

REGOLAMENTO TECNICO CAMPIONATO AMATORIALE PALLANUOTO ASC/SPORT MANAGEMENT

TEMPI DI GIOCO

CATEGORIA UNDER 12/14: 4 tempi da 10 minuti

CATEGORIE UNDER 16/18 E OVER 18/MASTER: 4 tempi da 8 minuti

Alla fine del secondo tempo ci sarà l'inversione di campo.
Il tempo è continuativo.

TIME OUT:

1' per tempo per tecnico

INTERVALLI TRA I TEMPI DI GIOCO:

1' tra 1 e 2 tempo e 3 e 4 tempo

2' tra 2 e 3 tempo

CAMPO GARA

25 MT. X 12 MT. MINIMO per tutte le categorie

Profondità: 1,60 mt. Per categorie under 12/14

Profondità: 1,80 mt Per categorie under 16/18 e over 18/master

SEGNALI DI VASCA:

Bianco: linea di porta e di metà campo;

Rosso: linea dei 2 m, dalla linea del goal;

Giallo: linea dei 5 m, dalla linea del goal;

PORTE:

porte da 3 metri

MISURA PALLONI

MISURA 4 per categoria U12/14

MISURA 5 per categorie U16/18 e over 18/master

PUNTEGGI

Partita vinta punti 3

Partita persa punti 0

In caso di parità si applicherà la regola del “golden goal”.

REGOLE DI GIOCO

- Giocatori in acqua: 1 portiere e 6 giocatori di movimento

- Giocatori totali in distinta: 11

- POSSESSO DI PALLA:

40” solo per le categorie U16/18 e over 18/master

Il possesso di palla per la CATEGORIA U12/14 è di durata ILLIMITATA

- TEMPO ESPULSIONE TEMPORANEA

per le categorie U16/18 e over 18/master:

20 secondi a partire dal momento in cui il giocatore è effettivamente nel pozzetto.

Il giocatore espulso od un suo eventuale sostituto, può rientrare in campo, senza sollevare la corsia e senza spingersi dal bordo:

1. Su segnalazione del tavolo della giuria, allo scadere dei 20”.
2. Dopo la realizzazione di una rete.
3. Se la propria squadra abbia riconquistato il possesso di palla prima dello scadere dei 20”

E’ prevista l’espulsione definitiva dopo 3 falli

Per categoria U12/14

In caso di espulsione temporanea, per la CATEGORIA UNDER 12/14 il giocatore sanzionato dovrà raggiungere l’angolo vicino alla sua panchina ed entrare nel “pozzetto”. Potrà rientrare immediatamente dopo essere entrato nel pozzetto oppure essere sostituito da un altro giocatore che dovrà entrare dal pozzetto.

Non esiste l’espulsione definitiva dopo i 3 falli

-- Ripristino della regola che prevede l’assegnazione del corner anche su deviazione del giocatore di movimento.

- Non sarà consentito “agganciare” e prendere la palla con due mani

- E’ proibito affondare il pallone

- Il giocatore che subisce un fallo potrà tirare direttamente in porta da oltre i 5 metri; ad esclusione della categoria U12/14 dove il tiro in porta dopo il fallo non è mai consentito.
- Il giocatore che commette fallo semplice deve arretrare per consentire la ripresa del gioco, altrimenti verrà espulso
- Nella contesa al centrocampo, i giocatori non impegnati direttamente possono disporsi liberamente nella propria metà campo, ma tenendosi a debita distanza dalla palla che viene contesa
- Per quanto non contemplato nelle regole di gioco si rimanda per intero al Regolamento federale vigente.

ARBITRI, GIUDICI:

- L'arbitro, o chi ne fare le veci nelle prime due Fasi di Campionato può fermare la partita ed il cronometro in caso di forza maggiore o per validi motivi
- Prima Fase: Eliminatorie - Nella fase iniziale del campionato ricopriranno il ruolo di arbitri i tecnici delle squadre (due tempi per uno)

La squadra ospitante dovrà mettere a disposizione il personale necessario per ricoprire il ruolo di giudici gara: 1 cronometrista e segnapunti, 1 cronometrista per conteggio tempo possesso di palla 1 addetto alla compilazione distinta di arbitraggio.

- Seconda e Terza Fase: Qualificazioni e Finalissima

Nelle due fasi successive, ogni campionato di categoria sarà regolato dalla presenza di arbitri con giuria, che potranno provenire dalle fila della FIN o del campionato regionale ASC/SM.

Nella Terza Fase di Finalissima il servizio medico è a carico delle squadre eventualmente Sport Management ancora in competizione, costo che va equamente diviso tra gli impianti dai quali provengono.

Gli oneri relativi agli arbitraggi (arbitri e giuria quando previsti) sono a TOTALE carico della ASC e della Sport Management

SERVIZIO MEDICO

Nelle Prime due Fasi di Campionato La squadra ospitante dovrà mettere anche a disposizione il servizio medico, che resta a suo carico.

Nella Terza Fase di Finalissima il servizio medico è a carico delle squadre eventualmente Sport Management ancora in competizione, costo che va equamente diviso tra gli impianti dai quali provengono.

REGOLE DI COMPORTAMENTO

- Solo l'allenatore ed il dirigente accompagnatore sono autorizzati a sedere in panchina.
- Durante gli incontri il dirigente e l'allenatore dovranno indossare la t-shirt logata che sarà data con l'iscrizione al Campionato ASC.
- Solo l'allenatore può muoversi dalla panchina attenendosi alle seguenti prescrizioni: in difesa non può superare la linea dei 5 metri; in attacco non può superare la linea di metà campo.
- Tutti i giocatori dovranno indossare unicamente le calottine fornite da ASC
- Nel caso dovessero verificarsi disordini di varia natura tra giocatori, tecnici, dirigenti, spettatori o famiglie presenti sulle tribune dell'impianto, l'arbitro, farà rapporto alla Divisione Sport di Sport Management, che prenderà i dovuti provvedimenti decretando, attraverso mail alle Società coinvolte e agli allenatori di riferimento, la sconfitta a tavolino col punteggio di 2 set a 0 alla squadra i cui soggetti si saranno resi protagonisti in negativo con atteggiamenti simili a quelli sopra descritti. Se tali comportamenti dovessero coinvolgere entrambe le squadre, la sconfitta a tavolino verrà deliberata ad entrambe le squadre (0 punti).