

ZAJĘCIA WATER POLO DLA DZIECI I DOROSŁYCH

Więcej informacji uzyskają Państwo w kasie oraz pod numerami: 89 535-96-22, 89 535-23-96

ZAJĘCIA WATER POLO! – REGULAMIN GRY

Zajęcia odbywać się będą w basenie o głębokości 150 cm lub 170 cm, w którym wyznacza się pole gry o wymiarach 25m x 10m. Celem gry jest wrzucenie-wyłącznie za pomocą rąk-piłki do bramki przeciwnika. O zwycięstwie decyduje większa ilość zdobytych goli. Drużyny liczą minimum 6 zawodników grających , plus maksymalnie 6 zawodników na zmiany. Zmiany dokonywane są podczas przerwy w grze, po uprzednim poinformowaniu sędziego. Drużyny oznaczone będą czepkami w jednakowym kolorze. Rozpoczęcie meczu odbywa się na środku boiska, przez drużynę, która wylosuje piłkę. Po utracie bramki, wznowienie gry także następuje ze środka boiska. Czas trwania meczu to 4 kwarty po 5 minut, z 2 minutowymi przerwami między kwartami.

ZASADY GRY

Zbiór podstawowych zasad, który pozwoli zrozumieć grę.

1. Zasady główne:
 - zawodnicy mogą dotykać piłki tylko jedną ręką,
 - gracze nie mogą stać na dnie basenu (wyjątek stanowią zawody rozgrywane na płytkich basenach),
 - gracze mogą popełnić tylko 2 przewinienia główne w czasie meczu, trzecie przewinienie wyklucza zawodnika z gry,
 - jeżeli obrońca przeszkadza wykonać rzut wolny, zostaje to uznane jako przewinienie główne (wykluczenie).
2. Faule normalne – pojedynczy sygnał gwizdka zatrzymuje grę. Jeżeli zawodnik, który był faulowany posiada piłkę, wykonuje on rzut wolny. Jeżeli faulowany zawodnik znajduje się w obronie, przyznawana jest mu piłka, aby wykonał rzut wolny. Sędzia wskazuje na gracza, któremu przyznano rzut wolny jedną ręką, a drugą wskazuje kierunek atakującej drużyny.
Przykłady fauli normalnych:
 - trzymanie piłki pod wodą, nawet jeśli obrońca naciska dłoń trzymającego piłkę do dołu trzymanie piłki dwoma rękami,
 - uderzanie ramienia, lub ciała atakującego, który posiada piłkę,
 - uderzanie piłki zaciśniętą pięścią,
 - odpychanie obrońcy,
 - gdy gracz wyrzuci piłkę poza granice boiska,
 - jeżeli zespół rozgrywa piłkę dłużej niż 30 sek. bez oddania strzału na bramkę.
3. Przewinienia główne – podwójny sygnał gwizdka zatrzymuje grę. Gracz, który popełnił faul otrzymuje wykluczenie z gry na 20 sekund. Tego przewinienia dopuszcza się zazwyczaj gracz w defensywie. Sędzia wskazuje gracza, który popełnił faul (i daje sygnał gwizdkiem) i wskazuje na pole wykluczeń (i daje sygnał gwizdkiem ponownie).

Przykłady przewinień głównych:

- napastnik umyślnie wchodzi w kontakt z obrońcą,
 - obrońca przytrzymuje gracza atakującego,
 - przeszkadzanie w wykonaniu rzutu wolnego,
 - odciąganie gracza bez piłki, topienie przeciwnika bez piłki,
 - złe zachowanie (użycie brzydkich wyrazów, itp.),
4. Niesportowe zachowanie – niesportowe zachowanie jest ogłaszane, gdy gracz kopie lub uderza (bądź próbuje kopnąć lub uderzyć) umyślnie przeciwnika, albo sędziego. Gracz, który dopuścił się niesportowego zachowania jest wykluczany do końca gry.