

# Trofeo Ca' Rossa 2023

## Regolamento di gioco

### **Art. 1 - CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE**

WpCR. 1.1 - L'organizzazione è responsabile del materiale regolamentare, della delimitazione esatta del campo di gioco, della predisposizione di un arbitro e di un segretario di giuria per il computo di goal ed espulsioni.

Per ragioni organizzative, all'atto dell'iscrizione ad ogni squadra è stato chiesto di indicare il nominativo di un arbitro volontario che potrà essere designato ad arbitrare una o più partite (anche a seconda della disponibilità)

WpCR. 1.2 - Larghezza e lunghezza del campo di gioco sono quelle previste dal campo gonfiabile "Malmsten".

WpCR. 1.3 - Le linee di porta, della metà campo, dell'area di rigore (5 m) e dei 2 m sono chiaramente segnate su ciascuno dei due lati maggiori del campo e contrassegnate dai colori rosso/verde. I segnali debbono risultare ben visibili durante tutto lo svolgimento della partita. I colori dovranno essere i seguenti:

- rosso: dalla linea del goal alla linea dei 2 m;
- verde: dalla linea dei 2m alla linea dei 5 m;
- bianco: dalla linea dei 5m alla linea di metà campo.

WpCR. 1.4 - Un segnale rosso sarà collocato sulla linea di fondo, a 2 m dall'angolo del campo di gioco di gioco per delimitare l'area dove devono sostare i giocatori espulsi e da cui rientreranno i sostituti (il rientro dopo l'espulsione sarà immediato).

### **Art. 2 - PORTE**

WpCR. 2.1 - I montanti e la traversa della porta sono quelli regolamentari con una larghezza di 3 metri.

### **Art. 3 - PALLONE**

WpCR. 3.1 - Ciascuna squadra dovrà provvedere e disporre di palloni per il riscaldamento pre-partita e per la partita.

## **Art. 4 - CALOTTE**

WpCR. 4.1 - Delle calottine sono responsabili le squadre iscritte che dovranno portarne una muta di colore bianco e una muta di colore blu/nero. Le squadre possono utilizzare calottine di altro colore solo se facilmente distinguibili da quelle degli avversari.

WpCR. 4.2 - Una squadra, fatto salvo per quanto detto nel punto che precede, indosserà calotte bianche e l'altra squadra indosserà calotte di colore contrastante, diverso dal colore rosso. I portieri indosseranno calotte rosse.

Le calotte dovranno essere fissate allacciate sotto il mento. Se un giocatore perde la calotta durante il gioco, egli dovrà rimetterla alla successiva (prima) appropriata interruzione del gioco.

Le calotte dovranno essere indossate dai giocatori per tutta la durata della partita.

WpCR. 4.3 - Un giocatore che abbia regolarmente sostituito il portiere, dovrà indossare una calotta da portiere. Non è permesso che un giocatore cambi il numero della calotta senza l'autorizzazione dell'Arbitro, e con conseguente notifica da parte di quest'ultimo al segretario.

## **Art. 5 - SQUADRE E SOSTITUTI**

WpCR. 5.1 - Ciascuna squadra è composta da 5 giocatori, dei quali uno è il portiere (che deve indossare una calotta diversa da quella dei compagni di squadra e, preferibilmente, di colore rosso) e di giocatori di riserva da utilizzare per le sostituzioni.

Una squadra che gioca con meno di 5 giocatori, non sarà obbligata ad avere il portiere.

WpCR. 5.2 - Un giocatore per ciascuna squadra ha le funzioni di Capitano; egli è responsabile dell'ordine e della disciplina dei suoi compagni di squadra

WpCR. 5.3 - In qualunque momento, durante il gioco, un giocatore può essere sostituito: egli deve lasciare il campo di gioco dall'area di rientro predisposta più vicina alla propria linea di porta. Il sostituto può entrare nel campo di gioco dall'area di rientro non appena il giocatore sia affiorato visibilmente sulla superficie dell'acqua all'interno dell'area di rientro. Se il portiere viene sostituito secondo questa regola, il sostituto sarà obbligato ad indossare una calottina da

portiere (rossa). Non si potranno fare sostituzioni secondo questa regola prima dell'esecuzione di un tiro di rigore.

