



ASSOCIAÇÃO DE NATAÇÃO  
DO NORTE DE PORTUGAL



PÓLO AQUÁTICO

REGULAMENTO REGIONAL ESPECÍFICO  
DE  
PÓLO AQUÁTICO  
ÉPOCA 2018-2019

ASSOCIAÇÃO DE NATAÇÃO DO NORTE DE PORTUGAL

outubro 2018

## 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.

<b>CATEGORIAS / ESCALÕES</b>
------------------------------

CATEGORIAS/ESCALÃO		MAS / FEM	
ABSOLUTOS	A1, A2	1998	
	A20	1999	2000
	A18	2001	2002
JUVENIS		2003	2004
INFANTIS		2005	2006
CADETES		2007	2008
MINIS		2009	2012

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

### 2.2. A20 MASCULINOS

Podem participar os jogadores do género masculino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade máxima de 20 (vinte) anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame médico requerido.

Cada Clube pode utilizar um máximo de 13 (treze) jogadores por jogo, sendo 11 (onze) de campo e 2 (dois) guarda-redes. Se apresentar menos de 13 (treze) 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.

### **A20 FEMININOS**

Podem participar as jogadoras do g nero feminino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade m xima de 20 anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame m dico requerido.

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

Os jogos ter o a dura o de 4 (quatro) per odos de 8 (oito) minutos de tempo  til cada, com intervalos de 2 (dois) minutos. Cada equipa pode solicitar o m ximo de 2 (dois) Time-Outs por jogo sempre em per odos diferentes.

### **A18 MASCULINOS**

Podem participar os jogadores do g nero masculino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade m xima de 18 anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame m dico requerido.

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

Os jogos ter o a dura o de 4 (quatro) per odos de 8 (oito) minutos de tempo  til cada, com intervalos de 2 (dois) minutos. Cada equipa pode solicitar o m ximo de 2 (dois) Time-Outs por jogo sempre em per odos diferentes.

### **A18 FEMININOS**

Podem participar as jogadoras do g nero feminino, da categoria Absoluto e seguintes, com idade m xima de 18 anos e que preencham os requisitos exigidos em termos de exame m dico requerido.

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

Os jogos ter o a dura o de 4 (quatro) per odos de 8 (oito) minutos de tempo  til cada, com intervalos de 2 (dois) minutos. Cada equipa pode solicitar o m ximo de 2 (dois) Time-Outs por jogo sempre em per odos diferentes.

### **JUVENIL MASCULINOS**

Podem participar os jogadores do g nero masculino, da categoria Juvenil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame m dico requerido.

Cada Clube pode utilizar um m ximo de 15 jogadores por jogo, sendo 13 de campo e 2 guarda-redes. Se apresentar menos de 15 jogadores n o obriga a 2 guarda-redes.

Os jogos ter o a dura o de 4 (quatro) per odos de 7 (sete) minutos de tempo  til cada, com intervalos de 2 (dois) minutos. Cada equipa pode solicitar o m ximo de 2 (dois) Time-Outs por jogo sempre em per odos diferentes.

### JUVENIL FEMININOS

Podem participar as jogadoras do g nero feminino da categoria Juvenil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame m dico requerido.

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

Os jogos ter o a duraç o de 4 (quatro) per odos de 7 (sete) minutos de tempo  til cada, com intervalos de 2 (dois) minutos. Cada equipa pode solicitar o m ximo de 2 (dois) Time-Outs por jogo sempre em per odos diferentes.

### INFANTIL MISTO

Podem participar jogadores de ambos os g neros da categoria Infantil e seguintes, que preencham os requisitos exigidos em termos de exame m dico requerido.

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

Todas as fases da prova ser o jogadas segundo a normativa: 6 (seis) per odos de 4 (quatro) minutos de tempo  til cada, com intervalo de 2 (dois) minutos. N o h  possibilidade de pedir Time-Out.

