

TROFEO DELLE REGIONI 2014 PALLANUOTO

Senigallia 7-8 Dicembre 2014
Piscine "Saline"
Vasca Coperta 25x16 mt.

Programma della Manifestazione

Domenica 7 Dicembre

Ore 14.00 Apertura Impianto
Ore 14.30 Presentazione delle Squadre
Ore 15.00 Inizio partite (termine ore 18)

Lunedì 8 Dicembre

Ore 08.00 Apertura Impianto
Ore 08.30 Apertura vasca
Ore 09.00 Inizio partite (termine ore 12)

Regolamento Trofeo delle Regioni 2014

Al Trofeo delle Regioni sono ammesse 1 (una) Rappresentativa per ciascuna delle Regioni che hanno preso parte al Campionato Nazionale di Pallanuoto Cat. Under 13/15 di Riccione 2014. La Formula del Campionato sarà comunicata sulla base del numero delle squadre iscritte.

Tutti gli atleti partecipanti debbono essere tesserati UISP per la stagione 2014/2015.

Ogni rappresentativa sarà composta di massimo 12 atleti, più 1 (uno) Tecnico al seguito. Possono partecipare solo gli atleti e le atlete nati negli anni 2003 - 2002 - 2001 - 2000. È consentito inserire nella lista degli atleti 2 (due) nati/e nel 1999. Non potranno comunque giocare contemporaneamente.

Tutti gli atleti partecipanti, oltre a essere regolarmente tesserati UISP per la stagione 2014/2015, devono essere in possesso della certificazione medico agonistica per la Pallanuoto.

I Dirigenti e i Tecnici al seguito delle Rappresentative dovranno essere tesserati UISP per l'anno 2014/2015, con Tesseramento Dirigente-Tecnico.

Formula del Torneo:

La formula, e il programma degli incontri, saranno decisi e comunicati alla chiusura delle iscrizioni sulla base del numero di Rappresentative iscritte.

Le squadre saranno divise a insindacabile giudizio della Lega Nazionale Nuoto UISP.

Tutte le partite dovranno essere giocate con palloni WP n°4.

Ogni Rappresentativa dovrà essere munita di palloni per le partite, e di calotte sia Blu che Bianche.

La TESSERA UISP, con foto, di ciascun atleta, andrà presentata all'arbitro a richiesta. In mancanza di foto verrà richiesto un documento di identità.

La verifica dei cartellini verrà effettuata all'inizio del torneo, in seguito è obbligatorio comunicare solo le eventuali variazioni di formazione con l'apposito modulo "foglio formazione".

- Le premiazioni sono a carico della Lega Nuoto Nazionale UISP.

- Le iscrizioni devono pervenire entro e non oltre il **21/11/2014** all'indirizzo di posta elettronica palla.nuoto@uisp.it.

Regolamento del torneo:

Oltre alle norme sopra indicate, si farà riferimento al regolamento generale della Pallanuoto FIN:

Verifica tesserati: prima dell'inizio del torneo verranno accreditati i giocatori delle società iscritte attraverso la verifica del tesseramento UISP – che dovrà essere completo di foto. Ogni squadra potrà accreditare massimo 12 giocatori e/o giocatrici.

Le squadre potranno schierare per ogni incontro un massimo di 12 giocatori (sette in acqua e cinque in panchina). Sono ammesse squadre miste o squadre completamente femminili. Resta, in ogni caso, il vincolo di massimo 2 nati/e nel 1999. I due nati nel 1999 NON potranno in alcun caso essere schierati contemporaneamente.

È abolita la regola del tiro oltre i 5 metri.

Tempi di gioco: La durata dei tempi di gioco sarà decisa in base alla formula, e comunicata contestualmente a quest'ultima. I Tempi saranno comunque continuati (tempo a scorrere), verrà fermato il cronometro in caso di rigore e time out, in caso di infortunio di un giocatore (2 minuti) oppure a discrezione dell'arbitro qualora lo ritenesse opportuno. Non verranno utilizzati i 30" ma è facoltà dell'arbitro sanzionare ogni eventuale perdita di tempo. Sarà possibile effettuare 1 time out per squadra, da richiedere unicamente quando si è in possesso di palla, quando si giocano partite da DUE tempi, e 2 time out per squadra quando si giocano incontri di QUATTRO tempi.