WpCR. 5.4 - Un sostituto può rientrare in campo da qualsiasi parte del campo:

- durante gli intervalli fra i tempi di gioco;
- dopo la segnatura di un goal;
- durante un time-out;
- per un giocatore che perde sangue o a causa di un incidente.

WpCR. 5.5 - Un sostituto deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza ritardo. Se non è pronto, il gioco dovrà continuare senza di lui, e, in ciascun momento, egli può entrare dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta.

WpCR. 5.6 - Il portiere che sia stato rimpiazzato da un sostituto, può, se rientra in campo, giocare in qualsiasi ruolo.

WpCR. 5.7 - Qualora il portiere dovesse ritirarsi dal gioco a causa di qualsiasi ragione medica, gli Arbitri accorderanno un'immediata sostituzione da parte di uno degli altri giocatori. Questo giocatore dovrà indossare la calottina del portiere (rossa).

## **Art. 6 - RILEVATORI TEMPO E SEGRETARI**

WpCR. 6.1 - Le partite inizieranno in contemporanea su tutti i campi. Verrà dato un segnale di inizio e fine partita da parte di un membro dello staff che rileverà il tempo.

WpCR. 6.2 - Un segretario preposto in ogni campo terrà conto dei goal e delle espulsioni e riporterà il risultato attraverso un tabellone segnapunti.

## **Art. 7 - ARBITRAGGIO E ORGANIZZAZIONE**

WpCR. 7.1 - Arbitro e organizzazione avranno il controllo assoluto del gioco e la loro autorità sui giocatori dovrà essere effettiva durante tutto il tempo. Tutte le decisioni dell'arbitro, in materia di fatto, sono definitive e la loro interpretazione del regolamento **deve essere accettata durante tutta la partita.**

**NB IN QUALSIASI MOMENTO UNA SQUADRA CHE NON SI COMPORTERA' SECONDO LO SPIRITO DEL TORNEO (ES. PROTESTANDO, POLEMIZZANDO O RENDENDOSI COLPEVOLE DI**

CATTIVA CONDOTTA), DOPO ESSERE STATA RICHIAMATA E AMMONITA UNA PRIMA VOLTA, SARA' SQUALIFICATA ED ESTROMESSA DAL TORNEO.

SE IL RESPONSABILE DEL COMPORTAMENTO SCORRETTO E' UN SOLO COMPONENTE DELLA SQUADRA SI VEDA QUANTO RIPORTATO ALL'ART. 20 - GIUSTIZIA

WpCR. 7.2 - L'Arbitro ha la discrezionalità di fischiare (o non fischiare) un fallo semplice, un'espulsione o un rigore qualora ritenga che l'intervento possa costituire un vantaggio nei riguardi della squadra che attacca. L'arbitro deve interpretare l'azione fischiando o non fischiando un fallo in favore della squadra che attacca se, a loro avviso, ciò possa costituire un vantaggio per la squadra in attacco.

WpCR. 7.3 - Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare ad un giocatore di uscire dall'acqua ai sensi delle appropriate regole e, nel caso in cui il giocatore si rifiutasse di uscire, la partita dovrà essere sospesa.

WpCR. 7.4 - Gli Arbitri hanno l'autorità di ordinare l'allontanamento di un qualsiasi giocatore, una riserva, uno spettatore, o un dirigente, il cui comportamento gli impedisca di svolgere i propri compiti in maniera appropriata ed imparziale.

WpCR 7.5 - Gli Arbitri hanno il diritto di sospendere la partita in qualsiasi istante se, a loro giudizio, la condotta dei giocatori o degli spettatori oppure altre circostanze possono impedire il regolare svolgimento della stessa.

