

# REGOLAMENTO GENERALE

## YELLOWBALL WATERPOLO CHRISTMAS EVENT

### Art.1 - Squadre

1.1 Le squadre potranno essere composte da un minimo di 9 ad un massimo di 15 giocatori.

1.2 In acqua dovranno obbligatoriamente scendere 6 giocatori: 5 giocatori movimento + 1 portiere

1.3 Le squadre potranno essere composte da atleti di sesso maschile, di sesso femminile o miste.

### Art.2 - Campo di gioco

2.1 Dimensioni del campo di gioco:

- lunghezza 12,5 metri
- larghezza 12,50 metri
- profondità 1,90 metri

2.2 segnalazioni

- linea di metà campo : segnale bianco

- area di rigore: 5 metri segnale verde

- area di fuori gioco: 2 metri segnale rosso

2.3 Dimensioni delle porte

- Larghezza 2,15 metri
- Altezza 0,75 metri

**Yellow Ball - Waterpolo International Event by Waterpolo People**

c/o Piscina Acquachiarà Mostra d'Oltremare • Viale Kennedy 54 • 80125 Napoli (NA) Italia

ph. +39 081 239 16 87 • fax +39 081 610 54 07

• mob. +39 342 53 94 666 / +39 342 53 94 662 / +39 339 526 12 86

e-mail: [info@yellowball.it](mailto:info@yellowball.it) • [www.waterpolopeople.com](http://www.waterpolopeople.com) • Fb. Waterpolo People

### **Art.3 - Palloni**

CATEGORIA UNDER 10 -> PALLONE 3

### **Art.4 - Periodi di gioco**

4.1 Gli incontri si disputeranno al meglio di tre periodi (due periodi ed eventuale terzo periodo nel caso di vittoria del primo periodo da parte di una squadra e di vittoria del secondo periodo da parte dell'altra squadra). Nel caso di vittoria di una squadra nei primi due periodi, la partita terminerà.

### **Art.5 - Durata dei periodi**

5.1 La durata di ogni singolo periodo sarà, con un intervallo tra i periodi di 2 minuti:

CATEGORIA UNDER 11: 10 minuti

Alla fine di ogni tempo ci sarà l'inversione di campo. Il tempo è continuo.

### **Art. 6 - Punteggi**

6.1 Il punteggio previsto per ogni squadra al termine dei singoli match è il seguente:

- Punti 3 se la squadra vince i primi due periodi **(2-0)**;
- Punti 2 se la squadra vince due degli eventuali tre periodi **(2-1)**;
- Punti 1 per la squadra che perde due periodi ma ne vince uno **(1-2)**;
- Punti 0 per la squadra che perde i primi due periodi **(0-2)**.

6.2 In caso di parità tra due o più squadre al termine dei turni preliminari, saranno applicati i criteri di seguito riportati :

- a) Scontro diretto o classifica degli scontri diretti;
- b) Migliore differenza reti del girone;
- c) Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti;
- d) Maggior numero di goal segnati nel girone;
- e) Sorteggi.

**In caso di parità alla fine di ogni singolo periodo si applicherà la regola del “golden goal”.**

### **Art.7 - Regole di Gioco**

7.1 Sarà consentito “agganciare” e prendere la palla con due mani unicamente per la ricezione del pallone ma non per il tiro in porta ed il passaggio (che dovranno avvenire con una sola mano)

7.2 E' proibito affondare il pallone;

7.3 Il tiro in porta dopo il fallo non è mai consentito;

7.4 Il giocatore che commette fallo semplice deve arretrare per consentire la ripresa del gioco, altrimenti verrà espulso;

7.5 In caso di espulsione temporanea, il giocatore sanzionato dovrà raggiungere l'angolo vicino alla sua panchina. Potrà essere sostituito da un altro giocatore che dovrà entrare dallo stesso angolo senza tuffarsi, solo dopo che il giocatore espulso avrà raggiunto e toccato lo stesso angolo oppure rientrare in campo

7.6 L'espulsione definitiva è prevista solo in alcuni casi (gioco violento, reciproche scorrettezze, brutalità) e mai per cumulo di espulsioni temporanee;

7.7 E' vietato qualsiasi contatto fisico che possa impedire il movimento dei giocatori qualora non siano in possesso palla.

7.8 Il portiere può essere sostituito durante le seguenti pause : nell'intervallo tra i periodi di gioco ed in caso d'infortunio. Il giocatore che sostituisce il portiere dovrà indossare a calottina n.15 nera; se a tal proposito dovesse essere necessario un cambio di calottina, tale cambio dovrà essere effettuato a bordo vasca informando arbitro e giuria ed il tempo di gioco verrà fermato (anche nel caso d'infortunio del portiere il tempo di gioco verrà fermato).

7.9 Il corner sarà assegnato quando la palla esce dal campo se toccata dal portiere ed anche se toccata da un difensore. In questo caso il possesso palla sarà restituito alla squadra che attacca.

7.10 Il possesso di palla è di durata ILLIMITATA

7.11 All'inizio di ogni incontro, durante la presentazione, le squadre si salutano stringendosi la mano.

7.12 Gli allenatori hanno a disposizione un Time Out per ogni periodo di gioco di durata 1 minuto durante il quale sarà fermato il cronometro.

7.13 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

7.14 Per quanto non contemplato nelle regole di gioco si rimanda per intero al Regolamento federale vigente.

## **Art.8 - Arbitraggi**

7.1 Gli incontri saranno diretti da un arbitro;

### **Yellow Ball - Waterpolo International Event by Waterpolo People**

c/o Piscina Acquachiarà Mostra d'Oltremare • Viale Kennedy 54 • 80125 Napoli (NA) Italia

ph. +39 081 239 16 87 • fax +39 081 610 54 07

• mob. +39 342 53 94 666 / +39 342 53 94 662 / +39 339 526 12 86

e-mail: [info@yellowball.it](mailto:info@yellowball.it) • [www.waterpolopeople.com](http://www.waterpolopeople.com) • Fb. Waterpolo People

7.2 L'arbitro può fermare la partita ed il cronometro in caso di forza maggiore o quando lo riterrà opportuno, per validi motivi.

### **Art.9 - Regole di Comportamento**

9.1 Durante gli incontri il dirigente e l'allenatore dovranno indossare la maglietta del proprio club o quella fornita dalla Waterpolo People.

9.2 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.

9.3 Tutti i giocatori dovranno indossare unicamente le calottine fornite dalla **Waterpolo People**

### **Art. 10 - Provvedimenti disciplinari**

**Lo Yellow Ball Waterpolo International Event** nasce con l'intento di educare i bambini dalle prime fasce d'età alla pratica sportiva ed ai valori etici insiti in essa, oltre che promuovere la waterpolo nei cinque continenti.

Ritenendo, inoltre, che le famiglie sono il grande potenziale per lo sviluppo della waterpolo, qualora dovessero verificarsi disordini di varia natura tra giocatori, tecnici, dirigenti, spettatori o famiglie presenti sulle tribune dell'impianto, il direttore di gara dichiarerà immediatamente sospesa la partita ed infliggerà 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 inflitta e commisurata ad entrambe le squadre (0 punti).