitros podem exigir o cart o de cidad o/BI.
- c) Os  rbitros nomeados ou indigitados para a realiza o do jogo devem efetuar o relat rio complementar sobre todo e qualquer incidente ou expuls o de representantes das equipas que, eventualmente, tenha ocorrido antes, durante e/ou no final de jogo.

11.4 A ata oficial do jogo, bem como o relat rio complementar efetuado pelos  rbitros que atuaram nas condi es indicadas neste artigo, ter  o mesmo valor para efeitos de aprecia o e decis o desportiva e disciplinar, como se fossem  rbitros oficialmente nomeados.

11.5 Nenhuma equipa poder  recusar-se a realizar o jogo, desde que cumprida qualquer uma das condi es previstas nos pontos anteriores deste artigo, sob pena de lhe ser averbada uma falta de compar ncia e de lhe serem aplicadas as san es respetivas atento ao disposto no Regulamento Espec fico Regional e Regulamento Disciplinar da F.P.N.

11.6 Se houver atitudes de neglig ncia da parte dos  rbitros nomeados a dire o da ANNP informar  o Conselho Regional de Arbitragem e o Conselho de Disciplina da possibilidade de suspender a filia o dos  rbitros em quest o.

12. REN NCIA

12.1. Os Clubes que se tenham inscrito nas competi es Regionais poder o renunciar a estas no tempo e forma estipulada.

12.2. A ren ncia dever  ser formalizada por escrito   Dire o da ANNP, assinada por um representante legal do clube e na qual se far  constar o motivo pelo qual est  a renunciar.

- 12.3. A ren ncia apresentada em devido tempo e forma sofrer  uma penaliza o de 50% do valor da inscri o.
- 12.4. A ren ncia n o apresentada no tempo ou forma devida ser  considerada como desist ncia ou abandono com todos os efeitos previstos no Regulamento de Disciplina.
- 12.5. O direito   ren ncia poder  ser exercido at   s 19h00 do pen ltimo dia  til, imediatamente anterior   data marcada para o sorteio.

13. FALTA DE COMPAR NCIA / DESIST NCIA

- 13.1. Quando uma equipa n o se apresenta no local de jogo a esta ser  averbada uma derrota pelo resultado de 0 (zero) - 30 (trinta), sendo-lhe atribuídos 0 (zero) pontos.
- 13.2. A segunda falta de compar ncia desportiva da mesma equipa numa determinada competi o acarretar  a sua exclus o da prova com todos os efeitos previstos no Regulamento de Disciplina, salvo se se tratar de faltas de compar ncia administrativas.
- 13.3. Quando uma das equipas n o se apresenta no local de jogo, e decorrido o tempo de espera previsto no regulamento para o seu in cio, os  rbitros nomeados, dever o dar o jogo por terminado, mencionando o facto no boletim do jogo.
- 13.4. Em caso de ambas as equipas n o se apresentarem para realizar o jogo para que estavam convocadas, ser  averbada derrota a ambas e atribuídos 0 (zero) pontos e 0 (zero) golos, a cada uma delas. Os  rbitros nomeados para o mesmo devem mencionar no seu relat rio as aus ncias verificadas.
- 13.5.   equipa ou equipas que n o se apresentem aos jogos para que estavam convocadas, para al m das san oes desportivas previstas no ponto 13.1., e 13.2 deste artigo, ser-lhe- o aplicadas as san oes administrativas e financeiras.
- 13.6. Qualquer equipa que desista depois de iniciada uma competi o, ou dela for excluída, para todos os efeitos n o contar  como dela tendo feito parte, n o podendo em circunst ncia alguma passar a extra-competi o.
- 13.7. Quando uma equipa desistir ou for excluída de qualquer prova os resultados que tenha conseguido nos jogos realizados n o s o levados em considera o, para efeitos de "goal average" ou pontua o.
- 13.8. As faltas de compar ncia atribuída a uma equipa, bem como as suas consequ ncias, mant m-se mesmo que a equipa advers ria daquela que sofreu a falta de compar ncia venha, posteriormente, a ser eliminada por falta de compar ncia.
- 13.9. Nas competi oes a eliminar a falta de compar ncia ao jogo por parte de uma/ambas as equipas motivam a elimina o imediata das mesmas.

14. JOGOS N O EFETUADOS OU N O TERMINADOS

- 14.1. Quando por decis o dos  rbitros qualquer jogo n o se realize ou seja interrompido, por motivos de for a maior, devidamente comprovados, mas alheios aos intervenientes e estando estes todos presentes, o mesmo ser  repetido.
- 14.2. Excetuam-se as motivadas por defici ncias da piscina ou da sua envolvente ou outras da responsabilidade do Clube visitado, ou considerado como tal, caso em que o jogo n o ser  repetido e ser  atribu da falta de compar ncia ao Clube visitado.
- 14.3. Quando a interrup o do jogo seja imputada a qualquer das equipas intervenientes, ou ao p blico a elas afeto,   ANNP   reservado o direito de homologar, ou n o, o resultado existente   altura da interrup o, depois de apreciado o relat rio dos  rbitros.