WpCR. 7.6 - Gli arbitri verranno designati scegliendo anche tra i volontari che ciascuna squadra indica. **Le designazioni saranno riportate nella bacheca predisposta e si chiede a tutti di prestarvi attenzione.**

## **Art. 8 – DURATA DELLA PARTITA**

WpCR 8.1 - Due tempi da 8 minuti consecutivi con cronometro che non si ferma mai; intervallo di 2 minuti tra i tempi.

## **Art. 9 – TIME-OUT**

WpCR. 9.1 – Non previsto.

## **Art 10 – INIZIO DEL GIOCO**

WpCR. 10.1 – L'inizio dell'incontro sarà dato in contemporanea per tutti i campi da un membro dell'organizzazione preposto.

WpCR. 10.2 – La squadra iscritta per prima nel programma ufficiale dovrà indossare le calotte bianche o quelle con i colori sociali ed all'inizio dell'incontro si posizionerà alla sinistra dell'arbitro. L'altra squadra dovrà indossare calotte blu o di colore contrastante e si posizionerà, all'inizio dell'incontro, alla destra

## **Art. 11 – IL GOAL | REGOLAMENTO CA' ROSSA**

WpCR. 11.1 – E' accordato un punto quando l'intero pallone passa completamente la linea di porta (ed entra nella porta stessa) tra i pali e al di sotto della traversa.

WpCR. 11.2 – Un punto può essere segnato da qualunque posizione del campo di gioco, tenendo in considerazione le regole FIN previste e quindi, in seguito ad un fallo, il giocatore deve chiaramente battere la palla.

**REGOLA Ca'Rossa: Il portiere può segnare tirando dalla propria linea dei 2metri o oltrepassando la propria metà campo.**

WpCR. 11.3 – Un goal può essere segnato con qualsiasi parte del corpo eccetto il pugno chiuso.

Un goal può essere segnato avanzando in dribbling fino alla segnatura di un punto.

All'inizio o alla ripresa del gioco, almeno due giocatori (indifferentemente dell'una o dell'altra squadra, escluso il portiere della squadra in difesa), dovranno giocare intenzionalmente o toccare la palla eccetto che nell'esecuzione di: a) un tiro di rigore; b) un tiro libero di un difensore (diretto verso la propria porta); c) un immediato tiro da una rimessa del portiere;

**REGOLA Ca'Rossa: Qualora ad una squadra venisse accordato un tiro libero per un fallo subito oltre la linea dei 5 metri, un giocatore **NON POTRA' REALIZZARE UNA RETE EFFETTUANDO UN TIRO DIRETTO, NEMMENO BATTENDO LA PALLA, MA DOVRA' NECESSARIAMENTE PASSARE LA PALLA A UN COMPAGNO (O FARE "UNO/DUE")**.**

## **Art. 12 – RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOAL**

WpCR. 12.1 - Dopo la segnatura di un goal, i giocatori prenderanno posizione in qualsiasi punto della loro rispettiva metà campo. Nell'allineamento sulla linea di metà campo, nessuna parte del corpo dei giocatori può oltrepassare, sulla superficie dell'acqua, detta linea.

## **Art. 13 – RIMESSA DAL FONDO**

WpCR. 13.1 - Verrà accordata una rimessa dal fondo:

- a) quando il pallone abbia superato completamente la linea di porta fuori dell'area compresa tra i pali, e al di sotto della traversa, essendo stata giocata (o toccata) per ultimo, da un qualsiasi altro giocatore diverso dal portiere della squadra che difende;
- b) quando l'intero pallone abbia superato completamente la linea di porta fra i pali e sotto la traversa o colpisca i pali della porta, la traversa o il portiere della squadra in difesa, in conseguenza di: 1) un tiro libero assegnato dentro o fuori i 5 metri; 2) un tiro libero assegnato fuori i 5 metri non effettuato conformemente alle regole; 3) una rimessa dal fondo della squadra avversaria non effettuata conformemente alle regole; 4) un tiro d'angolo.

