

Regolamento torneo di pallanuoto “Acquagol” organizzato in occasione della Vascalonga

Belluno 10 giugno 2017

Orario: 14.00 – 18.00

1. Squadre

- 1.1. Le squadre saranno composte da 6 giocatori in acqua (5 più il portiere) e 9 riserve. I componenti della squadra possono essere tutti maschi, tutte femmine o misti. Sono ammesse anche squadre di soli 8 giocatori.
- 1.2. Potranno partecipare giocatori nati negli anni 2004 - 2005 e seguenti. Non sarà necessario esibire il tesserino federale ma basterà presentare in giuria una distinta prima dell'inizio della partita.
- 1.3. Potranno partecipare fino ad un massimo di 12 formazioni.

2. Certificato medico

- 2.1. Il legale rappresentante di ogni squadra deve fornire al responsabile del torneo un documento con l'elenco degli atleti in possesso del certificato medico per attività sportiva non agonistica.

3. Campo di gara

- 3.1. Si giocherà in due campi gara delle dimensioni di metri 16,50 x 7. Il campo A sarà dotato di porticine ridotte. Il campo B avrà porte regolamentari.
- 3.2. Si giocherà con palloni di dimensioni WP3.

4. Tempo di gara

- 4.1. Sono previsti 2 tempi di 10 minuti con 3 minuti di intervallo tra i di essi.
- 4.2. Il tempo è continuato.
- 4.3. La squadra in possesso di palla non ha il limite dei 30 secondi
- 4.4. L'arbitro può decidere il cambio del possesso della palla in caso di evidente volontà di perdere tempo.

5. Regole

- 5.1. Il giocatore che commette quattro falli gravi non può rientrare in campo. Il giocatore che commetterà brutalità o gioco violento o che mancherà di rispetto

verso giocatori, arbitro o giuria verrà allontanato dal campo ed immediatamente sostituito e per lo stesso scatterà una squalifica in base alla gravità del fatto.

- 5.2. 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.
- 5.3. “Il gioco a zona” non è consentito. Il fallo derivante da questa situazione sarà denominato “fallo di gioco a zona”. Al primo fallo di zona sarà ammonita la squadra. Al secondo fallo sarà espulso il giocatore che lo commette.
- 5.4. Dopo un fallo, il giocatore non può tirare direttamente in porta.
- 5.5. 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) In caso di interruzione del gioco da parte dell’arbitro per infortunio.

6. Punteggio

- 6.1. Alla squadra vincente saranno assegnati 3 punti.
- 6.2. In caso di pareggio verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.
- 6.3. Alla squadra perdente verranno assegnati 0 punti.
- 6.4. 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.
 - g) Dalla seconda fase in poi non è ammesso il pareggio. 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.

7. Arbitri

- 7.1. È previsto un arbitro per partita.
- 7.2. È previsto un segretario per il rilievo punti e cronologia dell'incontro.
- 7.3. Potrebbero essere utilizzati per gli arbitraggi, a discrezione del responsabile arbitri, allenatori e/o accompagnatori che dovranno essere segnalati alla direzione del torneo dalle rispettive società prima dell'inizio del torneo.

8. Note importanti

- 8.1. In panchina potranno sedersi solo l'allenatore e l'accompagnatore/dirigente.
- 8.2. 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.
- 8.3. L'allenatore o il dirigente espulso per proteste è automaticamente squalificato per la partita successiva.