

# TORNEO SOCIALE DI PALLANUOTO

(riservato a tesserati di Metasport)

---

## Finalità

Il torneo di pallanuoto ha una finalità amatoriale, diretta allo sviluppo degli sport di squadra all'interno dell'impianto.

## Motivazioni

Lo scopo, pertanto, è quello di favorire l'aggregazione e la socializzazione dei nostri utenti, attraverso divertenti partite di pallanuoto regolamentate in maniera semplice e personalizzata, con la partecipazione di **utenti di ambo i sessi**. Con l'unico limite di avere un'età maggiore di 16 anni e dotati di opportuna copertura assicurativa, ed esser disponibili ad accettare qualsiasi decisione dell'arbitro (*....si sa che alla fine vincere fa sempre piacere*)

## Modalità di svolgimento

Saranno formate non più di 4 squadre, ciascuna composta da almeno 10 elementi. La composizione delle squadre verrà fatta dal Coordinatore della scuola nuoto Metasport per garantire un equilibrio di gioco e partite avvincenti. Per cui ciascun utente potrà iscriversi autonomamente rivolgendosi direttamente in segreteria, oppure dal sito [www.centroportivomeridionale.it](http://www.centroportivomeridionale.it).

Le squadre andranno a far parte di un girone all'italiana con partite di andata e ritorno. Alla vincente verranno assegnati 3 punti, in caso di pareggio 1 punto ciascuno. La squadra vincitrice del torneo sarà quella che avrà totalizzato più punti in tutte le partite giocate.

Le partite si giocheranno di sabato dalle ore 14,00 alle 15,30 nella vasca grande dell'impianto natatorio di San Rufo.

**Per i dettagli consultare l'allegato Regolamento TORNEO**

## Modalità d'iscrizione

Possono iscriversi "**esclusivamente**" tesserati di Metasport alla sezione nuoto UISP con copertura assicurativa. Le iscrizioni vanno fatte entro il **31/03/2010**. La composizione delle squadre con le date degli incontri saranno pubblicate entro i 5 giorni successivi, sia mediante affissione in bacheca, sia sul sito [www.centroportivomeridionale.it](http://www.centroportivomeridionale.it).

La quota d'iscrizione al Torneo è di **€ 10,00** per utente, che va versata all'atto dell'iscrizione.

## Premi (in trofei e medaglie)

- i componenti delle prime tre squadre classificate;
- il maggiore realizzatore (capocannoniere) sia tra i maschi e sia tra le femmine;
- il portiere che ha subito meno reti (*se la squadra non ha un portiere fisso, la coppa verrà abolita o consegnata alla squadra*)

