Regolamento Generale

1° WATERPOLO CUP

1.0 Le squadre

1.1 N. 12/16 squadre composte da max 15 giocatori nati negli anni 2008 e seguenti, di cui 6 giocatori (5 + il portiere) in acqua e 9 riserve. I componenti della squadra possono essere tutti maschi, tutte femmine o misti. Sono ammesse anche squadre di soli 9 giocatori.

1.2 Potranno partecipare i giocatori regolarmente tesserati FIN come Propaganda o Agonisti

2.0 Campo di gara

2.1 Dimensioni del campo di gara 20 x 10 (4 gare in contemporanea per volta)

2.2 Area di rigore 4 m. (segnale verde)

2.3 Area di offside 2 m. (segnale rosso)

2.4 Dimensioni della porta: 2,15 m x 0,75 m.

2.5 Pallone n° 3

2.6 Ad ogni squadra partecipante è richiesto l'uso di proprie calottine e almeno n.2 palloni

3.0 Tempo di gara

3.1 2 tempi di 10 minuti con 2 minuti di intervallo tra i due tempi

3.2 Il tempo è continuato ed il controllo è centralizzato con un unico tabellone elettronico

3.3 La squadra in possesso di palla non ha il limite dei 30 secondi

3.4 L'arbitro può decidere il cambio del possesso della palla in caso di evidente volontà di perdere tempo.

4.0 Regole

4.1 Il giocatore che commette 4 falli gravi non può rientrare in campo. Il giocatore che commetterà brutalità o gioco violento o che mancherà di rispetto verso giocatori o arbitro o giuria verrà allontanato dal campo ed immediatamente sostituito e per lo stesso scatterà una squalifica in base alla gravità del fatto.

4.2 Il giocatore espulso può subito rientrare in gioco (tranne che per la brutalità ed il gioco violento o mancanza di rispetto) dopo essere entrato nel pozzetto di espulsione posto sotto la propria panchina ed emergendo chiaramente con la testa. Un altro giocatore potrà sostituirlo entrando dal pozzetto solo dopo che il giocatore espulso sarà entrato nello stesso emergendo chiaramente con la testa.
4.3 Dopo un fallo, il giocatore non può tirare direttamente in porta.

4 Il portiere può essere sostituito esclusivamente durante le seguenti pause di gioco:

a) Dopo un goal

b) Nell'intervallo tra i due tempi di gioco

c) Il giocatore che sostituisce il portiere dovrà indossare una calottina rossa. Se, a tal proposito, dovesse essere necessario un cambio di calottina, tale cambio dovrà essere effettuato a bordo vasca e di tale cambio dovranno essere informati arbitro e giuria. In ogni caso ai fini della lotteria il giocatore sarà sempre identificato dal numero presentato a referto valido per tutto il torneo.

5.0 Regolamento

5.1 Fase Preliminare – 4 gironi all'italiana da 4 squadre con incontri di sola andata
5.2 Alla squadra vincente saranno assegnati 3 punti

5.3 In caso di pareggio verrà assegnato un punto a ciascuna squadra

5.4 Alla squadra perdente verranno assegnati 0 punti

5.5 In base al piazzamento sarà dato un ordine di classifica per girone

5.6 Nel caso in cui più squadre abbiano gli stessi punti in classifica al termine dei gironi, saranno applicati nell'ordine i seguenti criteri per la determinare le posizioni:
a) Scontro diretto o classifica avulsa
b) Migliore differenza reti nella classifica avulsa
c) Maggior numero di gol segnati nella classifica avulsa.
d) Migliore differenza reti nel girone
e) Maggior numero di goal segnati nel girone
f) Sorteggio

5.7 FASE Finale – Scontri diretti di Semifinali e Finali in base ad una griglia prestabilita di assegnazione

5.8 Se alla fine di un incontro il risultato è di parità si effettuerà una serie di cinque rigori al termine dei quali in caso di ulteriore parità ciascuna squadra effettuerà un tiro di rigore con l'alternanza iniziale e con gli stessi giocatori che tireranno nel medesimo ordine della prima serie fino alla determinazione della squadra vincitrice.

5.9 Sono previste n.8 semifinali e n. 8 finali al fine di assegnare ogni piazzamento dal 1° al 16° posto

6.0 Arbitri

6.1 Un arbitro per partita

6.2 Un segretario per il rilievo punti e verbale dell'incontro

6.3 Saranno utilizzati per gli arbitraggi allenatori e/o accompagnatori. Ogni squadra dovrà obbligatoriamente segnalare in fase di iscrizione al torneo un nominativo. Nel calendario delle partite saranno preventivamente indicati i nominativi degli arbitraggi

7.0 Note Importanti

7.1 In panchina potranno sedersi solo l'allenatore e l'accompagnatore/dirigente.

7.2 Solo l'allenatore potrà dare disposizioni alla squadra, alzarsi e seguire fino alla metà campo l'azione di gioco. Dovrà immediatamente riposizionarsi sulla panchina al termine dell'azione offensiva della propria squadra. In ogni caso l'allenatore non dovrà essere di intralcio all' operato dell' arbitro.

7.3 L' Allenatore o il Dirigente espulso per proteste è automaticamente squalificato per la partita successiva salvo ulteriori giornate per recidività;

7.4 Per qualsiasi intemperanza di tecnici, dirigenti/accompagnatori, sostenitori in tribuna che renda difficile il regolare svolgimento di un incontro l'arbitro potrà sospendere la partita temporaneamente ed in caso di continuazione sarà assegnata la sconfitta a tavolino per 5 – 0 della squadra i cui sostenitori o tecnici o dirigenti/accompagnatori si saranno resi responsabili dell'accaduto.

Se le intemperanze coinvolgessero entrambe le squadre o anche il solo pubblico di entrambe le squadre, verrà assegnata a ciascuna squadra la sconfitta a tavolino per 5-0

7.5 Fatta eccezione per quanto scritto nei punti precedenti si applicano le regole generali della pallanuoto.

IKSX

WATERPOLO CUP2019-20

SCHEDA ISCRIZIONE

MANIFESTAZIONE_____

SOCIETA'_____

RESPONSABILE SIG._____
TEL_____ EMAIL_____

ALLENATORE SIG._____
TEL_____ EMAIL_____

ATLETI PARTECIPANTI CIRCA N°_____

PASTI CON CATERING € 10,00 N°_____

ADDETTO AD ARBITRARE SIG._____

DATA_____FIRMA_____