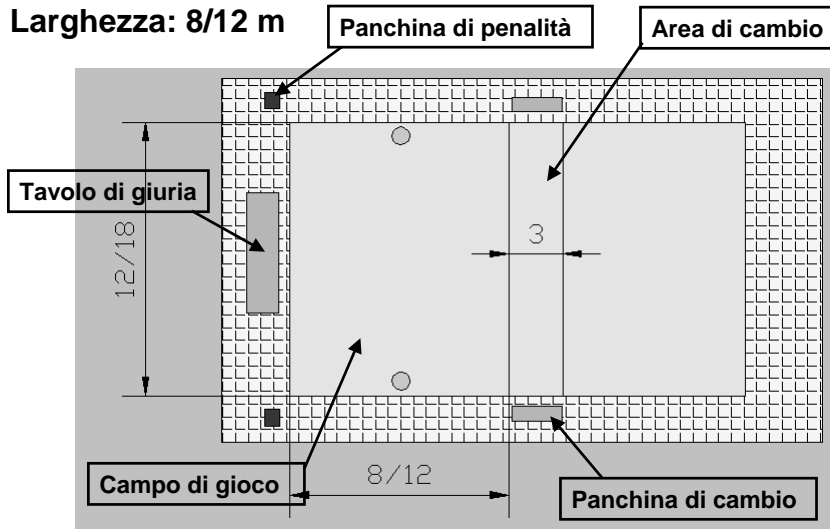
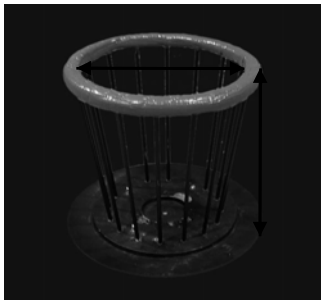


## Campo di gioco

Profondità: 3.5/5 m  
Lunghezza: 12/18 m  
Larghezza: 8/12 m



## Canestri e palla



Diametro: 390/400 mm

Altezza da terra: 450 mm

Piena di acqua salata

Circonferenza:  
520/540 mm (maschi)  
490/510 mm (femmine)



## Requisiti dei giocatori nelle gare ufficiali FIPSAS

- Tessera FIPSAS in corso di validità
- Brevetto FIPSAS di apnea di 1° livello
- Certificato medico agonistico in corso di validità

### Normativa antidoping

Durante le competizioni ufficiali FIPSAS può essere richiesto il controllo antidoping degli atleti

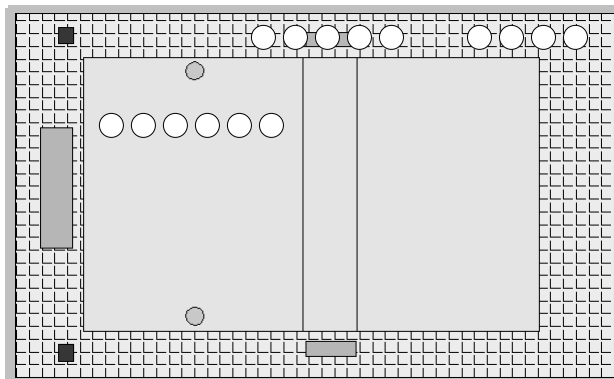
## Composizione delle squadre

Le squadre sono composte di max 15 giocatori

6 giocatori in acqua

5 giocatori di cambio, devono sempre stare in panchina

4 riserve, devono vestire una T-shirt e non avere calottina



Numero minimo 6 giocatori

## Composizione delle squadre

Le squadre sono composte di max 15 giocatori

6 giocatori in acqua

5 giocatori di cambio, devono sempre stare in panchina

4 riserve, devono vestire una T-shirt e non avere calottina

### Identificazione delle squadre

Costumi e calottine dello stesso colore: blu o bianco

Polsini: scuri (squadra in blu) o assenti (squadra in bianco)

### Capitani

Devono avere una fascia al braccio (nastro adesivo)



## Tempi di gioco

- 2 tempi da 15 minuti di gioco effettivo

Se non altrimenti indicato nell'Invito di Partecipazione

- Intervallo di 5 minuti
- Il tempo deve essere prolungato per permettere la conclusione di un tiro di rigore
- Time-out di 1 minuto (uno solo a partita per squadra)

## **Sostituzioni**

**Un giocatore di cambio può subentrare ad uno in acqua con un cambio volante**

Quest'ultimo deve completamente fuoriuscire dall'acqua

Il giocatore di cambio deve entrare nell'area di cambio

**E' possibile un illimitato numero di cambi**

**Possono essere effettuati solo 2 cambi con giocatori di riserva**

## **Punteggi di gioco**

- **Durante un torneo vengono assegnati:**
  - 2 punti per la vittoria
  - 1 punto per il pareggio
  - 0 punti per la sconfitta
- **In un girone, in caso di parità, valgono nell'ordine:**
  1. Punti negli scontri diretti
  2. Migliore differenza reti totale
  3. Maggior numero di reti realizzate
  4. Ripetizione della partita
- **In una partita singola, se è necessario stabilire il vincitore:**
  1. Extra-time di 15 minuti con "sudden death"
  2. 3 tiri di rigore

