

BARCOLANA[®] WATERPOLO

REGOLAMENTO

1 LE SQUADRE

Ogni squadra deve essere composta da 4 giocatori, uno dei quali è il portiere, e non più di 4 riserve utilizzabili come sostituti.

2 PALLA

Misure per Categorie:
U11 n.3, U13 e donne
n.4, altri n.5.

3 CAMPO

Lungh. 15 m - Largh. 10 m
Profondità Indicativa 2 m. Le linee devono essere chiaramente segnate con birilli o segnali visibili su entrambi i lati del campo. Colori: Bianco (metà campo), Rosso (linea dei 2 m), Giallo (linea dei 5 m).

4 DURATA DEL GIOCO

Due periodi da 10 minuti effettivi -
Intervallo 3 minuti -
Possesso 20 secondi (10 secondi dopo respinta o tiro).

5 PORTE

Larghezza interna 2,5 m, altezza 0,80 m, profondità minima rete 0,30 m. Reti fissate saldamente ai pali.

6 RIPARTENZA DOPO IL GOL

Il portiere rimette in gioco il pallone dalla linea dei due metri subito dopo la segnatura.

7 REGOLE DEL GIOCO

Attaccanti oltre la metà campo entro 10 secondi. Non più di 5 secondi nei 5 m senza palla. Sostituzioni libere nella zona designata. Il portiere può partecipare all'attacco.

8 FALLI GRAVI

rattenere, spingere o difendere senza mostrare entrambe le mani sopra l'acqua comporta esclusione temporanea. Dopo 4 falli gravi esclusione definitiva.

9 FALLI DI RIGORE

Contatto illegale entro 5 m con intento di impedire il gol rigore da 5 m. Tiro diretto, senza finta, su passaggio ricevuto al fischio.

10 FALLI OFFENSIVI

"Palla sotto" o contatto illegale in attacco cambio di possesso immediato.

11 TIRI LIBERI

Si battono dal punto del fallo, salvo difesa entro 2 m. Dopo fallo oltre i 5 m si può tirare direttamente o muoversi.

12 AZIONI LIBERE

Atto violento o mancanza di rispetto verso avversari o arbitri espulsione e squalifica automatica per la partita successiva (possibili ulteriori sanzioni).

13 TIME-OUT

1 per periodo (1 minuto). Solo in possesso palla. Richiesta irregolare rigore per l'avversario.

14 VARIE

In panchina solo allenatore e un ufficiale. Solo l'allenatore può impartire istruzioni fino alla metà campo. Abbigliamento e pass obbligatori. Espulsione per proteste = squalifica. Disordini sconfitta 5-0. Se coinvolte entrambe doppia sconfitta.

15 PUNTEGGIO

Vittoria 3 pt - Pareggio 1 pt - Sconfitta 0 pt. Criteri parità: scontro diretto, differenza reti, gol segnati, differenza totale, gol totali.

16 ARBITRI E SEGRETARI

1 Arbitro, 1 Segretario, 1 Cronometrista per tempi, possesso e time-out.

17 DISPOSIZIONI FINALI

Per quanto non previsto, valgono le regole generali World Aquatics e FIN.