Nos 4 (quatro) primeiros per odos n o se podem efetuar substituiç es (com exceç o das circunst ncias de les o ou sangramento e ainda de 3 faltas pessoais) no decorrer dos mesmos. Ser  permitido realizar as substituiç es pretendidas, no decorrer dos 2 (dois)  ltimos per odos do jogo.

  obrigat rio que todos os jogadores nomeados na ata de jogo, joguem pelo menos 1 per odo completo do jogo, devendo faz -lo nos primeiros 4 per odos. Os oficiais de mesa devem anotar esse cumprimento e sinalizar, atrav s de uma luz no marcador ou de uma bandeira, quando uma equipa j  cumpriu essa obrigaç o. Devem os  rbitros obrigar as equipas a cumprir este ponto n o prosseguindo o jogo enquanto tal n o se verificar.

A dimens o da bola a utilizar   a WP 4.

Neste escal o n o se aplicar  a regra FINA WP 14.3 d).

## Mini -P lo 2018/2019

A realiza o de atividades como os encontros de **Mini-P lo** visa promover e incentivar a pr tica desportiva das nossas crian as e jovens.

Assim com estes dias de atividades aqu ticas pretendemos, de uma **maneira l dica, divertida e orientada**, proporcionar  s crian as oportunidades para que estas possam viver experi ncias agrad veis, fazer novos amigos, apreender novas habilidades, adquirir h bitos de autodisciplina e persist ncia, aprender a cooperar e a competir com lealdade.

O **Mini-P lo** vai permitir uma participa o ativa atrav s do **Jogo, da Bola, das Balizas e da  gua e muita divers o**. Pretendemos, assim, adquirir experi ncias e habilidades aqu ticas, promover a participa o de crian as e jovens, qualquer que seja a sua habilidade motora na  gua; auxiliar o desenvolvimento e consolida o do dom nio do meio aqu tico; proporcionar uma forma o l dica desportiva, atrav s do jogo; proporcionar uma forma o diversificada das t cnicas de Nata o pura; proporcionar oportunidades de desenvolvimento pessoal e social atrav s da integra o num grupo e do desenvolvimento da sua auto-estima; contribuir para o aparecimento de novos n cleos da modalidade de p lo aqu tico.

**Participa o, Divers o, Coopera o, Esp rito de entre ajuda, Integra o.**

**Bola, Balizas e Muita  gua**

=

**MINI-POLO**

### **1- Campo de Jogo**

Pode ser jogado em qualquer plano de  gua.

### **2- Constitui o das equipas**

Podem ser constitu das equipas mistas; o n mero de jogadores por equipa pode variar consoante as caracter sticas do espa o e disponibilidade dos praticantes, mas dever  respeitar um m nimo de 5 (cinco) elementos (4 (quatro) jogadores(as) + 1 (um) guarda-redes).

### **3- Bola e Balizas**

Podem ser utilizadas qualquer tipo de balizas e bolas, dando prefer ncia a tamanhos reduzidos em rela o ao estipulado nas regras oficiais de P lo Aqu tico; aconselha-se, no entanto, a bola WP 3.

#### 4- Duraç o dos encontros

Dependendo do n mero de equipas e dos planos de  gua existentes.

#### 5-  rbitro ou auxiliar de jogo

Cada jogo dever  ter um  rbitro ou auxiliar de jogo que ter  como funç o ajudar os jogadores a cumprirem as regras e, sempre que poss vel, explicar a sua decis o.

