

## Regole HaBaFive U14 - Edizione 2020

### 1. Le squadre

- 1.1 Le squadre sono composte da un massimo di 15 e un minimo di 10 giocatori, di cui 5 (4 + 1 portiere) saranno in acqua in qualsiasi momento.
- 1.2 Nell'edizione 2020 del **HaBaFive U14** sono ammessi a partecipare:
  - **HaBaFive U14** ragazzi: ragazzi nati nell'anno 2006 e successivi
  - **HaBaFive U14** ragazze: ragazze nate nell'anno 2006 e successivi

### 2. Campo di Gioco

- 2.1 Il campo di gioco: misura massima 15,00 m x 12,50 m e misura minima 12,50 m x 10,00 m
- 2.2 Profondità minima: 2.00 m
- 2.3 L'area di rigore: 5m (segnale verde)
- 2.4 Area fuorigioco : 2m (segnale rosso)
- 2.5 Dimensioni della porta: 2,50 m x 0,80 m
- 2.6 Pallone: misura numero 4 (si gioca con i palloni forniti dallo Sponsor Tecnico della manifestazione.)

### 3. Durata della Partita

- 3.1 Due (2) tempi continuati di 12 minuti ciascuno; intervallo di 2 minuti
- 3.2 Il cronometro si ferma: per un gol; per l'assegnazione di un tiro di rigore; per infortunio; per guasto tecnico all'interno del campo di gioco. Nel caso in cui la differenza reti raggiungesse i 10 gol di scarto, il tempo non subirà le interruzioni di cui sopra e sarà continuato fino al termine dell'incontro.
- 3.3 La squadra in possesso di palla potrà mantenerla fino al limite di **20 secondi**
- 3.4 Nelle semifinali e nelle finali il tempo verrà fermato dopo ogni gol e gli allenatori saranno autorizzati a richiedere 1 time-out di 1 minuto per ciascun tempo.

### 4. Regole di Gioco

- 4.1 Al cambio possesso palla, tutti i attaccanti (tranne il portiere) dovranno superare la meta campo entro 10 secondi. Qualora uno o più attaccanti non avessero superato la meta campo l'arbitro assegnerà un cambio possesso palla.
- 4.2 Durante il gioco a uomini pari, un attaccante che entra all'interno della linea 5 m senza palla può segnare una rete esclusivamente ricevendo un passaggio in alto (counque non sull'acqua) e tirando senza averla poi poggiata in acqua. Se entra invece all'interno della linea dei 5m nuotando con la palla può concludere tirando in porta.
- 4.3 Durante il gioco a uomini pari, un attaccante non può sostare nella linea dei pali della porta avversaria all'interno della linea 5 m, per più di 5 secondi senza la palla. Quando l'attaccante entra chiaramente l'area di zona descritta, l'arbitro inizierà a contare il tempo con la mano alzata. Allo scadere dei 5 secondi, se il giocatore non dovesse essere uscito dall'area (frontalmente o lateralmente), l'arbitro fischierà immediatamente un fallo in attacco e la palla verrà assegnata al portiere della squadra avversaria.

#### Presidenza e sede legale

Bruno Cufino  
Via Marco Polo 25  
81030Castelvoturno (CE)

#### Segreteria generale

Mobile: +39 346 6419340  
Info: [office@habawaba.com](mailto:office@habawaba.com)

P.IVA 02290640693  
[www.wpdworld.com](http://www.wpdworld.com)  
[www.habawaba.com](http://www.habawaba.com)

supported by





- 4.4 Se l'attaccante all'interno della linea dei 5 metri nella linea della porta avversaria riceve la palla, l'arbitro fermerà il conteggio e lo lascerà proseguire per un eventuale conclusione a rete. Se invece, anziché tirare passasse la palla a un compagno esterno, dovrà uscire dall'area dei 5 metri. Se il giocatore, dopo aver passato la palla dovesse restare nella zona dei 5 metri l'arbitro assegnerà immediatamente un fallo in attacco.
- 4.5 In qualsiasi momento della partita un giocatore può essere sostituito, e potrà farlo uscendo dal campo di gioco dall'area di rientro più vicina alla propria linea di porta. Il sostituto potrà entrare nel campo dalla stessa zona di rientro non appena il giocatore sostituito sarà visibilmente emerso oltre la superficie dell'acqua.
- 4.6 Il portiere può essere sostituito solo nelle seguenti fasi del gioco:
- dopo un gol
  - durante l'intervallo tra i tempi di gioco
  - in caso di interruzione del gioco per infortunio
- 4.6.1 Il giocatore che sostituisce il portiere deve indossare la calottina rossa
- 4.6.2 Il portiere può superare la metà del campo in qualsiasi momento e partecipare all'azione di attacco della sua squadra.

## 5. Falli da Espulsione e Rigore

### 5.1 Falli di "Contatto illegale" punibili con espulsione temporanea

5.1.1 Un giocatore che trattiene, tira all'indietro, affonda, spinge o si appoggia sul suo avversario in possesso o non in possesso di palla, con l'intento di impedire il suo movimento commette fallo di "contatto illegale" e sarà punito con l'espulsione temporanea.

