

# REGOLAMENTO UFFICIALE MI GAMES 2018

## Pallanuoto 4vs4

### 1. ISCRIZIONI

Ogni squadra, per essere iscritta ufficialmente a MI GAMES 2018, deve effettuare i seguenti semplici passi:

- 1.1 Creare un account per gestire la propria squadra.
- 1.2 Eseguire l'intero pagamento della quota di iscrizione al torneo.

### 2. REGOLE GENERALI

- 2.1 Ogni squadra è composta da una rosa di **massimo 12 giocatori** che potranno prendere parte al Tour.
- 2.2 Nella singola tappa ogni squadra è composta da un **minimo di 4** fino ad un **massimo di 8** giocatori.
- 2.3 Per poter disputare la partita dovranno essere presenti **almeno 4 giocatori** di una squadra.
- 2.4 I giocatori per poter partecipare al torneo dovranno completare la procedura di registrazione tramite il link inviato al capitano.
- 2.5 Prima della prima partita del girone eliminatorio ad ogni giocatore verrà associato un numero di calotta. Da quel momento il giocatore non può più essere modificato o sostituito per tutta la durata del Torneo.
- 2.6 La squadra potrà aggiungere giocatori anche a Torneo iniziato solamente se non sarà stato raggiunto il numero massimo di giocatori registrati per **singola tappa (8)** e per **il Tour (12)**.
- 2.7 Se al termine o durante il corso di una partita sarà accertato che una squadra ha giocato con un giocatore non iscritto o facente parte delle categorie escluse (vedi Articolo 3), la stessa perde **5-0 a tavolino** (saranno validi per la classifica marcatori solo gli eventuali gol avversari; sarà confermato il risultato ottenuto sul campo solo in caso di sconfitta con almeno 5 gol di scarto). I giocatori devono avere con sé un documento di identificazione che verrà controllato in caso di ricorsi.
- 2.8 Sono previste sanzioni da parte del Comitato Organizzativo alla squadra responsabile di atti indisciplinati, scorrettezze e mancanza di impegno con

possibilità di partita persa **5-0 a tavolino** o, nei casi più gravi, **esclusione dal torneo**.

- 2.9 Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.migames.it>.
- 2.10 Si terrà il conto dei marcatori, dei diffidati e degli squalificati.
- 2.11 Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di **10 minuti**, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta per **5-0** a tavolino.

### 3. REGOLE TESSERATI

- 3.1 Il torneo prevede una sola categoria **over 16** (ammessi i nati fino al 2002 compresi. Esclusi i nati a partire dal 2003).
- 3.2 Ogni squadra **non può avere più di due (2) giocatori** tesserati nelle categorie **A1 e A2 maschili** in acqua durante il gioco.
- 3.3 I giocatori **under 18** (nati dal 1999 in giù) se aggregati alla prima squadra di società militanti in A1 e A2 maschili **non sono considerati** giocatori tesserati nelle categorie

### 4. REGOLE DI GIOCO

- 4.1 Ciascuna squadra scende in campo con 4 giocatori (3 + portiere).
- 4.2 Ogni gara sarà diretta da un arbitro di ruolo.
- 4.3 Il recupero è a discrezione dell'arbitro.
- 4.4 L'arbitro fischia i falli indicando con una mano il punto in cui è stato commesso il fallo e con l'altra mano la direzione di attacco della squadra che deve battere il tiro libero.
- 4.5 Ogni inizio set si aggiudica la "palla" chi, con uno scatto da fondo campo, 1 giocatore per squadra, raggiunge per primo la palla posizionata a metà campo dall'arbitro, il cosiddetto "scatto per la palla".
- 4.6 La punizione per aver commesso **fallo grave**, salvo il caso dell'assegnazione di un tiro di rigore, è l'**espulsione temporanea** dal gioco del giocatore reo di aver commesso il fallo grave.
- 4.7 Un giocatore espulso per un fallo grave deve, **senza disturbare lo svolgimento del gioco (pena tiro di rigore)**, raggiungere e toccare la sua linea di fondo campo per potere rientrare immediatamente oppure essere sostituito.