# **REGOLAMENTO TORNEO**

---

1. LE SQUADRE VERRANNO COMPOSTE DA ATLETI MASCHI E FEMMINE DI TUTTE LE ETA' AUTORIZZATE ALL'ISCRIZIONE CON UN MASSIMO DI 10 PERSONE.
2. IL REGOLAMENTO PREVEDE LA POSSIBILITÀ DI INSERIRE NELLA SQUADRA 2 MASCHI E/O 2 FEMMINE DI UN ANNO PIÙ PICCOLI (SE AUTORIZZATI DALLA DIREZIONE).
3. OGNI SQUADRA IN ACQUA DEVE ESSERE COMPOSTA DA SETTE GIOCATORI COMPRESO IL PORTIERE DOVE ALMENO UN COMPONENTE DEVE ESSERE DONNA.
4. OGNI PARTITA E' COSTITUITA DA DUE TEMPI DA 10 MINUTI, SENZA PAUSE.
5. ALL'INIZIO DELLA PARTITA ENTRAMBE LE SQUADRE SI DISPONGONO SULLA LINEA DELLA PROPRIA PORTA. QUANDO L'ARBITRO FISCHIA LE SQUADRE PARTONO VERSO LA LINEA DI CENTROCAMPO PER RAGGIUNGERE LA PALLA CHE VERRA' MESSA IN ACQUA DALL'ARBITRO STESSO.
6. NON SARA' RITENUTA INFRAZIONE TOCCARE O LA PALLA CON DUE MANI, MENTRE SARA' RITENUTA INFRAZIONE PASSARE O TIRARE CON DUE MANI LA PALLA.
7. LA PALLA NON PUO' ESSERE MESSA SOTT'ACQUA CON LO SCOPO DI NASCONDERLA O DI PROTEGGERLA DALL'AVVERSARIO.
8. I GIOCATORI NON POSSONO SPINGERSI DAL FONDO, DAI BORDI E DALLE CORSIE DELLA PISCINA.
9. E' VIETATO AFFERRARE, TIRARE, SPINGERE E METTERE SOTT'ACQUA UN AVVERSARIO. CIO' E' PUNITO CON UN FALLO SEMPLICE.
10. QUANDO LA PALLA ESCE DAL CAMPO LATERALMENTE, IL POSSESSO ANDRA' ALLA SQUADRA AVVERSARIA RISPETTO ALL'ULTIMO CHE L'HA TOCCATA. IN CASO DI TIRI IN PORTA MAL RIUSCITI E/O DEVIATI, LA PALLA ANDRA' AL PORTIERE DELLA SQUADRA IN FASE DIFENSIVA.
11. IN CASO DI DEVIAZIONE FUORI DAL CAMPO DEL PORTIERE, LA PALLA VERRA' BATTUTA DALL'ANGOLO.
12. LA PUNIZIONE VA BATTUTA DALLA POSIZIONE IN CUI E' STATO SUBITO IL FALLO.
13. IN CASO DI TIRO DI RIGORE, ESSO ANDRA' BATTUTO SENZA FINTE. IL MOVIMENTO DOVRA' ESSERE FLUIDO E SENZA PAUSE DAL MOMENTO IN CUI SI ALZA LA PALLA DALL'ACQUA.
14. AD OGNI GOL, LA PALLA VA ALLA SQUADRA CHE LO HA SUBITO, CHE RIPRENDERA' IL GIOCO DALLA LINEA DI CENTROCAMPO.
15. LA PALLA PUO' ESSERE COLPITA CON OGNI PARTE DEL CORPO, COMPRESA LA TESTA E I PIEDI, MA MAI CON I PUGNI CHIUSI, NEMMENO DAL PORTIERE.
16. LE SOSTITUZIONI DURANTE LA PARTITA VENGONO DECISE DALL'ALLENATORE, IL QUALE POTRA' EFFETTUARLE A GIOCO FERMO (DI SOLITO DOPO UN GOL O PRIMA CHE UN FALLO VENGA BATTUTO) UTILIZZANDO IL POZZETTO DELLE ESPULSIONI.
17. IN CASO DI CONTRASTO FISICO, IL FALLO VERRA' SANCITO SOLO SE IL GIOCATORE LASCERA' LA PALLA.
18. NON SONO PREVISTE ESPULSIONI, MA IN CASO DI FALLO GRAVE C'E' UNA ESPULSIONE DI 20" DA SCONTARE NELL'APPOSITO POZZETTO E SI RIENTRA QUANDO L'ARBITRO DA IL VIA.
19. IL TIRO DI RIGORE SI ESEGUE ALL'INIZIO DELLA ZONA DEI 5 METRI DELIMITA DAI GALLEGGIANTI GIALLI.
20. IL FUORIGIOCO E' FISCHIATO QUANDO UN GIOCARE IN ATTACCO SOSTA PIU' DI 5" NELLA ZONA DEI 2 METRI DELIMITATA DAI GALLEGGIANTI ROSSI.

**L'ARBITRO HA SEMPRE RAGIONE (!!!) ED E' VIETATO AI GIOCATORI RIVOLGERGLI PAROLA O ASSUMERE ATTEGGIAMENTI ANTISPORTIVI.**

**NEL RICORDARE LO SCOPO PURAMENTE DI DIVERTIMENTO SI CHIEDE LA COLLABORAZIONE DI TUTTI I PARTECIPANTI AL FINE DI VALORIZZARE TALE INIZIATIVA.**