## **Art. 14 – TIRO D'ANGOLO**

WpCR. 14.1 - E' accordato un tiro d'angolo: quando la palla oltrepassa interamente la linea di porta fuori dall'area compresa fra i montanti e la traversa, dopo che è stata toccata per ultimo dal portiere della squadra che difende o nel caso in cui venga deliberatamente scagliata oltre la suddetta linea da un difensore.

WpCR. 14.2 - Il tiro d'angolo deve essere effettuato da un giocatore attaccante all'altezza del segnale che determina la linea dei 2 metri (dal lato più vicino in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta).

**REGOLA Ca'Rossa:** Diversamente da quanto previsto dall'attuale Regolamento Tecnico FIN, NON SARA' POSSIBILE EFFETTUARE UN TIRO DIRETTO DALL'ANGOLO (nemmeno con palla battuta) e quindi NON SARA' VALIDO IL GOAL DIRETTAMENTE DAL TIRO D'ANGOLO.

Il giocatore che vorrà rimettere in gioco la palla dall'angolo dovrà necessariamente passarla ad un proprio compagno di squadra.

WpCR. 14.3 - All'atto dell'effettuazione di un tiro d'angolo nessun giocatore della squadra attaccante dovrà trovarsi nell'area dei due metri.

## **Art. 15 – FALLI DA ESPULSIONE**

WpCR. 15.1 - Sarà considerato fallo grave il fallo considerato tale dal Regolamento Generale FIN e dalla casistica di pallanuoto a cui si rinvia.

**REGOLA Ca'Rossa:** in caso di espulsione il rientro è immediato. Il giocatore espulso dovrà raggiungere l'area delimitata e potrà subito rientrare in campo.

WpCR. 15.2 - Nel caso in cui si verificasse una situazione di 6° giocatore in acqua verrà concesso un TR contro la squadra colpevole senza ulteriori provvedimenti.

## **Art. 16 – FALLI DA RIGORE**

WpCR. 16.1 Si rinvia a quanto previsto dal Regolamento Tecnico FIN in vigore.

Fermo restando le regole previste per l'assegnazione di un TR con l'attaccante "senza palla", si precisa che secondo l'interpretazione data, sarà assegnato un tiro di rigore "con le nuove regole" (e quindi anche "con palla in mano") qualora l'attaccante, all'interno dei 5metri, FRONTE PORTA e CON LA VOLONTA' DI TIRARE, venga attaccato DA DIETRO da un difensore.

## **Art. 17 – TIRO DI RIGORE**

WpCR. 17.1 - Il tiro di rigore può essere eseguito da un qualsiasi giocatore della squadra alla quale il tiro è stato assegnato, escluso il portiere, e da qualsiasi punto della linea dei 5 metri.

WpCR. 17.2 - Tutti i giocatori devono lasciare la zona dei cinque (5) metri, e nessun giocatore può prendere posizione ad una distanza inferiore ai due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Da ogni lato del giocatore che sta per eseguire il tiro, un giocatore della squadra che si difende, avrà il primario diritto di prendere posizione. Il portiere dovrà rimanere sulla linea di porta tra i pali: nessuna parte del corpo del portiere potrà trovarsi al di là della linea di porta. Quando il portiere è già (o viene) espulso dall'acqua, un altro giocatore della

squadra potrà prendere posizione sulla linea di porta, senza i suoi privilegi e limitazioni.

WpCR. 17.3 - L'Arbitro si deve assicurare che tutti i giocatori siano, prima dell'effettuazione del tiro, nella loro posizione corretta, e solo in quel momento darà il segnale per il tiro con un fischio abbassando simultaneamente il braccio dalla posizione verticale a quella orizzontale.

WpCR. 17.4 - Il giocatore incaricato del tiro di rigore dovrà essere in possesso del pallone, ed al fischio dell'Arbitro dovrà tirare immediatamente e direttamente verso la porta con un movimento continuo. Il giocatore potrà effettuare il tiro con il pallone tenuto nel palmo della mano, sollevandolo dall'acqua o con la palla tenuta nella mano sollevata. La palla dovrà essere lanciata al momento del segnale dell'Arbitro, e la continuità del movimento non dovrà essere interrotta prima che il pallone abbia lasciato la mano del tiratore.

