

BFF MILANO 2010 INDOOR BIKE POLO TOURNAMENT

LE REGOLE

Inizio del Gioco

I giocatori iniziano la partita da dietro la propria linea di porta con la palla posta al centro del campo. Il gioco inizia quando l'arbitro dice "3,2,1, Polo!", dopo di che qualsiasi giocatore può correre verso la palla per prenderne possesso.

Biciclette

Si può giocare con qualsiasi bicicletta, le estremità del manubrio devono essere tappate e bisogna avere almeno un freno. Una trasmissione fissa equivale ad un freno. Le coperture per le ruote (pologuards) sono ammesse, mentre qualsiasi aggiunta al telaio destinata alla difesa non è permessa.

Mazze

L'arbitro avrà l'ultima parola per quanto riguarda la sicurezza delle mazze. Le teste delle mazze non devono essere di metallo o di qualsiasi altro materiale tagliente e/o che potrebbe frantumarsi o scheggiarsi. L'estremità del manico deve essere tappata.

Giocatori

Le squadre sono composte da 3 giocatori.

Palla trascinata e pallonetti

È consentito fare pallonetto e/o trascinare la palla bloccandola con la parte finale della testa della mazza ma in ogni caso con tali metodi non si può segnare. Se la palla viene trascinata, prima di fare è goal è necessario passare la palla.

Shuffle, Tiri e Goal

Uno shuffle si ha quando si colpisce la palla con il lato lungo della testa della mazza oppure quando la palla viene spinta con la parte finale della mazza. Se la palla viene mandata in porta dalla squadra in attacco attraverso uno shuffle, il possesso della palla passa alla squadra in difesa. Se una squadra mette la palla nella propria porta in qualsiasi modo è goal per la squadra avversaria (autogoal).

Un Goal è valido quando:

1. la palla attraversa interamente la linea della porta.
2. la palla viene colpita con l'estremità della testa della mazza
3. la palla viene colpita per ultima dalla mazza, dalla bici o dal corpo di un componente del team che subisce il goal, qualsiasi sia la fonte del tiro (autogoal).

Un Goal NON è valido quando:

1. la palla attraversa parzialmente la linea della porta.
2. la palla viene colpita, dal team che attacca, con la parte lunga della testa della mazza (shuffle)
3. un componente del team che attacca effettua un tiro regolare dopo aver trascinata la palla da lui stesso.
4. un componente del team che attacca effettua un pallonetto (lob) spingendo la palla (anche con l'estremità).

Dopo un gol

Dopo un goal la squadra che ha segnato deve tornare nella propria metà campo e non può superare il centro campo finché la palla o un giocatore avversario abbiano passato la metà campo. La squadra che ha subito il goal prende possesso della palla. Nessun giocatore della squadra che ha subito il goal può passare la metà campo (con o senza palla) fino a che almeno due giocatori avversari siano tornati nella propria metà campo, uno di questi giocatori può essere il portiere che era già nella propria area. Se è stato segnato un goal un giocatore che ha messo un piede a terra non è obbligato a fare "tap-out", ma deve ritornare nella propria metà campo.

Falli

I giocatori non devono mettere i piedi a terra. Ogni volta che un giocatore mette un piede a terra è fuori dal gioco fino a che non fa "tap-out" (colpire con la mazza un oggetto messo ai due lati del campo). Il giocatore deve immediatamente fare tap-out e non ostruire volutamente il gioco.

Ostruire intenzionalmente il gioco dopo aver messo un piede a terra è considerata una grave penalità.

Un possibile goal bloccato da un giocatore fuori dal gioco a causa di un piede a terra non è un goal. Appoggiarsi alla porta non è consentito, se lo si fa si deve fare "tap-out".

Non è consentito lanciare la propria mazza, farlo ed è considerata una grave penalità. È a discrezione dell'arbitro espellere definitivamente dal gioco chi compie tale gesto.

Un comportamento eccessivamente aggressivo, inutili sgomitare, afferrarsi, spingersi, colpire con le mani o con i piedi, testate, saranno considerate gravi penalità. È a discrezione dell'arbitro espellere definitivamente dal gioco chi compie tali gesti.

Contatti tra "pari" che sono consentiti

Contatti non aggressivi corpo-corpo, mazza-mazza o bici-bici sono consentiti.

È inoltre consentito colpire la mazza di qualsiasi giocatore, purché il gesto non sia aggressivo, ma rientri nel "normale" spirito agonistico del gioco. È a discrezione dell'arbitro punire con penalità chi compie tale gesto con fini offensivi o che non rientrano nel "normale" spirito agonistico del gioco.

Contatti tra "non pari" che sono consentiti

Il contatto corpo-palla è consentito solo se il giocatore è seduto in sella con i piedi sui pedali, una mano sulla mazza e l'altra sul manubrio. Se la palla si incastra nella bici o nel corpo di un giocatore bisogna lasciarla cadere.

Time out

Gli arbitri possono chiamare ed estendere i time-out per infortuni o guasti meccanici sulla base di queste regole, ma non sono obbligati. L'arbitro farà riprendere il gioco quando necessario.

Un time out può essere chiamato da un giocatore solo quando la sua squadra ha o riprende il possesso della palla.

È limitato ad uno per squadra e per un tempo massimo di 5 minuti.

Arbitri e falli

I giocatori hanno la responsabilità di osservare un comportamento corretto sul campo.

In caso di dispute c'è un arbitro designato per ogni partita.

1. I compiti dell'arbitro sono: segnalare i goal.
2. Determinare cosa è o non è fallo e qual è la relativa punizione.
3. Tenere conto del punteggio. Il punteggio deve essere dichiarato dopo ogni goal.
4. Tenere il tempo.
5. Tenere traccia dei falli dei giocatori durante il gioco.
6. Chiamare i time out per gravi infortuni.

Rispettate sempre la decisione dell'arbitro!

Punizioni

Le sanzioni possono essere:

Primo fallo accidentale = tap-out

Secondo fallo accidentale o primo fallo volontario = doppio tap-out

Secondo doppio tap-out = espulsione temporanea

Espulsioni temporanee:

30 secondi di penalità per le partite da 8 minuti

45 secondi di penalità per le partite da 10 minuti e più.

Il tap-out avviene al centro del campo su entrambi i lati.

Dopo ogni fallo (eccetto per il piede a terra) la squadra che subisce il fallo prende possesso della palla.

Il giocatore che subisce il fallo, fischiato e validato dall'arbitro, se mette i piedi a terra, non deve necessariamente effettuare il tap-out.