#### Regras

- a) S  se pode passar ou rematar com uma m o, no entanto pode-se receber com duas;
- b) A bola n o pode ser afundada e tem de estar sempre vis vel;
- c) N o se pode empurrar, agarrar ou impedir qualquer movimento ao jogador advers rio;
- d) O jogador com bola n o dever  deslocar-se com os p s no ch o;
- e) Qualquer jogador que v  isolado para a baliza e for impedido de progredir ou rematar beneficia de uma grande penalidade;
- f) Qualquer jogador que n o cumpra constantemente as regras estabelecidas ou tenha uma conduta anti-desportiva dever  ser substituído;
- g) Considera-se que a marcaç o de uma penalidade ser  efectuada de uma linha imagin ria que distar  +/- 4 metros da linha de golo (sinalizada cor amarela).

**NOTA: Nestes encontros poder o participar os clubes filiados na ANNP, instituiç es inscritas no projeto PORTUGAL A NADAR, gin sios, escolas de nataç o, etc.**



### 3. REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO EM COMPETIÇÕES DA ANNP

- 3.1. A participação nas competições Regionais é reservada aos Sócios Desportivos filiados na ANNP, ou integradas de forma institucional desportiva pela FPN.
- 3.2. Apenas serão aceites as inscrições das equipas que tenham regularizado todos os pagamentos em dívida à 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 de  mbito Regional, masculinas ou femininas, 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.
- 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. Podem os Clubes solicitar a presena de um delegado associativo, sempre e quando a solicitao tenha entrada na ANNP, pelo menos 10 dias  teis antes do jogo. Os custos dessa solicitao s o por conta do solicitante.

- 4.7. Cada uma das competi es Regionais   organizada segundo normas espec ficas e normas gerais comuns a todas as competi es inclu das neste regulamento.
- 4.8. Sempre que a ANNP delegue compet ncias de organiza o de jogos a outra entidade, s cio desportivo, ap s consulta pr via ou candidatura,   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 n vel da Competi o.
- 4.9. O Clube visitado ou organizador deve disponibilizar um balne rio, com o m nimo de condi es de higiene e privacidade,   equipa de arbitragem.

## 5. INSCRI O NAS COMPETI ES REGIONAIS

- 5.1. As inscri es nas Competi es Regionais devem dar entrada na sede da Associa o de Nata o do Norte de Portugal (ANNP), sita na Rua Ant nio Pinto Machado, 60 4100-068 Porto at   s 19h00m do dia estipulado no Regulamento Espec fico, via Email ([info@annp.pt](mailto:info@annp.pt)), via CTT ou pessoalmente.
- 5.2. Em caso de ren ncia aplicar-se-  o estipulado neste regulamento.
- 5.3. A inscri o ser  efetuada em formul rio pr prio, disponibilizado pela ANNP, devidamente assinado por quem obrigue o S cio Desportivo, com identifica o leg vel e carimbo do clube.
- 5.4. A inscri o ter  obrigatoriamente de ser acompanhada da respetiva taxa ou comprovativo de transfer ncia banc ria, sob pena de n o ser aceite, a qual ser  dividida em duas fases:
  - a) 1  Tranche - Taxa de participa o
  - b) 2  Tranche - Taxa de participa o
- 5.5. A inscri o, qualquer que seja a competi o a que se destina, tem, obrigatoriamente, de indicar a piscina que funcionar  como "casa" e/ou jornadas concentradas, a qual tem de possuir as dimens es regulamentares definidas pelo Regulamento Espec fico. Na falta destes requisitos a inscri o ser  devolvida e n o aceite.
- 5.6. Ap s conhecer o n mero de equipas inscritas nas diversas Competi es Regionais, a ANNP decidir  sobre a melhor forma de disputa das mesmas, e seus custos.

