



**PALMELA DESPORTO**

**Entidade Empresarial Local**

**de Gestão de Espaços e Equipamentos Desportivos Municipais, EEM**

**Torneio de Pólo Aquático “Março a Partir”**

**Sábado, 2 de março de 2013 – 16h30**

**PISCINA DE PALMELA**



# REGULAMENTO

## 1. Equipas

- As equipas podem ser mistas (sem carácter obrigatório).

## 2. Organização das equipas

- São constituídas equipas de 6 (seis) elementos: 4 (quatro) jogadores de campo, 1 (um) guarda-redes e 1 (um) suplente. Este deve estar sentado num banco colocado na linha lateral no decorrer do jogo.
- Cada equipa deve designar um capitão que é o responsável pela boa conduta e disciplina da respetiva equipa.
- Pode haver equipas apenas com 5 (cinco) elementos.

## 3. Escalão etário

- Escalão único que totalize 150 anos de idade distribuídos pela totalidade dos jogadores de cada equipa (média de 25 anos de idade).

## 4. Organização do torneio

- São atribuídos 3 pontos à vitória, 2 pontos ao empate e 1 ponto à derrota.
- Em caso de igualdade pontual as classificações são ordenadas sequencialmente de acordo com os seguintes critérios:
  - 1 - Resultado entre as equipas empatadas.
  - 2 - Diferença entre golos marcados e sofridos.
  - 3 - Maior número de golos marcados.
- Dois grupos em que jogam todos contra todos.
- Final entre os primeiros de cada grupo.
- As substituições podem ocorrer a qualquer momento; o substituto pode entrar na água assim que seja visível o colega acima da superfície da mesma.
- Os participantes devem utilizar toucas de diferentes cores para se distinguirem (equipa).
- Duração de cada jogo: dois (2) períodos de quatro (4) minutos cada sem paragem do cronómetro.
- Há um intervalo de 30 segundos entre cada período de jogo.

## 5. Procedimentos inerentes aos jogos

- No início de cada período, os jogadores devem tomar posições junto da sua parede (encostados à baliza).
- Será marcado um golo quando a bola passar completamente a linha de golo, no espaço interior da baliza.
- Um golo pode ser marcado de qualquer parte do campo.
- Não é permitido ao guarda-redes adiantar-se ou tocar na bola para além da linha de meio campo.
- Um golo pode ser marcado com qualquer parte do corpo exceto de punho fechado.
- A reposição de bola, seguidamente ao golo, é efetuada pelo guarda-redes da equipa que sofreu golo.
- Deve ser marcado um “Lançamento de Baliza” quando a totalidade da bola passa as dimensões do campo pela linha de fundo; este lançamento deve ser efetuado pelo guarda-redes da equipa que adquire a posse da bola.

- É concedido canto quando a totalidade da bola ultrapassar a linha de fundo tocada pela equipa defensiva; o canto deve ser marcado por um jogador da equipa atacante no vértice do campo de jogo.
- É concedido lançamento neutro quando um ou mais jogadores cometem faltas em simultâneo, quando a bola embater ou se alojar num obstáculo superior e quando, no início de cada período, o árbitro considerar que a bola caiu numa posição de vantagem indiscutível para uma das equipas.

## 6. Faltas

É considerada falta a ocorrência das seguintes situações:

- Agarrar-se ou empurrar-se nos postes ou seus suportes, nas paredes laterais ou finais da piscina, ou agarrar-se ao parapeito da piscina exceto durante o início dos períodos.
- Transportar ou segurar a totalidade da bola para/ou debaixo de água, quando pressionado por um adversário.
- Jogar a bola com o punho fechado.
- Jogar ou tocar a bola com as mãos em simultâneo (esta regra não se aplica ao guarda-redes).
- Impedir ou, por outra forma, obstruir os livres movimentos de um adversário que não tenha a bola nadando sobre os seus ombros, costas ou pernas.
- Ter a bola é erguer, transportar ou tocar a bola, não incluindo driblar a bola; ao ter a bola o jogador não pode ser tocado.
- Atrasar indevidamente o lançamento da bola aquando da marcação de lançamentos livres, de baliza ou cantos.
- Para o guarda-redes ir ou tocar a bola além da linha do meio campo.
- Perder tempo: o guarda-redes não pode receber a bola de um colega que já tenha passado o meio campo.

**Estas faltas são punidas com livre indireto  
(no local onde ocorreu a falta)**

## 7. Faltas para exclusão

- Intencionalmente chapinhar a água para a cara de um oponente.
- Agarrar, afundar ou puxar um oponente que não tenha a bola.
- Pontapear ou golpear um oponente intencionalmente.
- Má linguagem.
- Recusar obediência ou mostrar desrespeito por árbitros ou oficiais.

**Estas faltas são punidas com um lançamento favorável à equipa opositora  
(livre direto - 3 metros) e a exclusão do jogador que cometeu a falta.**

## 8. Faltas pessoais

- Não há exclusão do jogador à terceira falta.

## Disposição do espaço aquático