15. DOCUMENTA O

- 15.1. Qualquer agente desportivo s  poder  figurar na ata de jogo no exerc cio de uma s  fun o, seja como jogador, treinador, delegado, m dico ou fisioterapeuta, ainda que disponha de licen a desportiva para v rias fun es.
- 15.2. Em todas as competi es, os agentes desportivos dever o dispor, em cada jogo, de um documento oficial que acredite a sua identidade (cart o ANNP / Cart o do Cidad o / BI / passaporte / Carta de condu o), que os  rbitros e/ou Delegados da ANNP, solicitar o no caso de d vida sobre a identidade e/ou idade de um atleta, treinador ou oficial.
- 15.3. Os  rbitros devem confirmar a veracidade de que todos os inscritos na ata, sejam jogadores, t cnicos, delegados ou pessoal sanit rio, etc. que participam num determinado jogo s o os que constam na pr pria listagem.
- 15.4. O procedimento relativo aos jogadores a que se refere o ponto anterior ser  realizado imediatamente antes da apresenta o das equipas atrav s da confronta o do cart o-licen a da ANNP e o jogador. Em caso de d vida, a equipa de arbitragem poder  solicitar o BI ou Cart o de Cidad o.
- 15.5. As equipas devem promover a entrega das referidas licen as por ordem e apenas dos elementos intervenientes ao jogo   equipa de arbitragem, 30 (trinta) minutos antes do in cio do jogo.
- 15.6. Sempre que detetado algum agente desportivo numa ata de jogo para o qual n o estava habilitado, o Clube infrator ser  multado em 50   por cada infra o e sujeito a san o regulamentar disciplinar.

16. PROTOCOLO

- 16.1. Os jogadores das duas equipas devem dispor de um equipamento desportivo composto por: fato de banho, gorro e traje desportivo.
- 16.2. Antes da apresentao das equipas, os jogadores de ambas as equipas dever o colocar-se   disposio dos  rbitros, para que estes comprovem que se disp em a jogar de acordo com as regras (fatos de banho, unhas,  leos, toucas silicone da cor do gorro...).
- 16.3. Se as equipas jogarem com cores diferentes do azul ou branco dever o comunicar aos  rbitros antes do in cio do jogo. Caso os  rbitros entendam dever o as equipas adotar a cor branca (visitado) e/ou azul (visitante).
- 16.4. No caso de os clubes apresentarem gorros de cor diferente de branco ou azul dever o proceder   entrega, na mesa de jogo, de bandeira regulamentar com a cor dos gorros.
- 16.5. Poder  ser inserida publicidade nos gorros at  ao m ximo de 16 cm², n o podendo em qualquer caso se sobrepor ou confundir-se com os respetivos n meros.
- 16.6. Antes do in cio do jogo, as equipas dispor o de um espao de tempo m nimo de 30 minutos, e 10 minutos no caso de jornadas concentradas, para fazer o aquecimento.
- 16.7. Em todas as competioes regionais antes do in cio do jogo proceder-se-    apresentao das equipas, sem gorro na cabea, e usando todos os jogadores o mesmo uniforme (fato de banho ou traje desportivo), sem o qual n o ser  permitido que o/a jogador(a) participe no jogo. As equipas devem alinhar no lado contr rio ao seu banco para que quando se cruzem possam seguir imediatamente para o seu lado do campo. A equipa visitada permanece no s tio, devendo a equipa visitante cruzar-se com eles para a saudao.

17. DISCIPLINA

- 17.1. Em mat ria disciplinar aplicar-se-  as disposioes do Regulamento Disciplinar da FPN, sem preju zo das sanoes que se encontram previstas no presente Regulamento.
- 17.2. As sanoes disciplinares aplicadas nas competioes regionais aos agentes desportivos s  contam na competio em quest o e apenas a  t m de ser cumpridas.
- 17.3. A forma de comunicao da ANNP das ocorr ncias disciplinares far-se-  atrav s dos mapas de disciplina, sendo enviados via correio eletr nico e publicados no site da ANNP.

18. PR MIOS

Ser o entregues em todas as categorias 1Taa e 20 Medalhas ao 1  classificado, exceto na categoria Sub 12 que ser o entregue medalhas de participao.

19. CASOS OMISSOS

Todos os casos omissos ser o resolvidos pela Direo da ANNP. *****