## 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 ser  transmitida por documento enviado aos Clubes. A forma oficial priorit ria de comunica o com os Clubes ser  o correio eletr nico e o site 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, 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, 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:
- a) Os jogos devem iniciar-se   hora marcada no respetivo calend rio de jogos ou, em caso de adiamento ou antecipa o,   hora para que forem autorizados pela ANNP.
  - b) Os jogos devem ser marcados com a diferen a de uma hora e meia entre eles (1h30), sempre que poss vel.
  - c) 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.
  - d) 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 CLASSIFICAÇÃO

7.1. A pontuaç o por jogo para todas as competiç 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 aplicaç o da sanç 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 posiç o de vencido ser  homologado o resultado, desde que a diferenç  do mesmo seja superior a 30 golos;
- Se o clube penalizado estiver na posiç 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:

- O melhor classificado ser  a equipa que tenha somado mais pontos nos encontros disputados entre elas;
- O melhor classificado ser  a equipa que tenha a maior diferenç  de golos geral (golos marcados - golos sofridos);
- 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

- O melhor classificado ser  a equipa que tenha somado mais pontos nos encontros disputados entre elas;
- O melhor classificado ser  a equipa que tenha a maior diferenç  de golos nos jogos disputados entre elas (golos marcados - golos sofridos);
- O melhor classificado ser  a equipa que tenha marcado maior n mero de golos, nos jogos disputados entre elas;
- O melhor classificado ser  a equipa que tenha a maior diferenç  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 alteraç 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. CLASSIFICA O EM FACE DE ELIMINA O

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

## 10. CONDI OES T CNICAS

### 10.1 Campo de jogo

- a) Dist ncia entre as duas linhas de golo   20 a 30,0 m
- b) Dist ncia m nima entre o limite do campo e a linha de golo   0,30 m
- c) Dist ncia entre as duas linhas laterais   10,0m a 20,0 m
- d) Profundidade m nima do campo   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 terminar  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.
- 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 es desportivas previstas no ponto 15. a., e 15.b deste artigo, ser-lhe- o aplicadas as san es 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.
- 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. A falta 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 es a eliminar a falta de compar ncia ao jogo por parte de uma/ambas as equipas motiva 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

## 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 apresentação das equipas, os jogadores de ambas as equipas deverão colocar-se à disposição dos árbitros, para que estes comprovem que se dispõem a jogar de acordo com as regras (fatos de banho, unhas, óleos, toucas silicone da cor do gorro...).
- 16.3. Se as equipas jogarem com cores diferentes do azul ou branco deverão comunicar aos árbitros antes do início do jogo. Caso os árbitros entendam deverão 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 deverão proceder à entrega, na mesa de jogo, de bandeira regulamentar com a cor dos gorros.
- 16.5. Poderá ser inserida publicidade nos gorros até ao máximo de 16 cm<sup>2</sup>, não podendo em qualquer caso se sobrepor ou confundir-se com os respetivos números.
- 16.6. Antes do início do jogo, as equipas disporão de um espaço de tempo mínimo de 30 minutos, e 10 minutos no caso de jornadas concentradas, para fazer o aquecimento.
- 16.7. Em todas as competições regionais antes do início do jogo proceder-se-á à apresentação das equipas, sem gorro na cabeça, e usando todos os jogadores o mesmo uniforme (fato de banho ou traje desportivo), sem o qual não será permitido que o/a jogador(a) participe no jogo. As equipas devem alinhar no lado contrário ao seu banco para que quando se cruzem possam seguir imediatamente para o seu lado do campo. A equipa visitada permanece no sítio, devendo a equipa visitante cruzar-se com eles para a saudação.

## 17. TAXAS DE INSCRIÇÃO

- 17.1. As taxas serão divididas em duas tranches, inscrição/participação, que será elaborada após o calendário competitivo.

## 18. DISCIPLINA

- 18.1. Em matéria disciplinar aplicar-se-á as disposições do Regulamento Disciplinar da FPN, sem prejuízo das sanções que se encontram previstas no presente Regulamento.
- 18.2. As sanções disciplinares aplicadas nas competições regionais aos agentes desportivos só contam na competição em questão e apenas aí têm de ser cumpridas.
- 18.3. A forma de comunicação da ANNP das ocorrências disciplinares far-se-á através dos mapas de disciplina, sendo enviados via correio eletrónico e publicados no site da ANNP.



