



Regolamento di gara

Torneo di Pallanuoto ZEPTA 2026

56° torneo internazionale di pallanuoto ZEPTA • 22 & 23 agosto 2026 • Ter Apel

Si gioca secondo i regolamenti della KNZB (Federazione Reale Olandese di Nuoto), validi per il campionato olandese di pallanuoto nella stagione **2026–2027**. In tutti i casi non previsti da tali regolamenti decide l'arbitro principale e/o la direzione del torneo.

Importante: la squadra indicata per prima nel calendario indossa le **calottine bianche** ed è responsabile di portare il **pallone da gara**. Niente pallone? La squadra bianca perde **5–0**, come in caso di mancata presentazione. La squadra bianca è inoltre tenuta a fornire la **giuria (tavolo)** per la partita successiva. Le squadre si presentano alla postazione dello speaker prima della partita.

Tempi di gioco

Tutte le squadre tranne l'Eredivisie

- Si giocano due tempi da **6 minuti a tempo continuato**, con un minuto di pausa tra i tempi.
- Ogni partita è programmata in una finestra di **15 minuti**.
- Tutte le partite sono cronometrate centralmente tramite un sistema centrale.
- La regola dei 28 secondi **non** si applica.

Eredivisie

- Si giocano due tempi da **8 minuti effettivi**, con un minuto di pausa tra i tempi.
- Ogni partita è programmata in una finestra di **30 minuti**.
- La regola dei 28 secondi **si applica**.
- **Non** sono previsti time-out.

Formato della competizione

- Il torneo si gioca a **gironi**, suddivisi per categoria e livello.
- Tutte le informazioni — calendario, classifiche e turni arbitrali — sono disponibili nell'**app del torneo** su **play.waterpolotournament.com**.
- La squadra indicata per prima indossa le **calottine bianche**, porta il **pallone da gara** e fornisce la **giuria** per la partita successiva.
- Le squadre si presentano alla postazione dello speaker prima della partita.

Punteggio

Risultato	Punti
Vittoria	3 punti
Pareggio	1 punto
Sconfitta	0 punti

Classifica finale

La squadra con il maggior numero di punti vince il girone. In caso di parità di punti, la classifica si determina come segue:

1. La **differenza reti** (gol fatti meno gol subiti).
2. Il risultato dello **scontro diretto** tra le squadre a pari punti.
3. La **differenza reti negli scontri diretti** (con tre o più squadre a pari punti).
4. Il maggior numero di **gol segnati** in tutte le partite del girone.
5. Se tutti i criteri precedenti sono pari, decide il **sorteggio** a cura della direzione del torneo.

Mancata presentazione

- Se una squadra non si presenta, agli avversari viene assegnata una vittoria per **5-0**.
- La squadra che non è presente entro **3 minuti** dall'orario di inizio è considerata assente; il risultato è ugualmente 5-0 per gli avversari.
- Se la squadra bianca non porta il **pallone da gara**, si applica la stessa sanzione: sconfitta per **5-0**.
- Se entrambe le squadre non si presentano, viene registrato il risultato di **0-0**. La partita non viene rigiocata.

Espulsioni e provvedimenti disciplinari

Espulsioni temporanee

- Con una **U18**, il giocatore espulso o un sostituto può rientrare in acqua dopo **18 secondi di tempo continuato** (per l'Eredivisie: 18 secondi effettivi).
- Con un **UMV** (espulsione con sostituzione), il sostituto può rientrare in acqua dopo **28 secondi di tempo continuato** (per l'Eredivisie: 28 secondi effettivi).

Espulsioni definitive

- Con un **UMV-4**, **nessun sostituto** può rientrare per il resto della partita.
- Tutti i casi di UMV e UMV-4 vengono segnalati all'**arbitro principale e alla direzione del torneo**, che stabiliscono insieme le conseguenze per il resto del torneo.
- Le infrazioni molto gravi vengono segnalate alla **KNZB**.