- 4.8 Il  **tiro libero** , se effettuato entro la propria metà campo può essere eseguito  **tirando direttamente in porta**  allo scopo di realizzare un goal, che sarà valido anche senza che nessun altro giocatore abbia toccato la palla. Un giocatore/giocatrice, compreso il portiere, può quindi segnare un goal su tiro libero se lo stesso viene effettuato dalla sua metà campo, o direttamente su tiro d'angolo.
- 4.9 Non esiste un giocatore designato a battere il tiro libero, che  **sarà battuto senza indugi da quel giocatore che dopo il fischio si trovi in prossimità della palla**  e dal punto in cui si viene a trovare la stessa dopo il fischio dell'arbitro. In ogni caso il tiro libero sarà battuto sempre da una posizione che sia arretrata o uguale rispetto al punto in cui è stato commesso il fallo.
- 4.10 Un giocatore può essere sostituito da un suo compagno di squadra  **in qualsiasi momento** , senza richiedere autorizzazione, a condizione che il giocatore/giocatrice da sostituire esca dal campo in un  **punto qualsiasi della linea di fondo** .
- 4.11 La durata della partita è di  **un solo set della durata di 12 minuti** , sia nella fase di qualificazione che nelle fasi finali. Al  **sesto minuto**  verrà effettuato il  **cambio campo**  (la pausa avrà durata massima di 1 minuto).
- 4.12 La palla dopo il cambio di campo sarà della squadra che ha perso lo "scatto per la palla" iniziale.
- 4.13 Chi batte il corner può tirare direttamente a rete.
- 4.14 Se un fallo "semplice" viene commesso dentro la propria metà campo, la squadra che ha subito il fallo non può tirare di "prima" intenzione.
- 4.15 Al contrario invece se un fallo "semplice" viene commesso al di fuori della propria metà campo, la squadra che ha subito il fallo può tirare di "prima" intenzione.
- 4.16 Per le restanti regole si fa riferimento al regolamento della Lega Beach Waterpolo.

## 5. SORTEGGIO, QUALIFICAZIONI E DURATA DELLE PARTITE

Il sorteggio della prima fase eliminatória si terrà entro due giorni dall'inizio della manifestazione. Successivamente saranno pubblicati i giorni e gli orari delle partite sul sito internet <https://www.migames.it>.

Il Comitato Organizzativo provvederà a fornire ai responsabili di ogni squadra gli orari delle partite.

## 5.1 GIRONE ELIMINATORIO

- 5.1.1 Le squadre partecipanti sono divise in n gironi da 5 squadre.
- 5.1.2 La vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 punto e la sconfitta 0 punti.
- 5.1.3 Si qualificano alla seconda fase le prime due squadre classificate. È possibile che si qualifichi alla seconda fase anche la terza o quarta squadra classificata (a seconda del numero finale di squadre iscritte).
- 5.1.4 Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
  - a. Scontri diretti
  - b. Differenza reti scontri diretti
  - c. Differenza reti totale
  - d. Reti totali fatte
  - e. Reti totali subite
  - f. In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della monetina
- 5.1.5 Durata 12 minuti a partita con cambio di campo al sesto minuto.

## 5.2 FASE FINALE

- 5.2.1 Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.
- 5.2.2 Il tabellone finale sarà composto da X squadre in base al numero di gironi delle categorie secondo il seguente schema:
  - 1 girone: 4 squadre qualificate
  - 2 gironi: 6 squadre qualificate
  - 3 gironi: 8 squadre qualificate
  - 4/5/6 gironi: 16 squadre qualificate
  - 7/10/11 gironi: 24 squadre qualificate
- 5.2.3 L'accoppiamento delle fasi finali sarà deciso in base a una classifica generale dei gironi eliminatori che terrà conto in ordine:
  - a. Posizionamento nel girone eliminatorio
  - b. Punti fatti
  - c. Differenza punti
  - d. Maggior numero di punti fatti
  - e. Minor numero di punti subiti
  - f. Lancio della monetina

5.2.4 In caso di pareggio al termine dei 12 minuti, nelle fasi finali la vittoria sarà decisa dai calci di rigore.

5.2.5 I calci di rigore saranno 5 per squadra, in caso di ulteriore pareggio si va a oltranza. Potranno essere tirati da tutti i componenti della squadra anche quelli non in campo. Un giocatore potrà tirare un solo calcio di rigore, a meno che non si vada a oltranza e tutti gli altri giocatori abbiano già tirato almeno una volta.

5.2.6 Per la classifica marcatori vengono conteggiati tutti i goal segnati in qualsiasi fase (ma non i tiri di rigore dopo il fischio finale della partita).

5.2.7 Durata 12 minuti a partita con cambio di campo al sesto minuto

MILANO, il 01-04-2018

FIRMA DEL LEGALE RAPPRESENTANTE

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Dante Arlosio", written over a horizontal line.



Il legale rappresentante è a conoscenza del fatto che chiunque rilasci dichiarazioni mendaci, formi atti falsi o ne faccia uso, e esibisca atti contenenti dati non più rispondenti a verità è punito ai sensi del codice penale e delle leggi speciali in materia, così come previsto dall'art. 76 del D.P.R. n. 445/2000.