5.1.2 Il giocatore che difende su un avversario in posizione statica, con o senza possesso palla, deve rendere entrambe le mani visibili all'arbitro sopra della superficie dell'acqua, ma senza estenderle verticalmente. Qualora non rendesse visibili le mani commetterà fallo di "contatto illegale" e sarà punito con l'espulsione temporanea

5.1.3 Il giocatore che difende su un avversario che nuota o che prova a nuotare non potrà impedirne il movimento tenendo, tirando indietro, spingendo o nuotando sul suo corpo; gli sarà consentito di nuotare con evidente movimento delle braccia per mantenere la sua posizione, anticipandone il movimento al fine di controllarlo. Impedire il movimento di un giocatore che nuota è considerato fallo di "contatto illegale" e il giocatore che lo commette sarà punito con l'espulsione temporanea

5.1.4 Il giocatore che subisce espulsione temporanea dovrà uscire completamente dal campo entrando nella zona di espulsione collocata sotto sotto la propria panchina, e rientrare immediatamente senza sollevare la corsia che la delimita

### 5.2 Falli da rigore

Il "fallo di contatto illegale" all'interno della zona a 5 m, con il chiaro intento di impedire la segnatura di una rete, sarà punito con un tiro di rigore e al giocatore che lo commette sarà assegnata una penalità. Il rigore non potrà essere battuto sollevando il pallone dall'acqua.

Il giocatore incaricato potrà battere tirando esclusivamente "al volo" sul passaggio di un compagno anche lui in linea sui 5m e distante almeno 2 metri.

#### Presidenza e sede legale

Bruno Cufino  
Via Marco Polo 25  
81030Castelvoturno (CE)

#### Segreteria generale

Mobile: +39 346 6419340  
Info: [office@habawaba.com](mailto:office@habawaba.com)

P.IVA 02290640693  
[www.wpdworld.com](http://www.wpdworld.com)  
[www.habawaba.com](http://www.habawaba.com)

supported by



### 5.3 Fallo di zona

5.3.1 Durante il gioco, con le squadre a uomini pari, se la squadra che attacca è con tutti i suoi giocatori di movimento oltre la metà campo avversaria la difesa a zona non è consentita.. Il fallo derivante da questa situazione sarà chiamato "fallo illegale di zona" e sarà punito con l'espulsione del giocatore che rimane fermo a protezione di una "zona" del campo.

5.3.2 Il "fallo illegale di zona" si verifica quando un giocatore di difesa resta a più di un metro di distanza dal giocatore che attacca, con o senza palla.

5.4 Un giocatore che commette quattro (4) falli gravi non può rientrare in gioco.

## 6. Falli Offensivi

Quando un attaccante, con o senza possesso palla, tiene, spinge, si appoggia o allontana il corpo dell'avversario allo scopo di ottenere un vantaggio, commette un fallo in attacco. Questo è considerato fallo di "contatto illegale", ed è punito con cambio immediato del possesso palla e un tiro libero alla squadra avversaria.

## 7. Battuta del Fallo

7.1 A seguito di un'espulsione per fallo di "contatto illegale", il fallo deve essere battuto nella posizione della palla, a meno che il "contatto illegale" sia stato commesso da un giocatore di difesa all'interno dell'area dei 2 metri. In questo caso la battuta del fallo deve essere effettuata dalla linea dei 2 metri.

7.2. Quando un attaccante subisce fallo di "contatto illegale" fuori dal 5 metri può tirare direttamente in porta; dopo aver battuto il fallo, o battere il fallo, muoversi e tirare dopo.

7.3 Un difensore che ottiene un "tiro libero" al di fuori della linea dei 5 metri a seguito di un "controfallo" commesso dal suo avversario, può tirare direttamente, passare la palla o battere il fallo e muoversi in qualsiasi direzione per tirare.

## 8. Falli di Brutalita

Il giocatore che commette brutalità, manca di rispetto verso avversari o arbitri, verrà espulso dal campo e sarà immediatamente sostituito. La squalifica per la partita successiva e sarà automatica e irrevocabile. La commissione tecnica potrà decidere, sulla base della gravità dell'incidente, se assegnare ulteriori partite di squalifica.

## 9. Punteggio

9.1 Alla squadra vincente saranno assegnati 3 punti

9.2 In caso di parità verrà assegnato 1 punto ad ogni squadra

9.3 Alla squadra perdente saranno assegnati 0 punti

9.4 Dopo la conclusione delle prime fasi ( round robin), il pareggio non sarà consentito. Se la partita finisce in parità sarà tirata una serie di cinque rigori . Se anche al termine di questa fase le squadre saranno ancora in parità, ogni squadra alternativamente effettuerà un tiro di rigore fino a quando una delle due non segnerà e verrà assegnata la vittoria. I giocatori tireranno sempre nello stesso ordine come la prima serie di rigori.