## 19. PR MIOS

Ser o entregues em todas as categorias uma taça e 20 medalhas ao 1.º classificado, exceto na categoria sub 12 que ser o entregues medalhas para todos os participantes.

## 20. CASOS OMISSOS

Todos os casos omissos ser o resolvidos pela Direç o da ANNP.

## CATEGORIAS/COMPETIÇ ES

Inscriç�es /Clubes	Inf Mistos	Juv M	A 18 M	A 20 M		Juv F	A 18 F	A 20 F		Mini Polo	Sub 12	Masters
Amarantus Aquatic Club ( <b>AMARANTUS</b> )	1	1	1			1	1				1	
Centro Universit�rio da universidade do Porto ( <b>CDUP</b> )		1										
Clube Nataç�o Acad�mico de Coimbra ( <b>CNAC</b> )		1										
Clube Fluvial Portuense ( <b>FLUVIAL</b> )	1	1	1	1		1	1			1	1	1
Foca Clube de Nataç�o de Felgueiras ( <b>FOCA</b> )	1		1							1	1	
Associaç�o de Desenvolvimento Desportivo Gondomar Cultural ( <b>GONDOMAR</b> )	1		1	1			1	1				
Leix�es Sport Clube ( <b>LEIX�ES</b> )		1	1	1						1		
Lousada S�cXXI ( <b>LOUSADA</b> )	1	1					1					
Clube Aqu�tico Pacense ( <b>PACENSE</b> )	1	1	1			1				1	1	
Serviç�os Sociais da Camara Municipal de Paredes ( <b>PAREDES</b> )	1	1	1			1	1	1		1	1	
Clube Nataç�o Povoense ( <b>POVOENSE</b> )	1	1	1	1							1	
Vit�ria Sport Clube ( <b>VIT�RIA</b> )	1	1	1							1	1	
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>4</b>		<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		<b>6</b>	<b>8</b>	<b>1</b>

## 21. CADETES MISTO (SUB12)

**G nero** - Mistos

**N  de jogadores (as)**- m ximo 15(quinze) jogadores(as), m nimo 8 (oito)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 o 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 o 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 o 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.

**Exclus es** - um jogador(a) exclu do por falta de exclus o pode reentrar imediatamente no campo de jogo (exceto por brutalidade, jogo violento ou desrespeito) logo ap s ter entrado na  rea de exclus o em frente ao seu banco de suplentes. Um jogador apenas poder  ter 3 (tr s) faltas de exclus o.

**Limite de ataque** - n o existindo limite de ataque cronometrado caber  ao  rbitro analisar o antijogo, ou seja, sempre que uma equipa n o tenha inten o de atacar o  rbitro dever  marcar falta atacante.

Depois de uma falta nos 4 (quatro) metros, o atacante n o poder  rematar diretamente   baliza; se existir uma persist ncia de faltas consecutivas (jogo faltoso), n o deixando a equipa atacante jogar dever  ser marcada uma exclus o.

Durante o jogo, enquanto as equipas jogam em igualdade, a defesa ZONA n o   permitida. Uma falta de exclus o deve ser atribuída ao jogador que estiver a fazer zona a menos que isso aconte a imediatamente ap s ter cometido uma falta ordin ria sobre o portador da bola. Assim que o seu oponente direto passe a bola a defesa deve retomar a defesa press o.

#### ** rbitros**

1 (um)  rbitro que ser  nomeado pelo Conselho Regional da ANNP (a arbitragem, como em todos os jogos, dever  ter um car ter pedag gico);

1 (um) Secret rio para a elabora o da ata que ser  designado pela equipa que organiza a jornada concentrada;

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

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

#### **Staff equipa**

1 (um) treinador(a) - s o este poder  orientar, dar instru es   equipa at  ao meio campo.

1 (um) delegado.

Os elementos do staff devem estar devidamente filiados.

.....  
.....