REGOLAMENTO TORNEO BISSONE LAKE WATERPOLO

Il torneo ha carattere goliardico/amatoriale: l'obiettivo è quello di passare una giornata al lago in amicizia, divertendoci e senza farci male.

Chiunque fosse contrario a questi principi e volesse venire solo per sfogare le sue frustrazioni è pregato di starsene a casa.

In funzione del numero di squadre iscritte sarà definita la formula del torneo, saranno garantite almeno 4 partite a squadra nell'arco della giornata.

CATEGORIE (in funzione dell'anno di nascita dei giocatori):

- Under 16 (nati dal 2009 e successivi)
- Over 16 (nati dal 2004 al 2009)
- Master over 22 (nati nel 2003 e precedenti)

Nel caso in cui una delle categorie non raggiungesse almeno 3 squadre iscritte si faranno accorpamenti di categorie.

La pre iscrizione si può fare online attraverso il form presente sul nostro sito ma sarà perfezionata solo dopo il pagamento dell'iscrizione (15 € a giocatore iscritto) da effettuarsi entro il 15 di agosto in un unico pagamento per tutti i giocatori.

In caso di maltempo il torneo, previsto per sabato 30 agosto, slitterà a domenica 31 agosto.

REGOLAMENTO TECNICO

ART. 1 - CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

1.1- La distanza tra le linee di fondo campo sarà 15 mt. X 10 mt. Di larghezza

1.2 - Su ciascuno dei due lati maggiori del campo saranno indicate chiaramente la linea dei 2 metri, quella dei 4 mt e quella della metà vasca.

1.3- 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- CALOTTINE

2.1 - 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 con numeri che possono andare dall'1 al 99.

Il portiere indosserà la calottina rossa (con il n° 1 o 13). Tutte le altre calottine saranno

numerate con numeri a piacere di una o due cifre. Ogni squadra dovrà avere due set di calottine di colori differenti in caso di somiglianza con quelle degli avversari

2.2 Ogni giocatore dovrà disputare TUTTE le partite con lo stesso numero di calottina che dovrà essere quello indicato nella lista fornita al momento dell'iscrizione.

ART. 3- SQUADRE E SOSTITUTI

3.1 - Ciascuna squadra è composta di 5 giocatori/giocatrici in acqua, dei quali uno è il portiere e 4 giocatori/giocatrici in panchina che si potranno alternare in acqua con i primi cinque.

Il portiere potrà toccare la palla con le due mani contemporaneamente soltanto all'interno della sua area dei 4 metri.

3.2 - 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.

3.3 - 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.

3.4 - 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 dalla linea di fondo campo. Da un qualsiasi punto della linea di fondo campo potrà entrare il sostituito/a soltanto dopo che il compagno/a sia uscito/a .

ART. 5 - DURATA DELLA PARTITA

5.1. In ogni incontro ci saranno due tempi da 8 minuti continuati, con un cambio campo che durerà 2 minuti. Non sono previsti Time Out. Il tempo si ferma esclusivamente in caso di tiro di rigore.

5.2 In caso di parità a fine incontro, se sarà necessario sarà effettuata una serie di tre tiri di rigore. Se il risultato sarà ulteriormente di pareggio si procederà a oltranza e dovranno andare al tiro i giocatori NON impiegati nei primi tre rigori tirati.

ART. 6 - ARBITRAGGIO

6.1 L'arbitro ha il controllo assoluto del gioco e la sua autorità sui giocatori dovrà essere effettiva durante tutto il tempo che essi sono nell'area delimitata del campo di gioco. Tutte le decisioni dell'arbitro in materia, di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del regolamento deve essere accettata durante tutta la

partita. In qualsiasi situazione l'arbitro non deve fare congetture per quanto riguarda i fatti, ma deve interpretare al massimo della sua abilità quello che rileva.

6.2 Ogni squadra dovrà mettere a disposizione una persona che possa arbitrare o mettersi a disposizione del tavolo giuria nel caso in cui non ci fossero arbitri federali disponibili.

6.3 Per ogni partita ci sarà un arbitro e uno o due giudici di gara.

ART. 7 - PUNTEGGIO (GOAL)

7.1 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. 8 - TIRO D'ANGOLO

8.1 - Si può segnare direttamente su tiro d'angolo.

ART. 9 - TIRO LIBERO

9.1 - 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.

9.2 - 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.

9.3 - 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.

9.4 Nessun giocatore può entrare nell'area dei due metri avversari se la palla si trova al di fuori di tale zona.

ART. 10 - FALLI GRAVI

10.1 – Il giocatore espulso temporaneamente per un fallo grave dovrà uscire dalla linea di fondo campo e, obbligatoriamente, un suo compagno di squadra dovrà rientrare al suo posto. Al terzo fallo grave il giocatore non potrà più prendere parte al gioco (bandierina rossa).

10.2 - 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.

10.3 Un fallo grave effettuato nell'area dei 4 metri può essere sanzionato con il tiro di rigore

ART. 11 – PALLONI E PORTE

Verranno utilizzati palloni SIZE 5, le porte saranno di misura regolamentare