Nota: Non esiste regola che impedisca ad un giocatore di effettuare il tiro di rigore spalle alla porta, adottando un mezzo avvitamento o un avvitamento completo.

WpCR. 17.5 - Se il pallone rimbalza in campo, dopo aver toccato la traversa od i montanti della porta o respinto dal portiere, sarà considerato in gioco. Non è necessario che il pallone sia toccato o giocato da un altro giocatore, perché il punto sia valido.

WpCR. 17.6 - Qualora un tiro di rigore venga concesso dall'arbitro contemporaneamente al fischio del cronometrista che segna la fine di un tempo, il tiro dovrà essere eseguito. In questa situazione se il pallone rimbalza sul portiere, sulla traversa, o sui montanti, non è più in gioco.

## **Art. 18 – FALLI PERSONALI**

WpCR. 18.1 - Ciascun giocatore può commettere al massimo tre falli gravi personali, in seguito ai quali non può più rientrare e partecipare all'incontro.

## **Art. 19 – NORMA DI RINVIO**

WpCR. 19.1 - Per tutto quanto non previsto dal presente regolamento si rinvia al REGOLAMENTO TECNICO FIN PALLANUOTO – Ultimo aggiornamento.



## **Art. 20 – GIUSTIZIA**

WpCR. 20.1 – Come sottolineato al punto WpCR. 7.1, DATO LO SPIRITO DEL TORNEO, NON SI ACCETTANO IN ALCUN MODO PROTESTE O COMPORTAMENTI SCORRETTI E /O VIOLENTI DA PARTE DEI GIOCATORI.

UNA SQUADRA CHE NON SI COMPORTERA' SECONDO LO SPIRITO DEL TORNEO (ES. PROTESTANDO, POLEMIZZANDO O RENDENDOSI COLPEVOLE DI CATTIVA CONDOTTA), DOPO ESSERE STATA RICHIAMATA E AMMONITA UNA PRIMA VOLTA, SARA' SQUALIFICATA ED ESTROMESSA DAL TORNEO.

NEL CASO IN CUI UN SINGOLO ATLETA SI RENDA RESPONSABILE DI **CATTIVA CONDOTTA (PROTESTE O COMPORTAMENTO SCORRETTO NEI CONFRONTI DI UN AVVERSARIO E/O GIOCO VIOLENTO)** VERRA' APPLICATA LA SEGUENTE SANZIONE: **ESPULSIONE DEFINITIVA DAL MATCH IN CORSO (EDCS 22.13 RTPN) E N. 1 GIORNATA DI SQUALIFICA DA SCONTARE NEL PRIMO MATCH SUCCESSIVO.**

NEL CASO IN CUI UN SINGOLO ATLETA SI RENDA RESPONSABILE DI **BRUTALITA' (PUGNO O CALCIO INTENZIONALE NEI CONFRONTI DI UN AVVERSARIO)** VERRA' APPLICATA LA SEGUENTE SANZIONE: **ESPULSIONE DEFINITIVA DAL MATCH IN CORSO (EDCS 22.14 RTPN) E N. 2 GIORNATE DI SQUALIFICA DA SCONTARE NEI DUE MATCH SUCCESSIVI.**

**NB AL RIPETERSI DI UN EPISODIO SIMILE A QUELLO DESCRITTO NEI PUNTI CHE PRECEDONO (CATTIVA CONDOTTA O BRUTALITA') DA PARTE DELLO STESSO O DI UN ALTRO COMPONENTE DELLA STESSA SQUADRA, IL COLPEVOLE VERRA' DEFINITIVAMENTE ALLONTANATO DAL TORNEO E NON POTRA' PIU' PRENDERNE PARTE.**

L'ORGANIZZAZIONE, CON GIUDIZIO INSINDACABILE, SI RISERVA LA VALUTAZIONE PER UNA SQUALIFICA E CONSEGUENTE ESTROMISSIONE DAL TORNEO DELL'INTERA SQUADRA.