### Presidenza e sede legale

Bruno Cufino  
Via Marco Polo 25  
81030Castelvoturno (CE)

### Segreteria generale

Mobile: +39 346 6419340  
Info: [office@habawaba.com](mailto:office@habawaba.com)

P.IVA 02290640693  
[www.wpdworld.com](http://www.wpdworld.com)  
[www.habawaba.com](http://www.habawaba.com)

supported by



9.5 Nel caso in cui due o più squadre avessero gli stessi punti dopo le partite di round robin, saranno applicati i seguenti criteri per determinare la classifica finale delle squadre:

- a) Risultato nella partita tra le squadre a parità di punti.
- b) Differenza reti tra le squadre con gli stessi punti.
- c) Maggior numero di reti segnate tra le squadre con gli stessi punti
- d) Differenza reti nel gruppo
- e) Maggior numero di reti segnate nel gruppo
- f) Sorteggio

## 10. Arbitri e Segretari di Giuria

- 10.1 Un arbitro: regola lo svolgimento della partita
- 10.2 Un segretario: mantiene il protocollo della partita, il punteggio, controlla gli eventuali rientri irregolari, i giocatori, l'ingresso improprio di sostituti, l'esclusione di giocatori, il 4 ° fallo e il punteggio del fair play.
- 10.3 Un cronometrista: registra i tempi esatti di gioco effettivo, i periodi di possesso della palla da parte di ogni squadra (**20 secondi**), gli intervalli tra i tempi e i time-out ( semifinali e finali).

## 11. Varie

- 11.1 Solo l'allenatore e un accompagnatore possono sedere in panchina.
- 11.2 Solo l'allenatore può dare istruzioni alla squadra e camminare lungo il bordo vasca fino alla linea di metà campo.  
L'allenatore deve riposizionarsi immediatamente sulla propria panchina al termine dell'attacco della propria squadra. Il tecnico non deve essere un ostacolo agli spostamenti dell'arbitro.
- 11.3 Durante il torneo, il tecnico e l'accompagnatore in panchina saranno obbligati ad indossare abbigliamento uguale
- 11.4 Durante ogni partita i giocatori devono indossare le calottine allacciate. Esse saranno quelle fornite in dotazione dallo sponsor tecnico della manifestazione.
- 11.5 L'allenatore o l'accompagnatore espulso per proteste sarà automaticamente e irrevocabilmente squalificato per la partita successiva. La commissione disciplinare può decidere se aumentare le giornate di squalifica in base alla gravità dell'accaduto.
- 11.6 Per qualsiasi disturbo allo svolgimento del gioco creato da allenatori o sostenitori in tribuna che rende il regolare svolgimento della partita difficile, l'arbitro può sospendere il gioco momentaneamente. In caso di proseguimento di tale disturbo, la partita sarà considerata finita e una sconfitta per 5-0 verrà assegnata alla squadra i cui sostenitori o tecnico o accompagnatore in panchina saranno stati considerati responsabili per l'incidente ..
- 11.7 Nel caso in cui il disturbo coinvolga entrambe le squadre o il pubblico di entrambe le squadre, la partita non avrà vincitore e la sconfitta per 5 - 0 sarà assegnata ad entrambe.
- 11.8 Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento valgono le norme generali stabilite dalla FINA e FIN.

### Presidenza e sede legale

Bruno Cufino  
Via Marco Polo 25  
81030Castelvoturno (CE)

### Segreteria generale

Mobile: +39 346 6419340  
Info: [office@habawaba.com](mailto:office@habawaba.com)

P.IVA 02290640693  
[www.wpdworld.com](http://www.wpdworld.com)  
[www.habawaba.com](http://www.habawaba.com)

supported by



## 12. Fair Play Trophy

- Il torneo **HaBaFive U14** è un evento basato sull'etica e i valori del rispetto reciproco, l'integrazione sociale e il fair-play.
- Ogni persona coinvolta in questa competizione (giocatori, allenatori, team leader, i genitori, sostenitori) è tenuta rispettare questi valori.
- Allo scopo di onorare questi principi, la WPD ha istituito un premio denominato "HaBaFive U14 fair-play Trophy".
- Lo scopo di questo premio è lodare e incoraggiare il buon comportamento.
- La valutazione di ogni squadra sarà registrata sul foglio di partita redatta dal segretario di ogni partita.
- La valutazione si applica a tutte le squadre per tutte le partite del torneo.
- Alla fine, le squadre saranno classificate secondo una valutazione media calcolata durante tutte le partite del torneo.
- Nel caso di parità nelle classifica finale di detto trofeo, le squadre saranno considerate entrambe o, nel caso fossero più di due, tutte vincitrici.

Regole HaBaFive U14 - Edizione 2020 ITA\_2020 03 10\_IT

### Presidenza e sede legale

Bruno Cufino  
Via Marco Polo 25  
81030Castelvoturno (CE)

### Segreteria generale

Mobile: +39 346 6419340  
Info: [office@habawaba.com](mailto:office@habawaba.com)

P.IVA 02290640693  
[www.wpdworld.com](http://www.wpdworld.com)  
[www.habawaba.com](http://www.habawaba.com)

supported by