La classifica verrà stilata secondo i seguenti punteggi: **tre punti per la vittoria; un punto per il pareggio; zero punti per la sconfitta.**

Le classifiche della manifestazione sono la risultante della somma dei punti acquisiti dalle Rappresentative. I casi di parità in classifica saranno risolti come segue:

nel caso di parità tra due squadre si dà preferenza, sino a definizione, nell'ordine: alla squadra che negli incontri diretti vinti abbia:

- a) la migliore sommatoria di punti in palio
- b) la migliore differenza reti nei due incontri,
- c) il maggior numero di reti segnate nell'incontro vinto,
- d) la migliore differenza reti generale,
- e) e) il maggior numero di reti generale,
- f) f) sorteggio da effettuare in loco immediatamente.

nel caso di parità tra più di due squadre si dà la preferenza, sino a definizione, nell'ordine:

alla squadra che vanti la migliore sommatoria dei punti in palio degli incontri diretti delle squadre interessate al ballottaggio,

vanti la migliore differenza reti nei soli incontri diretti

- a) il maggior numero di segnature degli incontri diretti delle squadre interessate
- b) la migliore differenza reti generale
- c) il maggior numero di reti in generale
- d) sorteggio, da effettuare in loco.

Se la fase finale fosse a eliminazione diretta: qualora gli incontri, al termine dei tempi regolamentari, finissero in parità, si procederà con i tiri di rigore (5 per squadra e in caso di ulteriore parità ad oltranza).

Espulsioni: Il giocatore espulso deve raggiungere l'area di rientro, posta nell'angolo della vasca sottostante la panchina della propria squadra, senza creare impedimento alcuno. Ovvero: Il giocatore espulso dovrà raggiungere l'area di rientro e vi dovrà stazionare per far svolgere dalla squadra avversaria **una intera azione con l'uomo in più**, che segue l'espulsione e che sarà orientativamente lunga **30 secondi non effettivi ad insindacabile giudizio dell'arbitro** che consentirà l'azione successiva all'espulsione e autorizzerà il rientro dell'espulso. Il giocatore espulso od un suo eventuale sostituto, potrà dunque rientrare in campo, senza sollevare la corsia e senza spingersi dal bordo:

- a) Su segnalazione dell'arbitro
- b) Dopo la realizzazione di una rete.
- c) Se la propria squadra abbia riconquistato il possesso di palla prima della segnalazione di rientro dell'arbitro

Falli gravi: **il numero massimo di falli gravi è fissato a tre (3)**. I giocatori dopo il terzo fallo grave, sono esclusi dalla partita, e possono rimanere in panchina continuando ad indossare la calottina.

I giocatori che siano stati allontanati definitivamente dal campo, per brutalità, gioco violento, per proteste o per mancanza di rispetto all'arbitro o alla giuria, devono immediatamente lasciare il campo di gioco e raggiungere rapidamente gli spogliatoi.

Le squadre che per qualsiasi motivo dovessero accalcarsi impedendo così il regolare svolgimento degli incontri oppure impedire la visuale verranno sanzionate con 3 gol di penalità nella prima partita che andranno a disputare.

In caso di provvedimenti particolari o di soluzioni di controversie che potrebbero sorgere durante le varie fasi del torneo, sarà insediata, a cura della Lega Nuoto Nazionale, una Commissione Giudicante che sarà presente con i suoi rappresentanti durante tutto il torneo.

La stessa sentito il parere degli arbitri e presa visione degli eventuali reclami presentati disporrà le proprie decisioni per iscritto.

Per Informazioni:

Nicola Matera 3292206558

palla.nuoto@uisp.it